

Przemysław Wąsik

ORCID: 0000-0002-2810-6494

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Zabawa po japońsku. Konwencja *battle royale* w japońskiej kinematografii

Playing the Japanese Way: The Battle Royale
Convention in Japanese Cinema

Abstrakt

Artykuł ma na celu prześledzenie tego, w jaki sposób elementy literackie przenikają do innych form wyrazu w kulturze. Podstawę stanowi analiza filmów czerpiących z wzorca zawartego w powieści *Battle Royale*, napisanej przez japońskiego pisarza Koushuna Takamiego. Jej głównym motywem jest „śmiertelna gra”, kończąca się przetrwaniem tylko jednej osoby z biorących udział w rozgrywce. W niniejszym artykule oprócz podjęcia się próby ukonstytuowania pewnych cech wspólnych dla literackiego pierwowzoru i filmów *Signal 100* oraz *As the Gods Will*, odwołuję się także do koncepcji *homo ludens*, zaproponowanej przez Johana Huizingę. Dotyczy ona kluczowej roli zabawy jako elementu kultury. Podążając za myślą holenderskiego filozofa, należy rozważyć, czy groźba śmierci, która moralizowała człowieka poprzez wizję grozy i cierpienia, we współczesnej kulturze staje się okazją do hedonistycznej rozrywki. I czy to, co jest współcześnie rekonfigurowane w popularną zabawę, dalej można zabawę nazywać.

Słowa kluczowe: *Battle Royale*, *homo ludens*, zabawa, film, Japonia

Abstract

This article aims to explore how literary elements permeate other forms of cultural expression. It is based on an analysis of films that draw on the model presented in the novel *Battle Royale* by Japanese writer Koushun Takami. Its central motif is a “deadly game” in which only one participant survives. In addition to attempting to identify shared features between the literary prototype and the films *Signal 100* and *As the Gods Will*, this article also references Johan Huizinga’s concept of *homo ludens*, which highlights the key role of play as a cultural element. Following his line of thought, we must ask whether the threat of death—which once served to morally instruct people through the evocation of horror and suffering—has, in contemporary culture, become a source of hedonistic entertainment and whether that which is now reconfigured into popular play can still rightly be called “play.”

Keywords: *Battle Royale*, *homo ludens*, play, film, Japan

Rozrywka stanowi integralną część ludzkiego doświadczenia, dlatego sięgając po różne jej przejawy, pragniemy i poszukujemy właśnie tej formy relaksu, przyjemności, a niekiedy ucieczki od rzeczywistości. W dzisiejszym szybko zmieniającym się świecie, gdzie tempo życia jest często wymagające, a codzienne wyzwania stawiane przed jednostkami są różnorodne, potrzeba rozrywki staje się nie tylko luksusem, lecz także elementem wspierającym zdrowie psychiczne i równowagę emocjonalną. W związku z wielością nowoczesnych technologii czy stałego dostępu do informacji oczekiwania odbiorców wobec rozrywki uległy ewolucji.

Pomimo zmian jednym aspektem, od stuleci stałym wśród społeczeństw, jest chęć zabawy, która tylko pozornie dostarcza wyłącznie rozrywki. Zabawa jako integralna część ludzkiego doświadczenia jest obszarem posiadającym już długą tradycję badawczą. Poświęcono jej szereg badań skupionych na różnorodności zachowań ludycznych. Podstawę teoretyczną stanowią klasyczne pisma Johana Huizingi, Rogera Cailloisa i Michaiła Bachtina. Ustalenia tych badaczy malują obraz zabawy jako odwiecznej, uniwersalnej ludzkiej aktywności, tak samo ważnej, niezależnie od poziomu rozwoju danej cywilizacji. Szczególnie istotne dla dalszych rozważań okażą się rozpoznania pierwszego z trzech przytoczonych autorów. Johan Huizinga, holenderski historyk kultury, w swojej fundamentalnej pracy *Homo ludens. Esej o zabawie jako elemencie kultury* podjął się zadania zrozumienia istoty zabawy i jej roli w społeczeństwie. Autor uznał, że zabawa przewija się przez różne obszary ludzkiego życia, od sztuki po politykę, stanowiąc nieodłączny element egzystencji. Jednakże, czy istnieje pewien punkt, w którym granice między zabawą

a „zwyčajnym” życiem zaczynają się zacierać, natomiast sama zabawa przybiera mroczne oblicze śmierci?

Intuicyjnie większość osób byłaby w stanie powiedzieć, czym jest dla nich zabawa, jednak warto przyrzeć się dokładnie, jak jest ona postrzegana przez Johana Huizingę, który definiuje ją w następujący sposób:

Z uwagi na formę można więc (...) nazwać zabawę czynnością swobodną, którą odczuwa się jako „nie tak pomyślaną” i pozostającą poza zwykłym życiem, a która mimo to może całkowicie zaabsorbować grającego; czynnością, z którą nie łączy się żaden interes materialny, przez którą żadnej nie można osiągnąć korzyści, która dokonuje się w obrębie własnego określonego czasu i własnej określonej przestrzeni; czynnością przebiegającą w pewnym porządku według określonych reguł i powołującą do życia związki społeczne, które ze swej strony chętnie otaczają się tajemnicą lub za pomocą przebrania uwydatniają swoją inność wobec zwyczajnego świata¹.

Do dzisiaj większość teoretyków gier i zabawy odwołuje się do tej definicji. Jest ona obecna chociażby w pracach Jespera Juula² czy na rodzimym gruncie u Wojciecha Sikory³. Wyciągnąć z niej można kilka najważniejszych cech formalnych, takich jak: swoboda działania, bezinteresowność, odrębność od zwykłego życia, oddzielenie czasoprzestrzenne, posiadanie reguł i tworzenie więzi społecznych.

Z kolei Roger Caillois wyróżnia sześć cech gier i zabaw, definiując je jako czynności: dobrowolne, wyodrębnione, zawierające element niepewności, bezproduktywne, ujęte w normy oraz fikcyjne⁴ – zatem jedyną zmianą, jaką wprowadza w stosunku do Huizingi, jest uznanie interesowności graczy. Caillois odrzuca bezinteresowność jako kluczową cechę gier i zabaw, powołując się na gry hazardowe. Uznaje on, że stałym elementem gry jest nastawienie graczy do rozgrywki. Proponuje zatem klasyfikowanie gier i zabaw według czterech kategorii: *agon* (rywalizacja), *alea* (losowość), *mimicry* (udawanie, że jest się kimś innym) oraz *ilinx*

1 Johan Huizinga, *Homo ludens. Esej o zabawie jako elemencie kultury*, tłum. Maria Kurecka, Witold Wirpsza (Warszawa: Wydawnictwo Aletheia, 2022), 35–36.

2 Jesper Juul, *The Game, The Player, The World. Looking for a Heart of Gameness*, w *Level Up. Digital Games Research Conference Proceedings*, red. Marinka Copier (Utrecht: Utrecht University, 2003), 30–45.

3 Wojciech Sikora, *Fenomenologia gry wideo w perspektywie ontologii dzieła sztuki Romana Ingardena* (Kraków: Universitas, 2023).

4 Roger Caillois, *Gry i ludzie*, tłum. Anna Tatarkiewicz, Maria Żurowska (Warszawa: Oficyna Wydawnicza Volumen, 2007), 20.

(oszołomienie)⁵. Najliczniejszą grupę stanowią te wpisujące się w kategorię agonu, który opiera się na rywalizacji. Kategorię tę Caillois opisuje następująco: „Cała grupa gier i zabaw ma charakter zawodów, to znaczy walki w warunkach sztucznie stworzonej równości szans, pozwalającej antagonistom zmierzyć się w sytuacji idealnej, dzięki której zyskana przewaga jest ściśle wymierna i niepodważalna”⁶.

Odnosząc się do powyższych rozpoznań na temat zabawy, warto powrócić do zadanego na początku pytania: czy może ona w pewnym miejscu łączyć się ze śmiercią? Wszakże, jak zauważa Huizinga, zabawa na każdym kroku ujawnia się jako różniąca od „zwyčajnego” życia: „Zabawa nie jest »zwykłym« ani »właściwym« życiem. Jest to raczej wykraczanie z takiego życia w sferę tymczasowej aktywności o swoistych tendencjach”⁷. A czy istnieje coś silniej związanego ze „zwyčajnym” życiem niż śmierć?

Miejsce styku zabawy i śmierci, a przede wszystkim jego wyobrażenie, będzie stanowiło główny obszar analiz podjętych w niniejszym artykule. Jako egzemplifikacja posłuży pojawiający się pod koniec XX wieku motyw *battle royale*. Wywodzi się on z wzorca umieszczonego w japońskiej powieści *Battle Royale* autorstwa Koushuna Takamiego z 1999 roku. Jej głównym motywem jest „śmiertelna gra”, kończąca się przetrwaniem tylko jednej osoby spośród biorących udział w rozgrywce. Szybko motyw ten zaczął być wykorzystywany oraz przetwarzany przez twórców filmowych, tak w Japonii, jak i na całym świecie. Szczególnie interesujące wykorzystanie poetyki obecnej w *Battle Royale* jest dostrzegalne w dwóch tytułach wywodzących się z Kraju Kwitnącej Wiśni: *As The Gods Will* (reż. Takashi Miike, Japonia 2014) i *Signal 100* (reż. Lisa Takeba, Japonia 2019), które posłużą do podjęcia się próby odpowiedzi na pytanie: czy praktykę gry na śmierć i życie, ukazaną w filmach czerpiących z pierwowzoru Takamiego można ciągle nazywać zabawą? Postaram się także wskazać, jak przemoc (a nawet dalej posunięta śmierć) obecna w popkulturze znajduje swój wyraz w zabawie. Współcześni badacze zauważają wręcz, że obecnie żyjemy w kulturze przemocy: „Media stają się (...) przestrzenią powszechnego kontaktu z agresją i przemocą. Ten częsty kontakt prowadzi do kształtowania się określonych zachowań oraz socjalizowania się w »kulturze przemocy«”⁸.

5 *Ibidem*, 22.

6 *Ibidem*, 23.

7 Huizinga, *Homo ludens*, 26.

8 Mariusz Jędrzejko, „Śmierć jako zabawa - człowiek w świecie gier komputerowych i sieciowych (spojrzenie socjopedagogiczne)”, *Media i Społeczeństwo* 1 (2011): 168.

Początki zabójczych gier i zabaw

Historia pierwowzoru rozgrywa się w alternatywnej wersji Japonii, znanej jako Republika Wielkiej Azji Wschodniej, gdzie kontrolę sprawuje totalitarny rząd, który wprowadził ścisłą cenzurę i bezpośrednią kontrolę nad konsumpcją kultury. Jednym z problemów, z jakimi się jednak ciągle boryka, jest wzrost przestępczości wśród nieletnich i spadek szacunku młodzieży wobec dorosłych. W związku z tym w życie wprowadzony zostaje „Eksperyment Bitewny Program 68”. Wedle przytoczonego w powieści hasła encyklopedycznego jest on symulacją bitewną przeprowadzoną przez wojska, w ramach której co roku do programu zostaje losowo wybrane pięćdziesiąt klas trzecich gimnazjów z całego kraju⁹. Równość społeczeństwa w tym dystopijnym świecie oznacza, że każdy uczeń będący w trzeciej klasie gimnazjum może zostać wylosowany do udziału w programie, bez względu na status społeczny, zasoby finansowe czy jakiegokolwiek inne czynniki wpływające na pominięcie jego wyboru. W ramach tego wydarzenia losowo wybrana klasa jest zabierana na bezludną, odizolowaną wyspę, gdzie zostaje zmuszona do udziału w śmiertelnej grze, dopóki nie pozostanie tylko jeden ocalały. W *Battle Royale* kraj oficjalnie usankcjonował eksterminację własnej młodzieży. Mimo tego, że kolejne edycje owego Programu odbywają się corocznie, to jednak, jak zauważa Walter Benjamin: „wszelka przemoc podtrzymująca prawo na dłuższą metę sama pośrednio osłabia reprezentowaną w niej przemoc ustanawiającą prawo”¹⁰. W tym wypadku środek zapobiegawczy, który, jak to często bywa, jest nieproporcjonalny w stosunku do problemu, z którym ma się zmierzyć, czyli przestępczości nieletnich (co może być też tylko pretekstem do trzymania w ryzach całego społeczeństwa przy pomocy terroru). Oto przyszłe społeczeństwo, które woli, by jego dzieci umierały, niż stawały się przestępcami.

Jedynym sposobem na wydostanie się z wyspy jest wygranie *battle royale*, w którym uczestnicy muszą mordować swoich rówieśników. Uczniowie są uzbrojeni losowo, otrzymują broń o różnej sile i nie są w stanie uciec z wyspy, ponieważ noszą na szyi nieusuwalne obroże, które wybuchną im, jeśli spróbują się z nich uwolnić lub opuścić wyznaczone granice. Młodzi ludzie, poruszając się po niebezpiecznym krajobrazie, którego bariery stworzone przez twórców „gry” stanowią poważne zagrożenie dla życia, muszą się nawzajem mordować. Co więcej, jednostki nie

9 Koushun Takami, *Battle Royale*, tłum. Urszula Knap (Czerwonak: Vesper, 2021), 51.

10 Walter Benjamin, *Przyczynek do krytyki przemocy*, tłum. Adam Lipszyc, w *idem, Konstelacje* (Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2012), 93.

mogą po prostu zdecydować się nie brać udziału, ponieważ istnieje także limit czasowy. Jeśli po upływie wyznaczonego czasu (72 godziny) przy życiu będzie więcej niż jedna osoba, to wszyscy uczestnicy zginą. Oprócz tego sama wyspa podzielona jest na strefy, a w miarę trwania rywalizacji niektóre obszary zamieniają się w zakazane strefy. Jeżeli uczeń znajdzie się w jednej z nich, jego obroźa eksploduje, co zmusza do nieustannej konfrontacji pomiędzy uczestnikami. W skrócie „Eksperyment Bitewny Program 68” to gra będąca walką o przetrwanie, w której gracze muszą zabijać lub zostać zabitymi. Warto dodać, że rozgrywka jest transmitowana dla mieszkańców całego kraju jako forma rozrywki, służąc też jako przypomnienie o władzy rządu i konsekwencjach buntu. W ukazanej wizji świata przemoc i śmierć dzieci są w pełni znormalizowane i zamienia się je w narodowe *show*, które Japończycy oglądają z voyeurystyczną przyjemnością.

Walka, która następuje później, zajmuje większość powieści. Narracja podąża głównie za perspektywami kilku uczniów, w tym przede wszystkim Shuyi Nanahary i Noriko Nakagawy, którzy walczą o przetrwanie, jednocześnie zmagając się ze swoimi wartościami moralnymi i relacjami osobistymi. Kondycja ludzka jest powracającym tematem w *Battle Royale*, ponieważ wszyscy uczniowie znajdują się w sytuacji granicznej, a do tego są także pod wpływem wielu targających nimi emocji. Wszakże w momencie rozpoczęcia gry uczestnicy znają się od co najmniej trzech lat i są uwikłani w prozaiczne problemy życia codziennego. Dzieci zakochują się, przesadnie reagują na strach, odrzucają przemoc, pomagają przyjaciołom w potrzebie, uznają, że samobójstwo jest najlepszym rozwiązaniem, próbują znaleźć inne sposoby na opuszczenie wyspy, zbierają przyjaciół, wykorzystują grę jako sposób na zemstę na wrogach czy w końcu poddają się żądzy zabijania. Spośród biorących udział w rozgrywce uczniów na szczególną uwagę zasługuje także Shogo, były uczestnik „Eksperymentu Bitewnego Program 68”, który poprzysiągł powrócić do gry, aby znaleźć sposób na zakończenie jej praktyki. Charakterystyczny jest również nikczemny Kiriyaama, który świadomie zgłosił się jako uczestnik z powodu chęci zabijania innych. Jest także Mitsuko, dziewczyna, której przeszłość związana z napaścią seksualną wpływa na to, jak bezlitośnie zabija napotkane osoby. Jak zauważa Magda Kitano w artykule porównującym stosowaną przemoc przez kobiece bohaterki w filmowych adaptacjach *Igrzysk śmierci* i *Battle Royale*, to w drugim z przytoczonych tytułów większość zabójstw jest dokonywana przez dwoje nadmiernie agresywnych uczniów, co ma miejsce również w pierwowzorze. Z kolei u innych graczy, zarówno mężczyzn, jak i kobiet, widać unikanie przemocy, u niektórych otwarte przeciwstawianie się jej,

podczas gdy inni poświęcają swoją energię na szukanie alternatywnych sposobów wyjścia z sytuacji¹¹. Jednakże jak zauważa francuski myśliciel René Girard: „Nie można obejść się bez przemocy, jeżeli chce się położyć jej kres. I to z tego powodu przemoc wydaje się nie mieć końca”¹². Słowa te oddają atmosferę niekończącego się pokazu przemocy, jaki unosi się nad powieścią Takamiego. Finał prowadzi do konfrontacji i zabicia przez trójkę Shuya, Noriko i Shogo bezlitosnego Kirayamy. Po tej sytuacji Shogo udaje, że zabija pozostałą przy życiu dwójkę, wykorzystując wiedzę o tym, jak dezaktywować obrożę, doprowadza do sytuacji, w której władze mają wrażenie, jakoby zastrzelił swoich konkurentów. Takami tym samym pokazuje czytelnikom, że być może jest szansa na pokonanie opresyjnego systemu, chociaż w tym momencie z punktu widzenia władz, gra zakończyła się tak, jak powinna.

Od początku stworzony przez rząd „Eksperyment Bitewny Program 68” jest ukazywany jako mająca charakter rozrywki gra. Przemoc i zabicie w Programie są przesunięte w kierunku spektaklu. Helen Day nawet zauważa, że zachowania uczniów, jak i same potyczki bazują na scenariuszach zaczerpniętych z telewizji, filmów, gier komputerowych i powieści (przykładowo Shinji porównuje siebie do Terminatora)¹³. Z kolei Adam Jankowiak podkreśla, że *battle royale* jako gatunek może być odczytywany szerzej niż tylko jako krytyka rządów totalitarnych i estetyzacji przemocy w mediach, a mianowicie jako wyraz wielu problemów społecznych. Wymienia tutaj odniesienia do polaryzacji (często to bogaci, wyżej postawieni pozwalają się zabijać osobom z niższych warstw) i tzw. wyścigu szczurów (rywalizacja o to, by awansować w hierarchii społecznej). Szczególnie widoczna w odniesieniu do produkcji azjatyckich jest zaś metafora na płaszczyźnie edukacji (szkolna rzeczywistość w Japonii czy Korei przypomina *battle royale*)¹⁴. Niektórzy nawet posuwają się dalej

11 Magda Kitano, „Gender and Violence in The Hunger Games and Battle Royale”, *Shonan Journal* 5 (2014): 12–13.

12 René Girard, *Sacrum i przemoc*, tłum. Maria i Jacek Plecińscy (Kraków: Nomos, 2019), 45.

13 Helen Day, „Simulacra, Sacrifice and Survival in The Hunger Games, Battle Royale, and The Running Man”, w *Of Bread, Blood and The Hunger Games. Critical Essays on the Suzanne Collins Trilogy*, red. Mary Pharr, Leisa Clark (Jefferson: McFarland & Company, 2012), 171.

14 Adam Jankowiak, „Morderczy turniej jako metafora problemów współczesnego społeczeństwa. Casus serialu Squid Game”, w *Gry i grywalizacja w kulturze XXI wieku*, red. Monika Szablowska-Zaremba (Lublin: Wydawnictwo KUL, 2022), 113–114.

i mówią o dziele jako alegorii amerykańskich wpływów na japońską edukację¹⁵.

Opisana historia odniosła sukces, o czym świadczą kolejne adaptacje: dwa filmy (Fukasaku, 2000, 2003) i kilkanaście mang (Takami, 2001, 2002, 2003, 2004). *Battle Royale* zdobyło uznanie krytyków za intensywną fabułę, eksplorację kwestii społecznych oraz prowokujące do myślenia badanie ludzkiej natury i dzięki temu udało mu się zaistnieć na całym świecie. Twórcy filmowi z Hollywood szybko podłapali motyw wywodzący się z powieści Takamiego i ukazany w filmach Fukasaku, które przyczyniły się do jego niesłabnącej popularności, a także powstania nowego subgatunku, jakim stało się *battle royale*. Jednym z najgłośniejszych tytułów eksplorujących ową tematykę są napisane przez Suzanne Collins i opublikowane w 2008 roku *Igrzyska śmierci*, które również zekranizowano. Szerzej znana masowemu odbiorcy seria Collins podziela to samo przejmujące ostrzeżenie przed tworzeniem z cierpienia innych spektakli masowej konsumpcji, które służą jedynie hegemonicznym podmiotom odpowiedzialnym za owe cierpienie i czerpiącym z niego korzyści¹⁶.

Motyw zabójczej gry stworzony przez Takamiego szybko stał się inspiracją dla wielu autorów literackich czy twórców filmowych oraz gromych tak z Japonii, jak i innych części świata. Chociaż należy nadmienić, że twórcy takich dzieł często mogli nawet nie znać powieści japońskiego pisarza przy tworzeniu swoich utworów. Przykładowo wspomniana już Collins wyjaśnia, że nie widziała filmu *Battle Royale* ani nawet nie słyszała o poprzedzającej go książce przed napisaniem *Igrzysk śmierci*¹⁷. Jak pisał Roland Barthes: „(...) każdy tekst jest nową tkaniną złożoną ze starych cytatów”¹⁸. Słowa te odnoszą się do opisywanej przez niego intertekstualności, czyli zjawiska opierającego się na spostrzeżeniu, że każdy tekst jest przepracowany przez inne teksty, pochłania i zmienia

15 Wedle badaczy seria przywołuje traumę systemów edukacyjnych wdrożonych w Japonii przez USA, narzucających swoją ideologię narodowi, którego wcześniejsze podejście do szkolnictwa było mało indywidualistyczne. Travis L. Wagner, S. Gavin Weiser, „Life is a Game, So Fight for Survival”. The Neoliberal Logics of Educational Colonialism within the Battle Royale Franchise”, w *Childhood, Science Fiction, and Pedagogy. Children Ex Machina: Global Posthumanist Perspectives and Materialist Theories*, red. David Kupferman, Andrew Gibbons (Singapore: Springer, 2019), 189-207.

16 *Ibidem*, 190.

17 Susan Dominus, *Suzanne Collins's war stories for kids*, „The New York Times Magazine”, <https://www.nytimes.com/2011/04/10/magazine/mag-10collins-t.html> (dostęp: 22.10.2024).

18 Roland Barthes, „Teoria tekstu”, tłum. Aleksander Milecki, w *Teoria literatury i metodologia badań literackich*, red. Danuta Ulicka (Warszawa: Uniwersytet Warszawski, Wydział Polonistyki, 1998), 67.

pod siebie wielość innych tekstów. Nie oznacza to jednak, że wszystko, co powstaje, jest powtórzeniem. Barthes zauważał, że teksty, niejednokrotnie nawet nie będąc świadomym naśladownictwem, odnoszą się do czegoś, co już powstało:

(...) do tekstu trafia wszelka mowa, zarówno epok minionych, jak i doby współczesnej, nie przez dającą się wykryć filiację czy świadome naśladownictwo, ale na zasadzie rozproszonego przenikania (...), a więc w formie, która sprawia, iż tekst nie jest reprodukcją, a kreatywnością¹⁹.

Tak właściwie to sama powieść Takamiego też nie była pierwszą tego typu opowieścią. Warto nadmienić chociażby, że w 1924 roku zostało opublikowane opowiadanie Richarda Connella *The Most Dangerous Game* (brak polskiego wydania, w języku polskim czasem tłumaczone jako „Najniebezpieczniejsza zwierzyna”), w której bohater poszukujący wyzwania zaczyna polować na ludzi dla rozrywki. Natomiast w 1974 Stephen King (pod pseudonimem Richard Bachman) napisał książkę *Uciekinier*. Jej treść przedstawia dystopijną przyszłość, w której ludzie mogą wziąć udział w teleturnieju, zakładającym różnego rodzaju konkurencje mogące zakończyć się ich śmiercią²⁰.

To jednak powieść Takamiego, od której tytułu powstało też określenie gatunku, wyznaczyła pewien trend dla twórców na całym świecie. W różnorodnych wytworach kultury rozpoznać można wątki obecne w *Battle Royale*. Warto wymienić tutaj choćby filmy takie jak: *Eksperyment Belko* (reż. Greg McLean, USA 2016), *Circle* (reż. Aaron Hann, Mario Miscione, USA 2015), *Teoria zabijania* (reż. Chris Moore, USA 2009); seriale: *Squid Game* (reż. Hwang Dong-hyuk, Korea Południowa 2021), *Alice in Borderland* (reż. Shinsuke Sato, Japonia 2020); gry: *Fortnite*, *PlayerUnknown's Battlegrounds* oraz seria *Danganronpa*. Spoglądając w kierunku gier, należy zaznaczyć dodatkowo, iż *battle royale* stało się niezwykle popularnym trybem gry sieciowej, w której gracze rywalizują ze sobą o to, kto jako ostatni pozostanie przy życiu. Bardziej niż o trybie gry dodawanym do różnych tytułów należy tu jednak mówić o gatunku, co sugerują także podjęte na ten temat badania²¹. Gry będące przedstawicielkami tego gatunku mają swoje początki około 2017 roku, wraz

19 *Ibidem*, 67.

20 Zuzanna Patkowska, *Nie tylko Squid Game, czyli rzecz o śmiertelnych grach i komentarzu społecznym*, <https://iviter.pl/science-fiction/nie-tylko-squid-game-czyli-rzecz-o-smiertelnych-grach-i-komentarzu-spoecznym> (dostęp: 22.11.2024).

21 GyuHyeok Choi, Mijin Kim, „Battle Royale Game: In Search of a New Game Genre”, *International Journal of Culture Technology (IJCT)* 2(2) (2018): 5–11.

z premierą *PlayerUnknown's Battlegrounds*, popularnie zwanej PUBG – to właśnie ona wraz z dodanym niedługo po niej trybie *battle royale* do gry *Fortnite* spowodowała eksplozję popularności gier tego typu²².

Mimo bardzo szybkiego tempa rozwoju gier typu *battle royale* w niniejszym artykule skupię się na filmach, aby prześledzić, w jaki sposób motywy zaczerpnięte z powieści Takamiego są realizowane przez innych twórców w tymże medium. Analizie poddane zostaną japońskie filmy, dzięki czemu możliwe będzie pozostanie ciągle w tym samym kręgu kulturowym, co autor pierwowzoru (choć nie należy pomijać tego faktu, że *battle royale* jako konwencja stało się obecnie zjawiskiem globalnym). Jak żartobliwie stwierdzają Michiko Iwasaka i Barre Toelken: „Japończycy całe życie zajmują się śmiercią”²³. Bliskość tematów dotyczących śmierci związana jest z innym podejściem Japończyków do zaświatów, jak i duszy, o czym pisze między innymi Alicja Ozga²⁴. Z kolei Marta Sosnowiecka, analizując zjawisko *seppuku*, zauważa, że Japończycy nie wykształcili spójnej koncepcji nadającej śmierci sens. Nie zdecydowali się nigdy na żadne jednoznaczne rozstrzygnięcia metafizyczne, które miałyby przypisać kresowi istnienia jakieś znaczenie²⁵. Japończycy żyją na pograniczu życia i śmierci, nieustannie będąc w zagrożeniu ze względu na położenie kraju na podłożu sejsmicznym. Innym wielce znaczącym czynnikiem dla postrzegania życia i śmierci przez współczesnych Japończyków był atak nuklearny na Hiroszimę i Nagasaki w 1945 roku. „Życie w wiecznym zagrożeniu zmienia podejście do poznawania świata. To inne podejście do rozumienia życia i śmierci”²⁶. To z kolei wpływa na przeróżne wymiary życia mieszkańców Japonii. Od codziennego podejścia do funkcjonowania, po tworzone wytwory kultury. Być może tutaj bije źródło motywujące śmiertelną rozgrywkę.

22 Wojciech Sikora, „O ciągłości świata w grach wideo”, *Internetowy Magazyn Filozoficzny Hybris* 45/2 (2019): 17.

23 Michiko Iwasaka, Barre Toelken, *Ghost and the Japanese. Cultural Experience in Japanese Death Legends* (Logan: Utah State University Press, 1994), 8.

24 Alicja Ozga, „Kulturowe przemiany w podejściu do śmierci i obrzędów pogrzebowych w Japonii”, *Argumenta Historica. Czasopismo Naukowe – Dydaktyczne* 5 (2018): 126–137; Alicja Ozga, „Wizja zaświatów w folklorze i wierzeniach japońskich”, *Gdańskie Studia Azji Wschodniej* 15 (2019): 66–85.

25 Marta Sosnowiecka, „Japoński rytuał śmierci: rozważania antropologiczno-etyczne”, *The Polish Journal of Aesthetics* 48 (2018): 92.

26 Małgorzata Czudak, „Japonia – niepokoje czy sztuka wyciszenia? Wpływ japońskiej estetyki na współczesne wzornictwo”, w *inAW Journal – Multidisciplinary Academic magazine* 2 (2021): 41.

W poszukiwaniu przetworzeń *Battle Royale* – analiza *As the Gods Will* i *Signal 100*

Japońskie kino ma bogatą historię przesuwania granic artystycznej ekspresji. Od poetyckich i subtelnych dzieł Akiry Kurosawy po surrealistyczne i brutalne wizje Takashiego Miike czy Lisy Takeby, japońscy filmowcy nieustannie kwestionowali tradycyjne normy. Do analizy przetworzeń motywów z *Battle Royale* w japońskiej kinematografii na konkretnych przykładach posłużą mi dwa różne filmy *Signal 100* i *As the Gods Will*. Poprzez odwołanie do tych produkcji podejmę próbę wskazania, w jaki sposób twórcy wykorzystują element śmiertelnej rozgrywki do budowania historii oraz prowokowania do myślenia. Jedno z podstawowych pytań, jakie należy zadać na samym początku, powinno dotyczyć także tego, czy ukazany obraz można nazywać dalej zabawą czy też grą.

As the Gods Will z 2014 roku w reżyserii Takashi Miikego w interesujący sposób łączy zabawę ze śmiercią. Oprócz tego, że podobnie jak w pierwowzorze uczniowie zostają zmuszeni do udziału w rozgrywce, w której może przetrwać tylko wybrana liczba osób (w przypadku *As the Gods Will* jest to dwójka uczniów), to aby przeżyć, muszą uczestniczyć w serii różnych wyzwań inspirowanych tradycyjnymi japońskimi zabawami i grami dla dzieci. Fabuła filmu opiera się na kilku grach o przetrwanie, w których uczestniczą uczniowie liceum. Akcja rozpoczyna się w momencie, gdy tajemnicza figura o imieniu Daruma zaczyna rzucać wyzwania losowo wybranym uczniom, zmuszając ich do uczestnictwa w śmiertelnej grze przypominającej popularną zabawę „Raz, dwa, trzy, Baba Jaga patrzy”. Jednak w tej wersji osoby, które poruszają się w momencie, kiedy prowadząca grę postać odwróci się, nie wracają na początek, tylko zostają zabite. Przytacza to na myśl pierwszą z zabaw ukazaną w wyprodukowanym kilka lat później koreańskim serialu *Squid Game*, gdzie uczestnicy również biorą udział w śmiertelnych grach inspirowanych tradycyjnymi dziecięcymi zabawami, które zyskują makabryczny i niebezpieczny wymiar²⁷. Przemoc jest wykorzystywana przez twórców do szokowania i dezorientowania widzów. Sceny uśmiercania postaci, choć makabryczne, często są wręcz groteskowe i przypominają wypadki, do jakich mogłoby dojść w złowieszczym wesołym miasteczku. To surrealistyczne podejście do przemocy sprawia, że film jest zarówno przerażający, jak mrocznie komediowy i pełny absurdu.

27 Rafał Tomański, *Raz, dwa, trzy, giniesz ty, czyli o fenomenie popularności „Squid Game”*, <https://www.vogue.pl/a/raz-dwa-trzy-giniesz-ty-czyli-o-fenomenie-popularnosci-squid-game> (dostęp: 22.04.2024).

Podczas rozwoju fabuły *As the Gods Will* widzowie śledzą losy głównego bohatera, Shuna Takahaty, oraz jego przyjaciół, starających się przetrwać w tej surrealistycznej i śmiertelnej rzeczywistości, w której są zmuszani do grania w szereg śmiertelnych gier zaprojektowanych przez złych bogów. Gracze muszą rozwiązywać zagadki, przeżywać przerażające wydarzenia i podejmować decyzje, które wpływają na ich przeznaczenie. Kolejne gry polegają na sprawdzeniu przez boskie istoty sprawności fizycznej, sprytu i intelektu uczniów. Wśród następnych wyzwań można znaleźć różnego rodzaju dziecięce zabawy, które okazują się mniej lub bardziej sprawiedliwe. Druga gra (*Belling the Cat*), w której uczniowie przebrani za myszy próbują wrzucić dzwonek do obręczy przymocowanej do obroży wielkiego kota, jednocześnie starając się nie zostać zjedzonym lub zmiążdżonym, odsyła do bajki przypisywanej Ezopowi o kocie i myszach, które próbowały go przechytrzyć, zakładając na niego dzwonek²⁸. Kolejne zabawy to odpowiednio: *Kagome Kagome*, czyli zgadywanie na ślepo, która z figur stoi za uczniem, kiedy kończy się piosenka; *Shirokuma*, polegająca na mówieniu tylko prawdy przed gigantycznym niedźwiedziem polarnym; a wszystko to ostatecznie kończy się grą będącą połączeniem „kopnij puszkę” i chowanego. Każda z tych zabójczych zabaw jest prowadzona przez jednego z nadprzyrodzonych bogów, czym też dzieło Miike wyróżnia się na tle innych produkcji wykorzystujących motyw *battle royale*. Uczniowie w *As the Gods Will* są pionkami bogów w świecie fantasy²⁹, mniej przypominającym otaczającą nas rzeczywistość niż chociażby w pierwowzorze Takamiego czy *Signal 100*, co wydaje się stanowić pewien komentarz do współczesnego podejścia ludzi (może szczególnie Japończyków) do religii. W tym przypadku bogowie dosłownie wykorzystują ludzkość jako podległe im figury szachowe, aby udowodnić swoją władzę i sprawdzić, jak silna jest ludzka wola.

Dziełem nieco bardziej przyziemnym (jeśli można tak powiedzieć o produkcji, w której zahipnotyzowani licealiści popełniają różnorodne samobójstwa w szkole) jest film *Signal 100* Lisy Takeby, oparty na mandze o tym samym tytule. Fabuła opiera się na tym, że nauczyciel szkoły średniej wprowadza 36 uczniów, w tym protagonistkę Renę Kashimurę, w stan samobójczej hipnozy poprzez włączenie im pewnego nagrania. Następnie wyjawia, że istnieje 100 sygnałów, składających się ze zwykłych

28 DABOSS, *Belling The Cat*, <https://fablesfaesop.com/belling-the-cat.html> (dostęp: 22.11.2024).

29 Daniel Kurland, *Death Games. How Takashi Miike's "As the Gods Will" Was "Squid Game" Before "Squid Game"*, <https://bloody-disgusting.com/editorials/3791270/death-games-how-takashi-miikes-as-the-gods-will-was-squid-game-before-squid-game/> (dostęp: 22.11.2024).

zachowań, takich jak płacz i śmiech, które skłaniają zahipnotyzowanych uczniów do popełnienia samobójstwa. Ich nauczyciel jest na tyle „miły”, że mówi im o kilku z nich – na przykład jeśli kogoś zaatakujesz, będzie to oznaczało pewne samobójstwo; resztę sygnałów uczniowie muszą odkryć sami. Jednak nawet jeśli uda im się odkryć wszystkie sygnały, jest tylko jeden sposób na przetrwanie tej samobójczej hipnozy. Wszyscy oprócz ciebie muszą umrzeć, a dodatkowym problemem jest to, że jeśli do wschodu słońca przy życiu pozostanie więcej niż jedna osoba, to gry nie przeżyje nikt. Uczniowie łączą siły, aby znaleźć wyjście z tej beznadziejnej sytuacji, ale w rozgrywce są też inni gracze, tacy jak Hayato Wada, który ma na uwadze tylko własne przetrwanie. Twórcy decydują się na niezwykle ciekawe posunięcie, w pewien sposób odwracające zasady znane z *Battle Royale*. W *Signal 100* uczestnicy muszą przeżyć swoich przeciwników, jednak nie mogą stosować przemocy, co zmusza ich do prowokowania innych, aby ci uruchomili jakikolwiek sygnał, który skłoni ich do popełnienia samobójstwa. To doprowadzi w dalszej części filmu do powstawania grup, które starają się wzajemnie chronić, jak i takich, które chcą pokonać pozostałych. Chociaż film poświęca tylko około pięciu minut na pokazanie nam zwykłego życia uczniów, nie skupia się całkowicie na głównych bohaterach. Zamiast tego widzimy sceny ukazujące niemal wszystkich kolegów z klasy Reny i mamy poczucie, przynajmniej częściowego zrozumienia tego, jacy są, nawet jeśli jest to dość powierzchowne³⁰. Pod sam koniec pośród żywych pozostaje tylko Rena, starający się chronić dziewczynę Sota oraz prowokujący wszystkich pozostałych do popełnienia samobójstwa Hayato Wada. Ostatecznie Sota poświęca się, zabijając przy tym Wadę, dzięki czemu główna bohaterka dożywa switu i wygrywa morderczą grę.

Dzieło Takeby, podobnie jak *As the Gods Will*, wpłata w swój świat przedstawiony pewną nadprzyrodzoną siłę (hipnoza i bogowie), która nie występuje w oryginalnej powieści Takamiego, co wyróżnia je na tle pierwowzoru, jednak mimo wielu przetworzeń można zauważyć zdecydowanie więcej podobieństw między tymi trzema dziełami. Wśród elementów wspólnych dostrzec można te same podstawowe zasady rozgrywki, takie jak to, że zwycięzcą pozostaje ten, kto przeżyje, a śmierć innych uczestników jest jedyną możliwością wygrania. Oprócz tego w każdym z tych dzieł osobami biorącymi udział w morderczych grach są uczniowie. W przypadku obu filmów nieco starsi niż w literackim pierwowzorze, jednak nie zmienia to faktu, że odbiorcom wciąż ukazywane

30 Ivy, *Review: Signal 100 – Break The Hypnosis*, <https://lovethydrama.wordpress.com/2020/07/22/review-signal-100-break-the-hypnosis/> (dostęp: 22.11.2024).

są ginące dzieci. Ana Barroso, analizując filmową adaptację *Battle Royale*, zauważa, że w erze nieustannego doświadczania obrazów tym, co skłania do świeżej perspektywy i pewnej rewaluacji myślenia, może być właśnie przemoc nastolatków w filmach, która powinna być postrzegana jako kwestia filozoficzna podważająca normy społeczne i programy polityczne³¹. Powracając do wybranych wspólnych elementów, warto wspomnieć jeszcze o pewnej stałej paletce typów postaci. W każdym z omawianych dzieł pojawia się postać przesadnie agresywna i pozbawiona jakichkolwiek skrupułów, o sadystycznych skłonnościach, która za wszelką cenę chce wygrać grę, jak i para bohaterów, z których jedno gotowe jest oddać życie w obronie drugiego. Są to być może typowe działania różnych osób postawionych w sytuacjach granicznych, różnorodność zachowań w obliczu przemocy podkreślają słowa Hanny Gosk: „Przemoc jest głucha na perswazję i nie prowadzi z nikim autentycznego dialogu (...) Rodzi żal, rozpacz, rozgoryczenie bezradnością, nienawiść, gniew, czasowo tłumioną agresję”³², jednak ukazane postacie wykazują przy tym pewną schematyczność charakterystyczną dla omawianego motywu. Oba filmy na swój sposób rzucają wyzwanie tradycyjnej fabule i kinowym normom, przetwarzając powieść Takamiego na swój własny sposób, demonstrując przy tym szeroki zakres kreatywności w japońskim kinie. Wykorzystują one przemoc w połączeniu z zabawą jako narzędzie do angażowania widzów i prowokowania do myślenia. W świecie, w którym przemoc jest często przedstawiana w jednowymiarowy sposób, filmy te zachęcają widzów do spojrzenia poza powierzchnię i zbadania złożonej, wieloaspektowej natury ludzkich emocji i doświadczeń. Na sam koniec pozostaje jednak pytanie: czy dalej można nazywać to zabawą?

Czy *battle royale* to zabawa?

Ostatnią poruszoną przeze mnie kwestią będzie próba zweryfikowania tego, czy ukazane w analizowanych przykładach filmów, jak i w pierwowzorze tzw. gry faktycznie można nazwać zabawami, odnosząc się przy tym do poczynionych na samym początku rozpoznań Huizingi i Cailloisa. W tym celu odwołam się do cech zabawy wyróżnionych przez badaczy i sprawdzę, czy rozgrywki ukazane w *As the Gods Will*, *Signal 100*

31 Ana Barroso, „Play and Kill: Film Teenage violence in Western and Eastern contemporary Societies. Van Sant's Elephant and Fukasaku's Battle Royale”, *Asian Journal of Social Sciences & Humanities* 1/2 (2012): 180.

32 Hanna Gosk, *Przemoc (w) opowieści. Ze studiów postzależnościowych nad literaturą polską XX i XXI wieku* (Kraków: Universitas, 2019), 8.

i samym *Battle Royale* można nazwać zabawą w takim sensie. Pierwszą cechą, jaką podkreśla Huizinga, jest swobodne działanie – „Nakazana zabawa nie jest już zabawą”³³ – to przede wszystkim sprawia, iż na samym początku ciężko nazwać praktyki ukazane w analizowanych przykładach zabawą, gdyż w każdym z nich uczestnicy zostają przymuszeni do udziału w rozgrywce. W takim razie w tym miejscu powinienem się zatrzymać i powstrzymać dalsze dywagacje na temat tego, czy w omawianych przykładach mamy do czynienia z zabawą, a sama odpowiedź powinna być wedle tego przecząca. Mimo to uważam, że warto pochylić się nad innymi wymienionymi przez badaczy cechami zabawy, ponieważ w pozostałych aspektach nie jest to już takie jednoznaczne. Kolejną cechą jest oddzielenie czasoprzestrzenne – obecność magicznego kręgu jest jak najbardziej widoczna w dziełach wykorzystujących motyw *battle royale* – uczestnicy dowiadują się, na jakim obszarze (szkoła, wyspa) i do kiedy zabawa będzie trwała (ograniczenia czasowe czy sam fakt trwania rozgrywki do pozostania ostatniego uczestnika). „Arena, stół gry, zaczarowane koło (...) stanowią (...) tymczasowe światy w obrębie świata zwyczajnego, służąc wykonaniu zamkniętej w sobie czynności”³⁴. Magiczny krąg wyznacza zatem miejsce, w którym wszyscy muszą podporządkowywać się regułom, bo inaczej zostaną uznani za oszusta lub „psuja-zabawy”³⁵, co może doprowadzić do usunięcia go z gry. To też w analizowanych przykładach dzieje się z uczestnikami rozgrywek, którzy łamią zasady lub odmawiają udziału w zabawie: zostają z niej wyrzuceni, a dokładniej – w tym wypadku – uśmierceni. Dodatkowo dobrze widoczne są kolejne cechy wspólne, takie jak jasno określone reguły, których należy się trzymać, oraz oddzielenie od zwyczajnego życia. Pierwszej z cech raczej nie potrzeba szerzej rozwijać, natomiast w odniesieniu do drugiej kluczowe jest rozpoznanie, iż poza uczestnikami gier, czyli uczniami ze szkół, reszta osób nie uczestniczy w zabawie, tamten świat pozostaje dalej taki sam, tam nie obowiązują reguły i przyzwolenia, jakie daje zabawa. Następuje pewne oddzielenie od „zwyczajnego” świata, do którego po wygraniu wraca zwycięzca – co prawda tylko on, bo reszta grających nie żyje, niemniej jednak mamy do czynienia z powrotem.

Spoglądając na powyższe rozpoznanie, pomimo braku spełnienia jednej z podstawowych cech zabaw, jaką jest dobrowolność, wszystkie pozostałe elementy rozgrywek w analizowanych dziełach spełniają definicję zabawy. Co jednak warto dodać, Huizinga w swojej książce

33 Huizinga, *Homo ludens*, 25.

34 *Ibidem*, 30.

35 *Ibidem*, 32.

poświęca jeden rozdział zabawie i wojnie. Zauważa tam między innymi, że praktycznie od pojawienia się słów na określenie zabawy i walki chętnie nazywano walkę właśnie mianem zabawy czy gry³⁶. Nawet odwołując się do samego określenia zabawy w języku, jak zauważa autor, w kulturze archaicznej kategorii walki i zabawy nie są od siebie oddzielone, a we wszystkich językach germańskich ludyczne określenie zabawy obejmuje również poważną walkę³⁷. Dalej Huizinga pisze o tym w następujący sposób:

Każda walka związana z ograniczającymi regułami właśnie dzięki temu uregulowanemu porządkowi zawiera w sobie istotne cechy zabawy, okazuje się też szczególnie intensywną, energiczną, a jednocześnie także jasno uchwytną formą zabawy lub gry³⁸.

Odwołując się do tych słów, myślę, że można posunąć się do nazwania *battle royale* zabawą.

Homo ludens Johana Huizingi rzuca jednak przede wszystkim światło na pozytywne wymiary zabawy w ludzkiej kulturze, podkreślając jej rolę w kształtowaniu społeczeństw i wspieraniu kreatywności. Jednak pojęcie śmiertelnych gier (*death games*) pokazuje ciemną stronę zabawy, gdy przekształca się ona w zagrażającą życiu rywalizację. Analizując *Battle Royale* oraz filmy *As the Gods Will* i *Signal 100*, widzimy, jak ekstremalne gry mogą popychać jednostki do granic ich możliwości, kwestionując moralność i istotę człowieczeństwa. Jak pisze na temat przemocy przytoczony już wcześniej Girard, niezwykle łatwo jest się nią „zarazić”:

Najmniejszy przejaw przemocy może wywołać kataklizm. Nawet jeżeli ta prawda z czasów nie tak odległych jest mało widoczna, przynajmniej w naszym codziennym życiu, choć wszyscy wiemy, że spektakl przemocy ma w sobie coś „zaraźliwego”. Czasami jest wręcz niemożliwością uniknąć zarażenia się³⁹.

Ukazane przykłady służą jako przestrogi, zachęcając nas do zastanowienia się nad potencjalnymi konsekwencjami, gdy tzw. duch zabawy zostanie doprowadzony do niebezpiecznych skrajności.

36 *Ibidem*, 175.

37 *Ibidem*, 86–88.

38 *Ibidem*, 175.

39 Girard, *Sacrum i przemoc*, 51.

Bibliografia

Źródła drukowane

Takami Koushun, *Battle Royale*, tłum. Urszula Knap (Czerwonak: Vesper, 2021).

Książki i monografie

Benjamin Walter, *Przyczynek do krytyki przemocy*, tłum. Adam Lipszyc, w Walter Benjamin, *Konstellacje* (Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2012).

Caillouis Roger, *Gry i ludzie*, tłum. Anna Tatarkiewicz, Maria Żurowska (Warszawa: Oficyna Wydawnicza Volumen, 2007),

Girard René, *Sacrum i przemoc*, tłum. Maria i Jacek Plecińscy (Kraków: Nomos, 2019).

Gosk Hanna, *Przemoc (w) opowieści. Ze studiów postzależnościowych nad literaturą polską XX i XXI wieku* (Kraków: Universitas, 2019).

Huizinga Johan, *Homo ludens. Esej o zabawie jako elemencie kultury*, tłum. Maria Kurecka, Witold Wirpsza (Warszawa: Wydawnictwo Aletheia, 2022).

Iwasaka Michiko, Toelken Barre, *Ghost and the Japanese. Cultural Experience in Japanese Death Legends* (Logan: Utah State University Press, 1994).

Sikora Wojciech, *Fenomenologia gry wideo w perspektywie ontologii działu sztuki Romana Ingardena* (Kraków: Universitas, 2023).

Czasopisma

Barroso Ana, „Play and Kill: Film Teenage violence in Western and Eastern contemporary Societies. Van Sant's Elephant and Fukasaku's Battle Royale”, *Asian Journal of Social Sciences & Humanities* 1/2 (2012): 173–181.

Choi GyuHyeok, Kim Mijin, „Battle Royale Game: In Search of a New Game Genre”, *International Journal of Culture Technology (IJCT)* 2/2 (2018): 5–11.

Czudak Małgorzata, „Japonia – niepokoje czy sztuka wyciszenia? Wpływ japońskiej estetyki na współczesne wzornictwo”, w *inAW Journal – Multidisciplinary Academic magazine* 2 (2021): 38–53.

Jędrzejko Mariusz, „Śmierć jako zabawa – człowiek w świecie gier komputerowych i sieciowych (spojrzenie socjopedagogiczne)”, *Media i Społeczeństwo* 1 (2011): 165–179.

Kitano Magda, „Gender and Violence in The Hunger Games and Battle Royale”, *Shonan Journal* 5 (2014): 1–14.

Ozga Alicja, „Kulturowe przemiany w podejściu do śmierci i obrzędów pogrzebowych w Japonii”, *Argumenta Historica. Czasopismo Naukowo – Dydaktyczne* 5 (2018): 126–137.

Ozga Alicja, „Wizja zaświatów w folklorze i wierzeniach japońskich”, *Gdańskie Studia Azji Wschodniej* 15 (2019): 66–85.

Sikora Wojciech, „O ciągłości świata w grach wideo”, *Internetowy Magazyn Filozoficzny Hybris* 45/2 (2019): 17–40.

Sosnowiecka Marta, „Japoński rytuał śmierci: rozważania antropologiczno-etyczne”, *The Polish Journal of Aesthetics* 48 (2018): 79–95.

Rozdziały w monografiach

Barthes Roland, „Teoria tekstu”, tłum. Aleksander Milecki, w *Teoria literatury i metodologia badań literackich*, red. Danuta Ulicka (Warszawa: Uniwersytet Warszawski, Wydział Polonistyki, 1998).

Day Helen, „Simulacra, Sacrifice and Survival in The Hunger Games, Battle Royale, and The Running Man”, w *Of Bread, Blood and The Hunger Games. Critical Essays on the Suzanne Collins Trilogy*, red. Mary Pharr, Leisa Clark (Jefferson: McFarland & Company, 2012), 167–178.

Jankowiak Adam, „Morderczy turniej jako metafora problemów współczesnego społeczeństwa. Casus serialu *Squid Game*”, w *Gry i grywalizacja w kulturze XXI wieku*, red. Monika Szablowska-Zaremba (Lublin: Wydawnictwo KUL, 2022), 110–122.

Juul Jesper, *The Game, The Player, The World. Looking for a Heart of Gameness, w Level Up. Digital Games Research Conference Proceedings*, red. Marinka Copier (Utrecht: Utrecht University, 2003), 30–45.

Wagner Travis L., Weiser S. Gavin, „«Life is a Game, So Fight for Survival»: The Neoliberal Logics of Educational Colonialism within the Battle Royale Franchise”, w *Childhood, Science Fiction, and Pedagogy. Children Ex Machina. Global Posthumanist Perspectives and Materialist Theories*, red. David Kupferman, Andrew Gibbons (Singapore: Springer, 2019), 189–207.

Netografia

DABOSS, *Belling The Cat*, <https://fablessofaesop.com/belling-the-cat.html> (dostęp: 22.11.2024).

Dominus Susan, *Suzanne Collins's war stories for kids*, „The New York Times Magazine”, <https://www.nytimes.com/2011/04/10/magazine/mag-10collins-t.html> (dostęp: 22.11.2024).

Ivy, *Review: Signal 100 – Break The Hypnosis*, <https://lovethydrama.wordpress.com/2020/07/22/review-signal-100-break-the-hypnosis/> (dostęp: 22.11.2024).

Kurland Daniel, *Death Games: How Takashi Miike's "As the Gods Will" Was "Squid Game" Before "Squid Game"*, <https://bloody-disgusting.com/editorials/3791270/death-games-how-takashi-miikes-as-the-gods-will-was-squid-game-before-squid-game/> (dostęp: 22.11.2024).

Patkowska Zuzanna, *Nie tylko Squid Game, czyli rzecz o śmiertelnych grach i komentarzu społecznym*, <https://iviter.pl/science-fiction/nie-tylko-squid-game-czyli-rzecz-o-smiertelnych-grach-i-komentarzu-spoecznym> (dostęp: 22.11.2024).

Tomański Rafał, *Raz, dwa, trzy, giniesz ty, czyli o fenomenie popularności „Squid Game”*, <https://www.vogue.pl/a/raz-dwa-trzy-giniesz-ty-czyli-o-fenomenie-popularnosci-squid-game> (dostęp: 22.04.2024).