
Weronika Olesiak

Uniwersytet Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie

ORCID: 0009-0002-1502-6644

Arcane: między adaptacją a uniwersum transmedialnym

Adaptowanie określonych opowieści, wykreowanych przez jedno medium, na grunt pozostałych form przekazu, jest praktyką powszechnie znaną. Przez długi czas zjawisko to zarezerwowane było dla medium filmowego, a materiałem adaptowanym był najczęściej pierwowzór literacki. Współcześnie możliwości filmowych adaptacji są większe, choćby ze względu na postęp technologiczny kinematografii. Dzięki temu poszerza się również rodzaj tekstów kultury, które stają się pierwowzorami w tych procesach przekładu. Jak podaje *Encyklopedia kina*:

[...] obróbka materiału literackiego przeznaczonego do filmowania, w istocie: praktyka kinowa wykraczająca daleko poza to postępowanie. Skoro adaptować to przerabiać, dostosowywać do nowych potrzeb, to adaptacji podlega wszystko, co zostaje transportowane na ekran, a f. przyswaja ogromny i różnorodny repertuar zarówno tradycji kulturowej, jak i współczesnej kultury oraz cywilizacji (Lubelski 2010: 13).

Adaptacja poza przedstawieniem powstałej już narracji, opowiedzeniem jej na nowo, musi jednak zachować swoją autonomiczność. Ten filmowy akt interpretacji sam w sobie staje się bowiem tekstem kultury. Chociaż wykorzystuje już gotowe dzieło, wpisuje je w nowe konteksty, dzięki czemu wybrana narracja uczestniczy w obiegu kulturowym (Lubelski 2010: 14).

Współcześnie kino adaptuje nie tylko narracje literackie, ale również teatralne lub nawet treści, które pierwotnie znalazły się na serwisach internetowych, na przykład serial *Vox machina*, który jest adaptacją sesji D&D z youtube'owego kanału *Critical Role*. Jednocześnie ważnym aspektem adaptacji jest przerabianie i dostosowanie materiału do wybranej formy. Stąd też kinowe medium staje przed trudnym zadaniem „przekodowania” wybranej narracji i umieszczenia jej w swoim systemie, nie zapominając jednocześnie o specyfice macierzystego medium.

Ze względu na specyfikę gier cyfrowych, ich opowieści zdają się wymykać możliwości adaptacji. Dzięki swojej złożoności, łączenia cech innych mediów, okazują one narracyjny potencjał, równocześnie ich odbiorca różni się od odbiorcy pozostałych mediów. Gry poza obrazem i dźwiękiem, które odwzorowują pewną wizję, posiadają również większą możliwość interaktywności oraz element ergodyczności. Dzięki temu użytkownik nie jest biernym obserwatorem fabuły. Gracz może mieć większy wpływ na rozwój prezentowanej mu opowieści.

Badacze Jon Dovey i Helen W. Kennedy podkreślają rolę interaktywności w procesie aktywnej interpretacji. Według nich gry cyfrowe są utworem złożonym, a więc czynności odczytania przez odbiorcę podlega każda jej część:

Gry komputerowe są z natury interaktywne i nie da się przecenić znaczenia tej podstawowej cechy. Badając je, nie można się ograniczyć wyłącznie do tekstualności, należy zwrócić uwagę zwłaszcza na moment rozgrywania gry. „Tekst”, jeśli w ogóle mamy używać tego terminu, staje się złożoną interakcją pomiędzy graczem a grą, określaną mianem rozgrywki (ang. *gameplay*) (Dovey, Kennedy 2011: 7).

I warto tu podkreślić, że nie tylko gry zawierają w sobie element interaktywności. Na przykład tzw. „gry paragrafowe”, traktowane jako tekst literacki, oferują odbiorcy swobodę rozwoju czytanej opowieści. W przeciwieństwie jednak do nich gry cyfrowe posiadają najczęściej rozbudowane systemy oraz interfejsy, które umożliwiają większą interaktywność, a tym samym większą immersję.

Ergodyczność jest z kolei swoistą włożoną pracą, wysiłkiem, które odbiorca musi wykonać, aby uczestniczyć w rozgrywce i poznać ciąg dalszy fabuły. Mirosław Filiciak charakteryzuje zjawisko ergodyczności w następujący sposób:

Termin „ergodyczny” stanowi połączenie dwóch greckich słów: *ergos* – „praca” oraz *hodos* – „ścieżka”. Opisuje sytuację, w której odbiorca/użytkownik porusza się w zorganizowanym na kształt labiryntu tekście i poprzez pracę – aktywny wybór drogi, którą w tekście podąża – tworzy znaczenia. W wyniku różnych

działań maszyny lub człowieka powstaje różna sekwencja znaczeń [...] (Filiciak 2006: 49).

Jest to aspekt mechaniki, którym wyróżniają się gry cyfrowe. W wytworzonej przez nie sztucznej symulacji gracz dokonuje pewnych aktywności, które dopuszcza mechanizm wybranej gry. Umożliwia mu to eksplorowanie cyfrowego świata, interakcji z postaciami, czy wreszcie podejmowania wyborów, które mogą mieć wpływ na fabułę.

Z kolei groźnawca Radosław Bomba zwraca uwagę na dwa aspekty gier cyfrowych: ich potencjał edukacyjny, który bierze się z możliwości tworzenia symulacji oraz tego, że gry stały się dla bardzo wielu osób integralną częścią życia. Stworzone sztucznie światy jawią się jako pole spotkań albo miejsce sprzedaży towarów lub usług (Bomba 2014: 69–70).

Stąd też bierze się trudność w adaptowaniu narracji zawartej w grach. W tak interaktywnym medium mechanika i ergodyczność mogą stawiać się filarem fabuły. Tak na przykład jest w grach *Hades* lub *Dark Souls*, w których mechanizm umierania jest ważnym wydarzeniem fabularnym. Postać sterowana przez gracza musi na pewnym etapie rozgrywki ponieść śmierć, bo to implikuje pewne ważne momenty w historii.

W ujęciu medioznawczym gry cyfrowe bada Agnieszka Ogonowska, która zauważa, iż kreują one swoiste obrazy medialne. Pisze, że:

Po pierwsze, gry komputerowe jako pewien przekaz medialny wymagają od gracza prawidłowego rozpoznania reguł gry. Część graczy pozostaje na tym poziomie kompetencji medialnych. Po drugie, gry komputerowe jako reprezentacja medialna, w pewnym stopniu odnosząca się do rzeczywistości realnej [...] (Ogonowska 2013: 191).

Kino, w swych działaniach adaptacyjnych, wielokrotnie podchodziło do narracji gier. Na ich ekrany, z większym lub mniejszym powodzeniem, przeniesiono wiele historii, na przykład *Mortal Kombat* (1995), *Resident Evil* (2002), *Pięć koszmarnych nocy* (2023), *Warcraft: Początek* (2016), *Lara Croft: Tomb Raider* (2001), *The Last of Us* (2023) itp. Opinie wśród odbiorców były różne, często zarzucano tym produkcjom odejście od pierwotnego zamysłu, zbyt duże zmiany fabularne lub brak odpowiedniego nastroju, który oddawał sztuczny świat gry. Nie można jednak uznać, że reżyserzy wymienionych wyżej adaptacji filmowych nie próbowali przełożyć growych mechanik na ekran kina. Warto nawet zauważyć, że ten właśnie sposób adaptacji dominował do tej pory w przenoszeniu gier na ekran. Na przykład wspomniany już *Mortal Kombat* starał się wiernie odwzorować grywalnych bohaterów oraz ich losy, ale także dynamikę pojedynków i walk między wojownikami, co stanowiło fundament tej bijatyki. Trzeba jednak zaznaczyć, że pomimo

owych prób narracje gier cyfrowych określane były często jako bardzo trudne, a czasem wręcz niemożliwe do ukazania na dużym ekranie. Złożoność gier, ich rozgałęzienie fabularne oraz mechanika, która często łączy się z aspektem fabularnym, stawiają przed filmowcami spore wyzwanie.

Dlatego też w adaptacjach gier samo przenoszenie fabuły i znanych bohaterów z jednego medium na drugie nie zawsze jest satysfakcjonującym rozwiązaniem. Ciekawszym podejściem adaptacyjnym wydaje się wykorzystanie kategorii „opowieści transmedialnej”, w której jedną z głównych cech są różnice między tekstem wyjściowym a samą jego adaptacją. Jak podaje Henry Jenkins:

Opowieść transmedialna rozwija się na różnych platformach medialnych, a każdy tekst stanowi wyróżniającą się i ważną część całości. W idealnej formie opowiadania transmedialnego każde medium porusza się w sferze, w której jest najlepsze, tak aby historia mogła zostać wprowadzona w filmie, a rozwinięta przez telewizję, powieści i komiksy (Jenkins 2007: 95-96).

Według badacza we współczesnej sferze medialnej, w której panuje swobodny przepływ treści, rośnie znaczenie kultury partycypacji, powstają oraz rozwijają się nowe nośniki, które ułatwiają wędrowanie motywów lub narracji. Przenikanie się mediów oraz ich treści staje się czymś powszechnym i pożądanym – czy to przez odbiorców, czy przez twórców. Taki transmedialny charakter sprawia, że powołane do życia przez jedno medium uniwersa mogą zrealizować się w jeszcze innym, a ich historie są w stanie dotrzeć do nowego grona odbiorców. Wszystko to może skutkować rozwojem autorskich IP i jej przetrwaniu w świadomości uczestników kultury.

Jednym z przykładów zastosowania transmedialnej narracji jest serial *Arcane* francuskiego studia Fortiche. Niniejszy tekst jest próbą analizy adaptacji rzeczony gry cyfrowej, opisem relacji serialu z macierzystym medium, które to właśnie realizują teorię opowiadania transmedialnego, szerzej przedstawionego przez badaczkę Agnieszkę Całek (2019). Produkcja *Arcane* bazuje na historiach znanych z Runterry, czyli świata gry sieciowej *League of Legends* studia Riot Games.

Jenkins zakłada, że transmedialne narracje, realizowane przez różne teksty, będą ze sobą spójne, tworząc jeden obowiązujący, uniwersalny kanon¹. W takim ujęciu to, co dzieje się w *Arcane*, a co w *League of Legends* jest działaniem nieco innego typu. Teksty te bowiem rozbudowują i rozszerzają się nawzajem. Losy bohaterów serialowej animacji, choć w podstawowych swych

¹ W ujęciu fandomu: kanoniczność należy rozumieć jako zbiór zasad oraz wydarzeń danego uniwersum, które fani akceptują jako „coś, co faktycznie się wydarzyło i co jest niezmiennie”. Zwykle o kanonie decydują twórcy danej narracji (Fanlore.org 2025).

aspektach funkcjonowania, nie są spójne z tym, co dzieje się z grywalnymi postaciami w grze, to jednak funkcjonują w jednym uniwersum rządzone przez tę samą logikę świata przedstawionego (mimo realizowania przez różne postaci różnych ścieżek fabularnych). Dlatego też narracje transmedialne tworzą pewne kontinuum realizacji, od bardzo spójnych ze sobą narracji, aż po opowieści, które można umieścić w obrębie tzw. *shared universe*. Bartosz Murawski charakteryzuje tę kategorię w następujący sposób:

Krótko mówiąc, *shared universe* jest fikcyjnym wszechświatem, przedstawionym na łamach książek, komiksów, filmów, seriali czy gier, który jest kreowany przez wielu twórców jednocześnie. Ich dzieła są względem siebie komplementarne, równoważne, a wydarzenia i postacie w nich opisane są jedynie fragmentami większej fikcyjnej rzeczywistości z własną mitologią, historią i prawami (Murawski 2015: 32).

Arcane jest właśnie doskonałym przykładem realizacji *shared universe*. Przedstawia historię Vi, Jinx, Jayce'a i innych postaci w konkretnych realiach społecznych i technologicznych (np. konflikt Piltover i Zaun, rozwój hextechu), które częściowo nie zgadzają się z dotychczasowym „lore” *League of Legends*, opisywanym w oficjalnych biografiach bohaterów czy opowiadaniach, ale mimo tych odmienności tworzą całość wielotekstowego uniwersum.

O ile gry typu *single-player* posiadają już określoną fabułę oraz bohaterów, tak *League of Legends* to uniwersum, które ciągle się rozwija. W dodatku jest typem gry kompetytywnej, gdzie w ramach formuły *multiplayer online battle arena* (MOBA) ścierają się ze sobą postacie kontrolowane przez graczy. Każdy z dziesięciu użytkowników wybiera bowiem swojego bohatera, a potem już jako członek drużyny stara się zniszczyć najważniejsze obiekty i bazę wroga (Gry-Online 2013).

Gry MOBA to gry, które w wytworzonej symulacji mają szczątkową fabułę lub nie mają jej wcale. Gracz, aby poznać „lore”, czyli kanon wydarzeń i praw danego świata, musi wyjść poza rozgrywkę, bo ta kładzie nacisk na rywalizację między dwoma drużynami. Nie ma tam miejsca na rozbudowaną narrację. Dlatego funkcja opowiadania spada na przestrzeń w grze oraz grywalne postacie.

W grze, w której grywalnych jest 170 postaci (stan na 10.03.2025), twórcy serialu musieli zdecydować o tym, co chcą przedstawić. Wybór padł na historię steampunkowych miast Piltover i Zaun, a dramat dwóch sióstr – Vi oraz Jinx stał się punktem wyjścia do ukazania rywalizacji między frakcjami politycznymi, problemów nierówności społecznej, dyskursu władzy, czy granicy transhumanizmu. Serial przedstawił zatem początek losów wybranych bohaterów gry, ale również jedno z najważniejszych wydarzeń w tym uniwersum, czyli rewolucję hextechową.

Chociaż osią fabuły są perspektywy Jinx, Vi, Caitlyn, Jayce'a, Viktora czy Ekko, czyli w pełni grywalnych postaci z gry *League of Legends*, to w serialu występują także bohaterowie niegrywalni, dotąd nieznani lub tylko wspomniani w mediach pozagrywych, tacy jak np. Silco, Isha i Sevika. Zmieniono również niektóre wydarzenia tak, aby zdynamizować akcję serialu, gdzie na przykład w pierwotnym kanonie growym hextech nie został wynaleziony przez Jayce'a i Viktora, ale powstał na długo przed ich narodzinami. W dodatku to w serialu *Arcane* ostatecznie potwierdzono teorię o pokrewieństwie Jinx oraz Vi.

Siostrzana relacja obu bohaterek staje się punktem wyjścia całej przedstawionej w filmie historii. Jednocześnie pokazuje genezę ich konfliktu, w pełni rozwiniętego w grze cyfrowej, w której to Jinx jest ściganą przestępczynią, a Vi dołącza do policji Piltover. W serialu ukazano moment, w którym tracą rodziców i trafiają pod opiekę Vandera, a także ich rozłam – są to historie, które nie zostały poruszone w grze. W *League of Legends* gracz nie obserwuje wewnętrznych przemian bohaterów, a wchodzi w interakcje z jasno już określonymi konstruktami, którymi są oddana sprawiedliwości Vi i balansująca na granicy zatracenia Jinx.

Odbiorca serialu obserwuje ewolucję nie tylko siostr, ale także Jayce'a, Viktora, Ekko oraz Caitlyn. Każde z nich w serialowej adaptacji przechodzi pewną drogę, której skutkiem jest to, jak następnie prezentują się w grze cyfrowej. Na przykład w serialu z początku ambitny, przekonany o własnej wielkości Jayce ponosi konsekwencje stworzenia własnego wynalazku. Dzięki temu w grze może stać się zgorzkniałym i nieuznającym kompromisów obrońcą miasta. Caitlyn natomiast czeka przemiana z targanej zemstą dyktatorki w szeryfa i protektorkę prawa.

Arcane korzysta z tropów oraz luk, które pozostawili twórcy gry *League of Legends* oraz ze świata, który stworzyli, ale dostosowuje je do swojego medium, dodając nieporuszone lub nieznane wątki i ukazując historię Piltover oraz Zaun z nowej perspektywy. Jednocześnie serial kierowany jest do każdej grupy odbiorczej – graczy, fanów gry i uniwersum Runterry oraz tych, którzy nigdy nie mieli z nimi styczności.

Serial próbuje również naśladować mechaniki, które są obecne w grach. *Arcane* zinterpretowało i zaimplementowało zestawy umiejętności, którymi dysponują grywalne postacie w grze, na swoje potrzeby. Badaczka i teoretyczka kina Alicja Helman pisze:

W każdym przypadku transformacji chodzi jednak o to, by oddać istotne rysy oryginału, a więc o swoiście pojmowaną wierność. Film może próbować dochowania wierności „literze” tekstu bądź jego „duchowi” [...]. Wierność „duchowi” to sprawa zachowania klimatu, wartości, rytmu i stylu oryginału, co jest z reguły

bardzo trudne. Filmowiec zmuszony jest sięgać po ekwiwalenty niedostępnych dlań środków literackich [...] (Helman 1998: 9).

W tym przypadku wiernością „duchowi” serialu *Arcane* wobec gry jest próba przeniesienia charakterystycznych mechanik, znanych z growego systemu, i ukazania ich na płaszczyźnie filmowej. Stąd Jinx konstruuje swoją broń maszynową, a także rakietę o dużym rażeniu, Vi początkowo walczy wręcz, by potem posługiwać się mechanicznymi rękawicami, Jayce wykuwa swój młot, a Caitlyn cechuje snajperska precyzja i obycie z tego typu bronią. Odzwierciedla to w pewien sposób grową rozgrywkę *League of Legends*. *Arcane* imituje growe umiejętności, by mogli korzystać z nich serialowi bohaterowie. Wzmacnia to więź między mediami i ich użytkownikami oraz wzbogaca adaptację, przybliżając ją do pierwowzoru, nawet jeśli to tylko interpretacja jego elementu mechaniki.

Znaczącą zmianą wobec pierwotnego kanonu gry, której dokonał serial, jest postać Viktora. Naukowy partner Jayce’a w pierwszym sezonie wyposażony zostaje w przymioty, które znane są graczom: choroba, mechaniczne protezy, pochodzenie z miasta Zaun, jednak w drugim sezonie dochodzi do rozłamu między Viktorem z serialu a Viktorem z gry *League of Legends*. *Arcane* portretuje tę postać jako pragnące postępu za wszelką cenę bóstwo, najdoskonalszą formę ewolucji. W grze cyfrowej Viktor był kimś noszącym miano cyborga, uzależnionego od mechanicznych przekształceń, ale mierzącego się ze swoją człowieczą częścią. W *Arcane* Viktor wznieca bunt przeciwko mieszkańcom Piltover oraz Zaun, bo w człowieczej słabości widzi powody konfliktów i cierpienia. Viktor z *League of Legends* próbuje zrozumieć owe słabości, szuka udoskonalenia, stopniowo odrzucając ludzkie emocje.

Arcane zmieniło więc postać Viktora na swoje potrzeby. Bohater ostatecznie staje się finałowym antagonistą. Chociaż jest to znaczące odejście od pierwowzoru gry, stanowi jednocześnie prawo adaptacji. Dochodzi wtedy do istotnego w przypadku każdego filmowego przekładu zjawiska: „twórczej zdrady”. Jak podaje *Encyklopedia kina*:

Krytyka rozróżnia jednak wierność literze oryginału i wierność jego duchowi, dostrzegając w tym rejonie pewne paradoksy. F. może dochować wierności pisarzowi postępując z jego tekstem całkowicie swobodnie, ale może też nie zbliżyć się nawet do ducha oryginału, mimo że podchodzi doń z całą pieczołowitością. Oba te modele wierności oryginałowi nie wykluczają się [...]. Adaptacji dzieła literackiego nie patronuje zatem idea dochowania mu wierności, lecz mniej lub bardziej świadomy zamysł jego „twórczej zdrady” (Lubelski 2010: 14).

Zmiany względem medium macierzystego mieszczą się zatem w prawach opowieści transmedialnej. Problem z postacią Viktora oraz innymi

zmianami, jakich dokonuje serial (znaczącymi bądź nie), pojawia się wraz z uznaniem przez medium *League of Legends* serialowej historii za kanon, który obowiązywać będzie w grze cyfrowej. W 2023 roku pracownik Riotu Andrei „Meddler” van Roon w imieniu całego studia potwierdził kanoniczność *Arcane* (Ukil 2024). Jednym ze skutków tej decyzji była zmiana tzw. *rework* postaci Viktora. Z gry usunięto model Viktora cyborga oraz jego starą historię, a dodano Viktora bóstwo.

Spotkało się to z mieszanym odbiorem wśród graczy i stworzyło problem ze spójnością uniwersum. Inny problem pojawił się z technologią hextechu, z której w „lore” korzystały postacie dużo starsze od Jayce’a i Viktora, a które są w pełni grywalne, a ich biografia lub opowiadania nadal widnieją na oficjalnej stronie Riotu. Są to na przykład postacie Camille (Riot Games b.d.w.b), która nosi w sobie hextechowe serce oraz Blitzcranka (Riot Games b.d.w.a), robota stworzonego przez Viktora z nieaktualnego już kanonu.

Należy w tym miejscu poruszyć również kwestię śmierci wybranych bohaterów w *Arcane*, a ich statusem w grze. Przykładowo, Ambessa dodana do *League of Legends* jako grywalna bohaterka z okazji premiery drugiego sezonu serialu, umiera w finałowym odcinku. Podobnie jest w przypadku losów Jayce’a, Jinx oraz Viktora, którzy nadal pozostają dostępni dla graczy, a ich postacie są rozwijane w growym medium. Podwójny status postaci w uznanym przez twórców wspólnym kanonie serialowo-growym zaprzecza spójności i logiczności świata przedstawionego *League of Legends*.

Skoro decyzją Riot Games narracje *Arcane* i *League of Legends* pokrywają się ze sobą, a ostatecznie stają się jedną narracją opowieści transmedialnej, która początek ma w serialu animowanym, a koniec w grze cyfrowej, to należy zastanowić się nad tym, czy *Arcane* należy badać tylko jako adaptację filmową, czy spróbować ująć ten serial jako przykład opowieści transmedialnej i zjawiska konwergencji mediów.

Bohaterów historii *Arcane* odbiorca może zobaczyć w grze cyfrowej. Z kolei wydarzenia, do których odwołują się postacie *League of Legends*, przedstawia serialowa adaptacja. Tworzy to zatem sieć powiązań, wśród których porusza się użytkownik jednego, drugiego lub obu mediów. Studio Riot rozprasza tym samym narrację całego świata Runterry na inne media, nie ogranicza się tylko do *Arcane* i *League of Legends*. Twórcy działają również w kierunku merchandisingu, a na swoim kanale na YouTube publikują krótkie filmy, zwiastuny itp. związane z bohaterami, wydarzeniami lub zawartością dodatkową. Powstają także inne gry, w których występują znani już bohaterowie z charakterystycznymi dla siebie atrybutami, na przykład

produkcja *Ruined King: A League of Legends Story*². Dzięki temu należy uznać growe *League of Legends*, a wraz z nim *Arcane* za narracje transmedialne.

Arcane jest zatem nie tylko adaptacją, ale również wybraną transmedialną narracją *League of Legends*, która realizuje się w medium filmowym. To, co dzieje się w jednej opowieści, przechodzi do drugiej i na odwrót. *League of Legends* nie jest już nadrzędnym medium wobec *Arcane*, ale wchodzi z nim we współpracę, której celem jest rozwój całego uniwersum, który swój początek miał w grze cyfrowej. Ze względu jednak na dynamiczny rozwój i rozmiar growej produkcji oraz różnice, które znalazły się w serialu, narracja ta (na ten moment) pozostaje czasem wewnątrznie niespójna, czego przykładem jest choćby wspomniany wcześniej problem z uśmierceniem bohaterów, którzy nadal występują w grze.

Chociaż gry cyfrowe ze względu na swoją złożoność stawiają przed filmowymi twórcami liczne wyzwania, stanowią one teksty kultury, których narracje warto poddawać próbom adaptacji. Taką próbą jest z pewnością serial *Arcane*, który można uznać za udaną formę adaptacji. Studio Fortiche przeniosło na ekran nie tylko postacie i świat *League of Legends*, ale również własną interpretację zjawisk, które mają miejsce w tej grze cyfrowej. Jednocześnie *Arcane* działa na innych płaszczyznach: jako część większej transmedialnej narracji, rozproszonej po innych mediach, ale także jako w pełni autonomiczne dzieło, które zachęca do poznania innych elementów świata Runterry, nie oczekując przy tym interakcji z nimi od potencjalnego odbiorcy. *Arcane* i *League of Legends* przenikają się, tworząc wspólny kanon. Omówiony przykład pokazuje tendencję „serializacji” gier cyfrowych. Widać to chociażby na przykładzie gry *The Last of Us* (tutaj zachodzi zjawisko typowej adaptacji) oraz *Fallout* (w tym przypadku będzie to oryginalna historia osadzona w świecie znanym z gier, respektujących kanon).

Niniejszy tekst jest zaledwie wstępem do badań – nie tylko nad *Arcane* i całym uniwersum *League of Legends*, ale generalnie nad zjawiskami adaptacji; poczynawszy od klasycznego przeniesienia treści, a skończywszy na transmedialnych formach i kategorii *shared universe*. Z pewnością należałoby również szczegółowo przyjrzeć się wszystkim elementom, którymi wzajemnie wymieniają się współczesne media i pozostałym ich współzależnościom.

Bibliografia

Bomba Radosław. 2014. Metody badań gier komputerowych. W: Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności. Toruń. 17–104.

² Podobnie jak gra cyfrowa *Ruined King...* uniwersum Runterry rozwija również medium literatury. Akcja wydanej w Polsce w 2025 roku powieści *League of Legends. Ambessa*. Wybrana przez wilka dzieje się przed *Arcane* i opowiada o losach Ambessy Medardy.

- Całek Agnieszka. 2019. *Opowieść transmedialna: teoria, użytkowanie, badania*. Kraków.
- Dovey Jon, Helen W. Kennedy. 2011. Interaktywność. W: *Kultura gier komputerowych*. Anna Oksiuta (przeł.). Kraków. 7–10.
- Fanlore.org. 2025. Canon. <https://fanlore.org/wiki/Canon> (dostęp: 19.06.2025).
- Filiciak Mirosław. 2006. Nowe media i gry komputerowe. W: *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*. Warszawa. 26–65.
- Gry-Online. 2013. Hasło: MOBA. <https://www.gry-online.pl/sloownik-gracza-pojecie.asp?ID=341> (dostęp: 12.03.2025).
- Helman Agnieszka. 1998. Wstęp. W: *Twórcza zdrada. Filmowe adaptacje literatury*. Poznań. 7–18.
- Jenkins Henry. 2007. „Adoracja przy ołtarzu konwergencji”: nowy paradygmat myślenia o przemianie mediów. W: *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, Małgorzata Bernatowicz, Mirosław Filiciak (przeł.). Warszawa. 7–28.
- Jenkins Henry. 2007. W poszukiwaniu papierowego jednorożca: Matrix i opowiadania transmedialne. W: *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, Małgorzata Bernatowicz, Mirosław Filiciak (przeł.). Warszawa. 93–129.
- Lubelski Tadeusz (red.). 2010. Hasło: Adaptacja. W: *Encyklopedia kina*. Kraków. 13–14.
- Murawski, Bartosz. 2015. „Marvel kręci filmy. Shared universe jako nowy trend w kinie hollywoodzkim”. *Ars Educandi* nr 12. 31–40.
- Ogonowska Agnieszka. 2013. Zabawa: od przyjemności do zaangażowania. W: *Współczesna edukacja medialna: teoria i rzeczywistość*. Kraków. 189–192.
- Riot Games. B.d.w.a. Blitzcrank the Great Steam Golem. https://universe.leagueoflegends.com/en_US/story/champion/blitzcrank/ (dostęp: 18.03.25).
- Riot Games. B.d.w.b. Camille the Steel Shadow. https://universe.leagueoflegends.com/en_AU/story/champion/camille/ (dostęp: 18.03.25).
- Ukil Aparna. 2024. Is Arcane Canon to League of Legends? Answered. Beebom. <https://beebom.com/arcane-canon-to-league-of-legends/> (dostęp: 18.03.25).

Filmografia

Arcane. 2021. Christian Linke, Alex Yee (reż.).

Ludografia

League of Legends. 2009. Riot Games (wyd.).

Ruined King: A League of Legends Story. 2021. Riot Games (wyd.).

Streszczenie

Artykuł analizuje serial animowany *Arcane* (2021, reż. Christian Linke, Alex Yee) jako adaptację oraz rozwinięcie historii z uniwersum gry cyfrowej *League of Legends* (2009, Riot Games), przyglądając się relacjom między tymi tekstami kultury. Praca

skupia się na sposobach kreacji bohaterów i budowaniu świata przedstawionego, wskazując, jak serial rozwija wątki z gry, a jednocześnie zachowuje autonomiczność jako niezależne dzieło. Analiza wykorzystuje wybrane teorie groznawcze, medioznawcze ujęcia oraz teorie adaptacji, pomagające uchwycić specyfikę procesu przeniesienia fabuły i postaci gry cyfrowej do serialu animowanego.

Arcane: between adaptation and transmediation

Abstract

This article analyses the animated series *Arcane* (2021, dir. Christian Linke and Alex Yee) as an adaptation and extension of the story set in the universe of the video game *League of Legends* (2009, Riot Games), examining the relationships between these cultural texts. The article focuses on character construction and world-building, showing how the series develops themes from the game while maintaining its autonomy as an independent work. The analysis draws on selected theories from game studies, media studies, and adaptation studies, helping to capture the specificity of transferring the plot and characters of a video game to an animated series.

Słowa kluczowe: gry cyfrowe, adaptacja, serial animowany, *Arcane*, *League of Legends*

Key words: video games, adaptation, animated series, *Arcane*, *League of Legends*

Weronika Olesiak – studentka Uniwersytetu Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie. Jej główne zainteresowania naukowe to medioznawstwo, szczególnie obszar nowych mediów, *game studies*, oraz literatura fantastyczna.