

JEDNAK KSIĄZKI

GDANSKIE CZASOPISMO HUMANISTYCZNE

2017 nr 7

Pomiędzy dziećmi i dorosłymi

ESJE

SAGA *DRAGONLANCE* JAKO „*FANTASY PRZEJŚCIOWE*” (GRANICZNE)

OLAF PAJĄCZKOWSKI

Uniwersytet Opolski w Opolu
Instytut Polonistyki i Kulturoznawstwa

Kiedy w 1937 roku John Ronald Reuel Tolkien wydał *Hobbita, czyli tam i z powrotem*, a następnie jego kontynuację, czyli *Władcę Pierścieni*, rozpoczął tym samym popularyzację *fantasy*. Warto jednak wspomnieć, że korzeni *fantasy* niektórzy dopatrują się już w mitach i średniowiecznych legendach (zob. np. *Fantasy. Ilustrowany przewodnik*, Pringle 2003: 8-11). Co więcej – przed Tolkienem tworzyli pisarze, którzy co prawda nie skodyfikowali jeszcze zasad, którymi rządzi się współczesne *fantasy*, ale o ich wkładzie w rozwój gatunku nie należy zapominać: myślę tu o twórcy postaci Conana Barbarzyńcy, Robercie E. Howardzie. Oczywiście można wymienić więcej nazwisk – na przykład *Fantasy. Ilustrowany przewodnik* uznaje Henry’ego Ridera Haggarda, autora *Kopalni króla Salomona*, za najważniejszego autora *fantasy* piszącego dla czasopism „groszowych” albo pulpowych (Pringle 2003: 15). Natomiast Andrzej Sapkowski, autor cyklu o Wiedźminie, w swym *Rękopisie znalezionym w smoczęj jaskini: kompendium wiedzy o literaturze fantasy* podaje, że to właśnie w roku 1930, w którym Howard

napisał pierwsze opowiadanie o Conanie, *Feniks na mieczu*, powstał ten gatunek (Sapkowski 2011: 7). Niemniej to drugie wydanie dzieł Tolkiena zdobyło popularność na całym świecie i zapoczątkowało „modę” na opowieści osadzone w magicznych światach. Jak podaje *Fantasy. Ilustrowany przewodnik*:

Pierwsze wydanie obejmowało trzy tomy: *Drużynę Pierścienia*, *Dwie wieże* i *Powrót króla*, ale tak naprawdę nie jest to typowa trylogia, a bardzo długa, zwarta powieść. Z początku spotkał ją taki sam los jak powieści Morrisa i Eddisona – aż dziesięć lat czekała na swój tryumf czytelniczy. Dopiero amerykańska tania edycja w miękkiej oprawie z 1965 roku pokonała opór rynku i *Władca Pierścieni* zyskał status bestsellera XX wieku. (Pringle 2003: 35)

Brytyjski autor wyznaczył swoim dziełem zasady, którymi kierowała się spora grupa późniejszych pisarzy *fantasy*, gdzie ramę dla fabuły tworzy magiczny świat, przypominający nieco średniowieczną Europę, odwołujący się do kultury śródziemnomorskiej, zamieszkały przez istoty znane z baśni i legend, pełen ras dobrych (ludzie, elfowie, krasnoludowie etc.) i złych (orkowie, gobliny, trolle), magii i przygód. Świat, w którym drużyna bohaterów wyrusza na niebezpieczną wyprawę, aby pokonać Zło, zagrażające wszelkiemu życiu, najczęściej spersonifikowane jako okrutny władca, potężny czarnoksiężnik, smok, demon etc. Niektórzy pisarze, z których wymienić należy chyba przede wszystkim Ursulę K. Le Guin, starali się tworzyć światy nieco mniej przypominające Tolkienowskie Śródziemie. Le Guin w swoim cyklu o Czarnoksiężniku Gedzie (*Czarnoksiężnik z Archipelagu*, *Grobowce Atuanu*, *Najdalszy brzeg*, *Tebanu*, *Opowieści z Ziemiomorza*, *Inny wiatr*) całkowicie zrezygnowała z pseudośredniowiecznego i pseudośródziemnomorskiego uniwersum pełnego rycerzy i magicznych ras, a zamiast tego umieściła akcję powieści w krainie przywodzącej na myśl epokę starożytną, zamieszkałej głównie przez ludzi o miedzianej skórze. Etyka tego świata oparta była bardziej na chińskim taoizmie niż europejskim chrześcijaństwem¹.

Dla wielu jednak odbiorców dzieło Brytyjczyka stało się jedynym słusznym sposobem kreacji tego typu światów i nie wyobrażali oni sobie *fantasy* bez rycerzy i smoków. Do zafascynowanych jego książkami należeli Amerykanie Gary Gygax i Dave Arneson, będący równocześnie pasjonatami historii. Innym ich zamiłowaniem były planszowe gry bitewne, pozwalające graczom na wcielenie się w generałów i na rozgrywanie wielkich bitew za pomocą figurek i kości. Na początku rozgrywki te stanowiły pewnego rodzaju rekonstrukcje historyczne

¹ O swojej fascynacji taoizmem Le Guin mówiła między innymi w wywiadzie dla „The Paris Review” (Le Guin 2013).

potyczek z różnych epok. W roku 1972 Gygax wydał własną grę, *Chainmail*, osadzoną w realiach średniowiecza, lecz już rok później, w drugiej edycji, wprowadził zasady pozwalające na zabawę w pseudotolkienowskiej rzeczywistości pełnej magii i fantastycznych stworów.

Z czasem niektórzy gracze, znudzeni ciągłymi bitwami, wcielali się w postaci dowódców i wykonywali różne zadania – na przykład wkradali się do zamków wrogów, by zdobyć ważne dokumenty – i coraz częściej swoje postaci odgrywali. Dostrzegł to Arneson. Napisał scenariusz dla drużyny, która współpracując ze sobą i wykorzystując różnorodne umiejętności swych postaci, miała zdobyć skarby twierdzy Blackmoore. Tak narodził się pierwszy scenariusz *Role-Playing Game*, fabularnej gry narracyjnej (tłumaczenie terminu: Szeja 2004: 11-12).

Niedługo później Gygax i Arneson połączyli siły, tworząc wydawnictwo *Tactical Studies Rules* (TSR), którego pierwszym produktem była gra narracyjna – *Dungeons & Dragons*, pozwalająca graczom na wcielenie się w postaci znane z *fantasy* (wojowników, elfów, czarodziejów, złodziei etc.) i wspólne przeżywanie przygód (najczęściej: penetrowanie starożytnych podziemi, walka ze złymi potworami zagrażającymi dobrem rasom etc.). Druga połowa lat 70. i kolejna dekada XX wieku to dla RPG-ów okres największej popularności. W tym czasie TSR zaczęło także wydawać powieści mające przybliżyć uniwersa znane z ich gier – do cieszących się ogromnym zainteresowaniem należały te odwołujące się do Tolkienowskiego Śródziemia *Greyhawk*, *Zapomnianych Krain*, a także *Dragonlance (Smoczej Lancy)*.

Dragonlance był pierwszym przedsięwzięciem TSR zakrojonym na tak szeroką skalę. Poza opisem świata, całości towarzyszyły przygody i powieści, których fabuła została opracowana przez Laure i Tracy’ego Hickmanów, a same książki – napisane przez Tracy’ego Hickmana i Margaret Weis. Warto dodać, że wydarzenia przedstawione w tych utworach stworzono w trakcie gier rozgrywanych przez Hickmanów i ich przyjaciół – postaci znajomego małżeństwa stały się pierwowzorami bohaterów występujących na kartach książek osadzonych w świecie *Dragonlance*.

We wczesnych latach osiemdziesiątych dwudziestego wieku, TSR zaczęło poszukiwać nowych ścieżek rozwoju, w których kierunku można by skierować *AD&D*. Badania, przeprowadzone wśród graczy *AD&D*, pokazały, że odbiorcy pragnęli, aby w materiałach RPG częściej pojawiały się smoki. TSR odpowiedziało na to zapotrzebowanie w maju 1983, zatrudniając Tracy’ego Hickmana do stworzenia fabuły, która służyłaby mistrzom gry za tło ich własnych przygód. TSR zdecydowało się sprzedawać scenariusze równocześnie z trylogią książek, opartych na narracji gry. [...]

Opublikowano trzy powieści w tej nowej serii – *Smoki jesiennego zmierzchu* (1984), *Smoki zimowej nocy* (1985) i *Smoki wiosennego świtu* (1985) – znanej też jako *Kroniki Smoczej Lancy: Kroniki*. Fabułę książek wymyślił

Hickman, a napisała je Margaret Weis. [...] Ten plan nie tylko pomógł w stworzeniu nowej linii produktów związanych z grami, ale także zwiększył sprzedaż podręczników *AD&D*. (Mackay 2001: 18-19)²

Dragonlance szybko odniósł ogromną popularność, powieści opowiadające o przygodach „Towarzyszy Lancy” sprzedaly się w milionach egzemplarzy na całym świecie, a nazwiska ich autorów znalazły się na listach bestsellerów. Na przykład do kwietnia 2004 roku – czyli dwadzieścia lat po premierze pierwszego produktu *Dragonlance* – Margaret Weis napisała (lub była współautorką) „około pięćdziesięciu książek, z czego ponad dwadzieścia znalazło się na listach bestsellerów *New York Timesa*, a łączna sprzedaż jej utworów to ponad dwadzieścia dwa miliony egzemplarzy” (Maas 2004).

Mimo to w polskich opracowaniach nie poświęcono wystarczająco wiele uwagi powieściowej serii *Dragonlance* – na przykład w *Ilustrowanym przewodniku, Rękopisie znalezionym w smoczej jaskini*, oraz *W cieniu białego drzewa* Tomasza Z. Majkowskiego i *Fantasy. Ewolucji gatunku* Grzegorza Trębickiego pojawiają się wzmianki, przypisy lub krótki rozdział, dotyczące *Smoczej Lancy*. Wydaje mi się, że – ze względu na pewnego rodzaju „osobność” utworów opartych na RPG, manifestującą się nieco inną strukturą opowieści (pokrótce pisze o tym: Majkowski 2013: 275-279), a także uznanie czytelników, którym cieszył się *Dragonlance* (a co za tym idzie – w jakimś stopniu odcisnął swój ślad na historii gatunku) – należy przyrzeć się mu nieco bliżej niż do tej pory było to czynione. Choćby po to, by uchwycić różnice między nim a „standardowymi” powieściami *fantasy* (to jest – nieopartymi na żadnej grze, będącymi od początku do końca oryginalną kreacją autora) czy też po to, by spróbować wyjaśnić przyczyny jego sukcesu. *Smoczą Lanca* wydaje się również najbardziej reprezentatywnym (ze względu na jej ówczesną popularność, która zaowocowała setkami książek) przedstawicielem literatury *fantasy* opartej na RPG, a przy tym – jednym z utworów, które można określić mianem „*fantasy* przejściowego”.

Saga *Dragonlance* przedstawia losy drużyny bohaterów, nazywanych „Bohaterami Lancy”, którzy zostają wciągnięci w walkę Dobra ze Złem; w czasie swoich przygód muszą nie tylko pokonać wojska Królowej Ciemności, ale także zaprowadzić pokój między zwaśnionymi rasami, zreformować skorumpowane lub niesprawnie działające organizacje, a także przywrócić zniszczonemu przez Kataklyzm kontynentowi Ansalon nadzieję i wiarę w dawnych bogów. Grupa składa się z: Tanisa Półelfa, rycerza Sturma, kendera (rasa niskich istot, przypominających Tolkienowskie hobbity) Tasslehoffa, krasnoluda Flinta, braci bliźniaków Caramona (potężnego wojownika) i Raistlina (słabowitego czarodzieja) oraz kapłanki Goldmoon, jej narzeczonego Riverwinda, elfki Laurany i Tiki, która z kelnerki przeobraża się w wojowniczkę. Oczywiście

² Wszystkie tłumaczenia – jeśli nie zaznaczono inaczej – O.P.

w trakcie swych przygód wszystkie wymienione powyżej cele zostają zrealizowane z powodzeniem, a wdzięczni mieszkańcy uniwersum Krynnu ogłaszają grupę bohaterami. Najważniejsze jednak dla większości postaci jest to, że w czasie wędrówek odnajdują własne miejsce w świecie; przechodzą pewnego rodzaju inicjację i stają się pełnoprawnymi członkami swego społeczeństwa.

Dragonlance można określić mianem „fantasy przejściowego”, „fantasy granicznego”; jest bowiem „pomostem” dla czytelników. Pomostem podwójnym; po pierwsze: wpasowuje się pomiędzy heroiczne światy, takie jak Tolkienowskie Śródziemie a światy mniej idealne, zamieszkałe przez postaci pełne ułomności, słabości, niejednoznaczne, jak na przykład uniwersum *Wiedźmina* Andrzeja Sapkowskiego. Po drugie: pomostem między utworami skierowanymi do młodszego czytelnika, takimi jak cykl Narnijski Clive’a Staplesa Lewisa a tekstami adresowanymi do odbiorcy dojrzałego, jak *Gra o tron* George’a Raymonda Richarda Martina. Wystarczy również przejrzeć fora internetowe, zrzeszające miłośników *fantasy*, by zauważyć, że wielu z nich czytało *Dragonlance* jako nastolatkiem. Jako dorośli ludzie nie sięgali już do sagi o *Smoczej Lancy*, lecz dla wielu z nich była to lektura inicjacyjna, wprowadzająca w gatunek, lub następowała niedługo po zapoznaniu się z najważniejszymi dziełami, takimi jak utwory Tolkiena. Świat *Dragonlance* znajduje się na granicy stylistyki mitycznej, świata znanego z legend i światami bardziej realistycznymi; jego bohaterowie nie są już do końca czarno-biali, ale też nieskomplikowani psychologicznie. Czytelnik na pewno z łatwością dostrzeże, która z postaci jest tą dobrą i szlachetną, a która złą (wyjątkiem jest Raistlin Majere, który jest bohaterem bardziej niejednoznaczny, oportunistycznym, ale równocześnie – samotnym i niezrozumianym przez innych), a przy tym zauważy ich słabości i wady.

Co więcej – herosi *Smoczej lancy* tak naprawdę borykają się z problemami, które dotyczą bohaterów literatury młodzieżowej, w nazewnictwie anglosaskim określanej także jako literatura *young adults* (dla młodych dorosłych) czy *new adults* (nowych dorosłych, Strickland 2013). Są więc w pewnym sensie „niedorosłymi dorosłymi” albo ludźmi na granicy świata dzieci i dorosłych³. Tak jak odbiorcy, „Bohaterowie Lancy” znajdują się „pomiędzy dwoma światami, dzieciństwem a dorosłością” (Strickland 2013) i muszą dokonać wyboru ścieżki życiowej. Zmagają się także

³ O Raistlinie Majere i Drizzcie Do’Urdenie – jako przykładach bohaterów powieści związanych z RPG – pisałem szerzej w artykule *Raistlin i Drizzt – niedorośli herosi? Kształt postaci w książkach osadzonych w settingach RPG* (w druku); opisywałem tam też szerzej kategorię niedorosłego dorosłego, zachowania, które mogłyby wskazywać na przynależność wymienionych do tej kategorii, i zwróciłem uwagę na możliwość, że nastoletni czytelnik – lub młody dorosły – czytając o ich przygodach, dostrzec może problemy mu bliskie, z którymi boryka się na obecnym etapie rozwoju.

z problemem wykluczenia, poszukiwania własnego miejsca w świecie, niską samooceną, dojrzwaniem do swych funkcji społecznych⁴.

„Bohaterów Lancy” można więc uznać także za „bohaterów na rozdrożach” w tym sensie, że pomimo tego, iż wydają się dorośli, tak naprawdę w rzeczywistości mogą być dość bliscy czytelnikowi nastoletniemu lub nieco starszemu. Bardziej podobni są do maga Geda z kart *Czarnoksiężnika z Archipelagu* Ursuli K. Le Guin, który dopiero odnajduje swoją ścieżkę, niż do zakorzenionych już w pewnym sensie w swojej społeczności hobbitów Froda i Bilba, którzy wyruszają na wyprawę ze względu na okoliczności czy też zew przeznaczenia, a ich celem jest ocalenie świata, by potem powrócić do swej przestrzeni domowej. Nie przypominają też awanturnika Conana, dla którego poszukiwanie przygód jest pewnego rodzaju sposobem na życie czy też swoistym zawodem; bowiem większość „Bohaterów Lancy” w trakcie wędrówki – tak jak nastolatek – swoje funkcje społeczne dopiero poznaje.

Przyjrzyjmy się każdemu z herosów. Pomijam tutaj niektórych, jak na przykład krasnoluda Flinta: jest on jedną z postaci już ukształtowanych i nie dotyczą go procesy, którymi podlegają pozostali. On zresztą jest w pewnym sensie surogatem rodzica, najstarszą osobą w drużynie, krasnoludem, który przeżył długi i pełen doświadczeń żywot. Warto także zwrócić uwagę na to, że pomimo swojego wieku Flint jest postacią czasami wręcz komiczną, której przekomarzania się z kenderem i przydarzające się jej nieprzyjemne w skutkach wypadki wprowadzają humor do historii.

1. Tanis Pólelf, rozdarty pomiędzy światem ludzi i elfów, a w efekcie nie należący do żadnego z nich i poszukujący swojego miejsca w świecie. Wychowany wśród elfów, ale nie do końca przez nich akceptowany, wyrusza w podróż, ale w rzeczywistości ludzi także nie potrafi znaleźć domu. Jego rozdarcie symbolizowane jest także przez perypetie sercowe: nie może bowiem zdecydować, czy związać się z ludzką wojowniczką Kitiarą czy księżniczką elfów Lauraną. Wyraźnie skłania się ku Kitiarze, co wskazywać może na chęć znalezienia akceptacji w innym środowisku niż to, w którym się wychował i w którym nie czuł się do końca komfortowo – Tanis pragnie zostawić za sobą świat elfów, a stać się członkiem świata ludzi. Ostatecznie jednak wybiera Lauraną i własną ścieżkę, bez obsesyjnego poszukiwania akceptacji.

2. Raistlin Majere – Raistlin, prześladowany od dzieciństwa przez rówieśników za swą inność, jeszcze mocniej niż Tanis pragnie akceptacji, a nawet – uwielbienia innych. Dręczony przez kompleksy i niską samoocenę poszukuje sposobu, by udowodnić wszystkim, że pomimo wątłego zdrowia jest człowiekiem godnym szacunku, a nawet należy się go bać. Pragnie także zemścić się na całym świecie za wszystkie doznane krzywdy, a współczucie okazuje tylko takim

⁴ O problemach, jakim czola stawiają nastolatki, zob. *Niezbędnik dobrego nauczyciela* (Brzezińska 2014).

jak on: słabym i pogardzanym. W efekcie przechodzi na stronę Ciemności, później ją zdradza, by spróbować zostać jedynym bogiem. Raistlin, jako słaby i chorowity człowiek, cały czas poszukuje wsparcia u brata, Caramona, jak dziecko u rodziców, ostatecznie jednak dojrzewa do samodzielności i wyrusza własną drogą. W finale drugiej trylogii, podczas próby stania się istotą boską, dowiaduje się, że jego działania doprowadzą do unicestwienia wszelkiego życia, co oznaczać będzie dla niego wieczną samotność, poświęca się więc, by ocalić świat przed Złem.

3. Caramon Majere – Caramon opiekuje się swoim bratem, Raistlinem, a gdy ten usamodzielnia się, Caramon nie potrafi się z tym pogodzić i popada w depresję. Ostatecznie wyrusza na kolejną wędrówkę, tym razem by powstrzymać Raistlina przed zostaniem bogiem. Główną jego motywacją jest miłość do brata, lecz i on musi nauczyć się trochę innego rodzaju niezależności – istnienia bez krewnego, który ciągle na niego liczy i wymaga pomocy, a także samodzielnego myślenia. Caramon bowiem także w pewnym sensie uzależniony był od Raistlina i dopiero pozwoleńszy mu stać się jednostką autonomiczną, a także zobaczywszy, jaki naprawdę jest czarodziej, osiąga spokój i wyzwolenie (choć oczywiście braterska miłość jest jednym z czynników, które wpływają na ostateczną decyzję Raistlina, by ocalić świat, i przynosi mu odkupienie).

4. Laurana, z nieco dziecinnej dziewczyny staje się silną i odważną wojowniczką, która potrafi wziąć odpowiedzialność nie tylko za siebie, ale też za innych, a nawet za losy całych krain (zostaje bowiem generałem w wojnie z siłami Ciemności).

5. Tasslehoff, beztroski i naiwny kender, dojrzewa do odczuwania nie tylko radości, ale i smutku, oraz do głębszego rozumienia potrzeb i uczuć innych ludzi.

6. Sturm Brightblade, który przez większość życia kierował się głównie kodeksem honorowym swego zakonu rycerskiego, nauczył się nie tylko przestrzegania i respektowania zasad, ale też – walki o to, w co wierzy, bez względu na reakcję czy wpływ otoczenia i bez względu na cenę, jaką trzeba za taką postawę ponieść. Sturm ostatecznie ginie, ale jego poświęcenie pozwala „odrodzić się” podupadłemu zakonowi rycerskiemu.

7. Goldmoon – młoda córka szamana uczy się odpowiedzialności i akceptacji swej roli społecznej, która – choć wymaga od niej poświęceń i osobistych wyrzeczeń – pozwala na niesienie pomocy wielu innym ludziom i służy społeczeństwu.

W tym momencie warto przytoczyć słowa anonimowego autora anglojęzycznej strony *Smoków wiosennego świtu* na Wikipedii, który zauważył, że w tym tomie sagi bohaterowie „w pełni rozwijają swe osobowości i wyrastają na inne osoby niż te, którymi byli w pierwszej książce”⁵. Po części się z tym zgadzam, lecz tam, gdzie autor widzi proces stawania się inną osobą („growing up

⁵ Zob.: https://en.wikipedia.org/wiki/Dragons_of_Spring_Dawning (data dostępu 9.08.2016).

to be a different person”), ja widzę po prostu dorastanie („growing up”). Bohaterowie Lancy nie przeobrażają się bowiem w zupełnie nowe istoty, lecz po prostu dojrzewają emocjonalnie, a ich rozwój osobowościowy jest logiczny; nie przechodzą poważnych przemian, spowodowanych kryzysem światopoglądowym czy nowymi doświadczeniami życiowymi – raczej umacniają się w swoich przekonaniach, pokonując wątpliwości czy ucząc się odpowiedzialności. Nie widzę więc przemiany, lecz po prostu – rozwój. Autor opisuje również wybrane postaci – z niektórymi jego uwagami się zgadzam, inne kwestie postrzegam inaczej (jak widać to w analizie, której dokonałem w poprzednim akapicie). Warto dopowiedzieć również, że moim zdaniem rozwój – czy też dorastanie – herosów kończy się dopiero na ostatnim tomie drugiej trylogii, w *Próbie bliźniaków* (w której co prawda Raistlin ginie, ale dopiero tuż przed śmiercią dojrzewa emocjonalnie; Caramon natomiast w tej powieści osiąga dojrzałość, a Tasslehoff w pewnym sensie „pogłębia” uczucia i emocje, których nauczył się w poprzednich trzech książkach).

Jan Czechowski, wymieniając funkcje literatury dla dzieci i młodzieży, zwraca uwagę na tezę Anny Marii Bernardinis, że:

Wedle myśli autorki sytuacja narracyjna, w której stawia się czytelnika, może przerodzić się w sytuację wychowawczą, jeśli czytelnik wykorzysta jej elementy gwoili refleksji i rozważenia na nowo własnej sytuacji egzystencjalnej w świetle celów samowychowania, jakie kreśli on przed sobą i do których zmierza [...]. (Czechowski 2007: 16)

A także na tezę Bogusława Żurakowskiego:

Literatura adresowana do dzieci i młodzieży nie tylko funkcjonuje równolegle do procesów wychowawczych, ale swe istnienie zawdzięcza pedagogicznej inspiracji. Autor ten akcentuje w swej pracy rolę literatury w przekazywaniu wartości, pisząc, iż celem utworów należących do obszaru komunikacji literackiej jest przekaz zbioru wartości, wychowanie literackie i edukacja aksjologiczna (włączanie wartości w proces wychowania podkreślane jest przez teoretyków wychowania). Poziom wiedzy o wartościach, jej rozwijanie, jest warunkiem rozumienia i organizowania własnego życia moralnego oraz osiągnięcia należytej motywacji aksjologicznej, czyli własnej moralnej dojrzałości – najczęstszym celem wychowania są wartości moralne i wartości podporządkowane moralności (poznawcze, metafizyczne, osobowościowe, obyczajowe, witalne, użytecznościowe i przyjemnościowe). (Czechowski 2007: 16-17)

Powyższe krótkie przedstawienia sylwetek głównych bohaterów *Dragonlance* pozwalają stwierdzić, że pełnią oni funkcję, o której wspominają Żurakowski i Bernardinis – są pewnego rodzaju wzorami dla odbiorcy, wskazującymi drogę, jaką powinien kierować się w swym życiu.

Choć sytuacja literackich bohaterów – co oczywiste – różni się od sytuacji typowego nastolatka (choćby ze względu na to, że herosi funkcjonują w fantastycznym świecie), to jednak i oni zmagają się z problemami braku akceptacji ze strony otoczenia, trudnymi relacjami z rodziną, wpływami środowiska. Śledząc perypetie bohaterów, młody odbiorca może odnaleźć inspirację i – podobnie jak bohaterowie – starać się czynić tylko to, co uznaje za właściwe, a także przygotować się odpowiednio do swej roli w społeczeństwie.

Podsumowując, *Dragonlance* uznać można za „fantasy przejściowe” czy też „fantasy graniczne” z kilku powodów:

1. Jego bohaterowie są „niedorosłymi dorosłymi” – fizycznie dorośli, lecz mentalnie bliscy czytelnikowi, borykający się z tymi samymi problemami. Istnieją pomiędzy idealnymi herosami a ułomnymi ludźmi kreowanymi przez Sapkowskiego czy Martina.

2. Magiczne uniwersum Krynnu istnieje w przestrzeni, w której różnice między Dobrem a Złem są jeszcze wyraźnie zarysowane, lecz równocześnie pojawiają się słabości głównych bohaterów, a także koncepty równowagi między dwoma siłami; w świecie *Dragonlance* Dobro nie może istnieć bez Zła, Dobro posiada pewne skazy, a jego nadmiar może prowadzić do naruszenia wspomnianej wyżej równowagi, a w konsekwencji – do tragicznych skutków (świętych wojen, pychy, stawiania się wyżej od samych bogów); co ciekawe, Zło także potrafi uczyć się od Dobra i „przeszczepiać” niektóre wartości na swój grunt, aby uczynić się silniejszym (na przykład braterstwo, zastąpienie egoizmu troską o towarzyszy). Pomimo jednak tych wszystkich rozważań nad dychotomiczną naturą świata, podział na bohaterów i złoczyńców pozostaje dość wyraźny.

3. Pomimo pojawiania się niektórych problemów i tematów „nieodpowiednich dla młodego odbiorcy”, takich jak okrucieństwo czy seks, są one głównie jedynie sygnalizowane (pojawia się jednak przemoc; dotyczy książek Weis i Hickmana).

4. Na pierwszy plan wysuwa się jeszcze szybka akcja i walki ze złymi istotami, pragnącymi zdobyć świat, ale dostrzec już można bardziej osobiste dramaty pojedynczych osób, delikatne próby pogłębienia portretu psychologicznego bohaterów i przedstawiania ich rozterek, przemyśleń na temat świata.

5. Pomimo niejednoznaczności działań niektórych postaci (przede wszystkim – Raistlina) zachowania nieetyczne są potępiane, a więc realizowana jest funkcja kształtowania postaw.

6. *Dragonlance* przede wszystkim pełni funkcję rozrywkową, choć stara się sygnalizować problemy natury etycznej.

Jest to literatura będąca pomostem pomiędzy książkami dla dzieci a książkami dla dorosłych; zapewnia przede wszystkim rozrywkę młodemu odbiorcy, ale może też w pewnym stopniu kształtować postawy czytelnika.

SUMMARY

“Dragonlance” – Transitional Fantasy

Author of this article describes characters and themes of *Dragonlance* saga, one of *Dungeons & Dragons* worlds, written by Tracy Hickman and Margaret Weis. He notes that Heroes of the Lance are „transitional” - although they are adult in physical sense, they also have problems of teenagers and are close to young readers in regard that they must grown up, too. He also notes that the whole *Dragonlance* saga is transitional – placed between heroic fantasy of Tolkien and dark fantasy of Sapkowski, between fairytale-like world of Lewis and „realistic” world of Martin. He concludes that although *Dragonlance* main function is to entertain the reader, it can show some ethical behaviour, too.

KEYWORDS

Fantasy, Dragonlance, Tolkien, RPG, Dungeons & Dragons, growing up, acceptance, axiology

BIBLIOGRAPHY

- Brzezińska Anna Izabela, red. 2014. Niezbędnik dobrego nauczyciela. Piotrowski Konrad, Ziółkowska Beata, Wojciechowska Julita. *Rozwój nastolatka. Wczesna faza dorastania*, seria 1, tom 5. Warszawa: Instytut Badań Edukacyjnych.
- Czechowski Jan. 2007. „Funkcje edukacyjne literatury dla dzieci i młodzieży”. *Kultura i Edukacja* (2): 7-21.
- Le Guin Ursula K. 2013. „Ursula K. Le Guin, *The Art of Fiction* No. 221. Interviewed by John Wray”. *The Paris Review* (206). Online: <http://www.theparisreview.org/interviews/6253/the-art-of-fiction-no-221-ursula-k-le-guin>. Data dostępu 20.04.2016.
- Maas John-Michael. 2004. „Rival Fantasy Publishers Rally Around Star Author”. *Publisher Weekly* 251 (16). Online: <http://www.publishersweekly.com/pw/print/20040419/17825-rival-fantasy-publishers-rally-around-star-author.html>. Data dostępu 9.08.2016.
- Mackay Daniel. 2001. *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art*. Jefferson, North California, London: McFarland & Company.
- Majkowski Tomasz Z. 2013. *W cieniu białego drzewa: powieść fantasy w XX wieku*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Pringle David, red. 2003. *Fantasy. Ilustrowany przewodnik*. Drewnowski Jacek, tłum. Warszawa: Wydawnictwo Arkady.
- Sapkowski Andrzej. 2011. *Rękopis znaleziony w smoczej jaskini: kompendium wiedzy o literaturze fantasy*. Warszawa: superNOWA.
- Strickland Ashley. 2013. „A brief history of young adult literature”. Online: <http://edition.cnn.com/2013/10/15/living/young-adult-fiction-evolution/>. Data dostępu 9.08.2016.
- Szeja Jerzy Zygmunt. 2004. *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*. Kraków: Rabid.
- Trębicki Grzegorz. 2009. *Fantasy. Ewolucja gatunku*. Kraków: Universitas.
- Weis Margaret, Hickman Tracy. 1994. *Smoki wiosennego świtu*. Żywno Dorota, tłum. Poznań: Rebis.
- Weis Margaret, Hickman Tracy. 1996a. *Smoki jesiennego zmierzchu*. Żywno Dorota, tłum. Poznań: Rebis.
- Weis Margaret, Hickman Tracy. 1996b. *Czas bliźniaków*. Żywno Dorota, tłum. Poznań: Rebis.
- Weis Margaret, Hickman Tracy. 1996c. *Wojna bliźniaków*. Żywno Dorota, tłum. Poznań: Rebis.

Weis Margaret, Hickman Tracy. 1996d. Próba bliźniaków. Żywno Dorota, tłum. Poznań: Rebis.

Weis Margaret, Hickman Tracy. 1997. Smoki zimowej nocy. Żywno Dorota, tłum. Poznań: Rebis.

Wikipedia. Online: https://en.wikipedia.org/wiki/Dragons_of_Spring_Dawning. Data dotępu 9.08.2016.