

Koniec męskości, albo Wiedźmina opisanie*

Co ty wiesz o ratowaniu świata, głuptasie? Jesteś tylko wiedźminem.

To moja historia, nie twoja. Pozwól mi ją zakończyć.

Ciri!

* Praca naukowa finansowana ze środków Narodowego Centrum Nauki realizowana w ramach projektu *Męskość w literaturze i kulturze polskiej od XIX wieku do współczesności*. Projekt nr 2013/08/A/HS2/00058.

Koniec

Doszło do pogromu. Jedni twierdzili, że była to spontaniczna reakcja, absolutny przypadek, w powojennej rzeczywistości rzecz bywała, „nagła i niemożliwa do przewidzenia eksplozja słusznego gniewu, zrodzona przez wzajemną wrogość i niechęć ludzi, krasnoludów i elfów”². Inni mówili potem, że ich przymuszono, że chodziło o zaplanowaną, inspirowaną politycznie i wojskowo prowokację. Byli też tacy, którzy twierdzili, że „wszystko to uknuły same krasnoludy do spółki z elfami. Że same się pozabijały, by oczernić ludzi”³. Ktoś zasugerował tylko, że wtedy w Rivii „do głosu doszły nie żadne spiski i tajemne sprzysiężenia, lecz zwyczajne i jakże powszechne cechy miejscowej ludności: ciemnota, ksenofobia, brutalne chamstwo i dogłębne zbydlęcenie”⁴.

Podczas pogromu niekuldu w Rivii zginął również wiedźmin Geralt. Gdy po raz ostatni próbował wcielić się w obrońcę uciśnionych, rozpędzając upojony krwią i mordem motłoch, jakiś „rozczochrany młodzik” ugodził go widłami: „wiedźmin wbrew woli zakrzyczał z bólu, zgiął się, wbite w jego brzuch trójzębne widły przeważały go, a gdy upadł na kolana, same wysunęły się z ciała, upadły na bruk. Krew połała się z szumem i pluskiem godnym wodospadu”⁵. Pogrom skończył się po interwencji czarodziejek, gorące głowy oszalałego tłumu ostudził magiczny grad. W Rivii zapanował spokój, „wierzby płaczące ślicznie odbijały się w gładkiej niczym lustro wodzie, ptaki wznowiły śpiew, pachniało mokrym listowiem. Wszystko tu wyglądało sielankowo. Nawet leżący w kałuży krwi wiedźmin”⁶.

1 *Wiedźmin 3: Dziki Gon*. [Gra komputerowa]. Scen. M. BLACHA, J. SZAMAŁEK. CD Projekt RED, 2015. Zadanie: *Tedd deireadh, czas końca*.

2 A. SĄPKOWSKI: *Pani Jeziora*. Warszawa 2001, s. 498.

3 *Ibidem*, s. 499.

4 *Ibidem*. Co oczywiste, Sąpkowski nawiązuje tu między innymi do masakry ludności żydowskiej podczas pogromu kieleckiego.

5 *Ibidem*, s. 503.

6 *Ibidem*, s. 512. Wiele lat później i za sprawą medium, które przywróciło go do życia, Geralt wspomina to wydarzenie: „To było w Rivii. Właśnie skończyła się druga wojna z Nilfgaardem. Nastroje nadal były niespokojne. W mieście doszło do zamieszek rasowych. Próbowałem coś zrobić, ale... Nie mogłem powstrzymać

Tak kończy się cykl powieściowy o wiedźminie stworzony przez Andrzeja Sapkowskiego. Wszystko, co zdarzy się później, jest osnute mgłą – marzenia sennego albo gry narracyjnej. Po literackiej śmierci Geralta (bardziej jednak umownej niż faktycznej) kontrolę nad jego nową, wirtualną egzystencją przejęli gracze.

Pierwszą część wiedźmińskiej trylogii studio CD Projekt RED wydało w 2007 roku, drugą – o podtytule *Zabójcy królów* – w roku 2011. Mnie będzie tu jednak interesować przede wszystkim trzecia, najlepiej rozpoznana i najdojrzalsza artystycznie część gry: *Dziki Gon* (2015).

Producenci z CD Projekt RED zrezygnowali z pełnego adaptowania literackiego pierwowzoru i – zachowując specyfikę świata przedstawionego, paletę postaci oraz niektóre rozwiązania fabularne – zaproponowali w *Dzikim Gonie* odrębną, autorską, „niekanoniczną” interpretację tego dobrze już przyswojonego uniwersum. Interpretację na tyle silną, przekonującą i masową (w najlepszym tego słowa znaczeniu), że mimowolnie ustanawiającą nowy kanon.

To cyfrowi Geralt i Ciri (przybrana córka wiedźmina, będąca właściwym motorem napędowym fabuły zarówno cyklu wiedźmińskiego, jak i ostatniej gry), a nie ich papierowi prekursorzy, weszli do powszechnej (nie)świadomości, mogli zacząć modelować pragnienia i lęki oraz wpływać na sposoby identyfikacji szerokiego grona graczy. Nie książki Sapkowskiego, ale lektura *Dzikiego Gonu* – rozumiana jako złożony proces odbioru, uczestnictwa i potencjalnej transformacji – organizuje od tej pory wyobraźnię wielu graczy i może ich skłaniać nie tyle do rekonstrukcji własnej tożsamości, ile do przemyślenia tożsamości świata, w który zostało się wrzuconym, a także potrzeby jego przeprogramowania. Gra zaprojektowana jest w taki sposób, że w pewnym momencie musi (a na pewno może) dotrzeć do gracza fakt, że to nie on i jego „bohater” są tu na pierwszym planie, tylko ponura, brutalna, pełna cierpienia i niesprawiedliwości rzeczywistość, której nie sposób zmienić, a tym bardziej zaakceptować.

Wiedźmin Geralt jest protagonistą konkretnym, wyrazistym i w pełni ukształtowanym; to „produkt” o zdefiniowanej osobowości, mocno zakorzeniony w (pop)kulturze. Gracz nie ma więc dużej swobody w budowaniu jego charakteru, nie może dowolnie i na własną rękę go kreować. Nie ma tu wiele miejsca na „odgrywanie roli” (*role-playing*). „Mój Geralt” będzie się, rzecz jasna, różnił od „twojego Geralta”, ale niewiele bardziej niż „mój Batman” mógłby się różnić od „twojego Batmana”. Tu trochę cyniczny, tam zaskakująco pryncypialny, ale tylko w granicach zinstytucjonalizowanej wiedzy

wściekłego tłumu. Był tam taki młody chłopak... Przebił mnie widłami...”. *Wiedźmin 3: Dziki Gon...*, zadanie: *Sen w wielkim mieście*.

o danej marce i w odniesieniu do całego kulturowego bagażu, który ta z sobą niesie.

Mamy tu zatem do czynienia nie tyle z kształtowaniem obrazu postaci na drodze negocjacji między różnymi wariantami oferowanymi przez twórców gry a swobodnym pragnieniem gracza, ile z przyjęciem i ewentualną reprodukcją lub dekonstrukcją (a być może odrzuceniem) gotowych wzorców tożsamościowych. Gracz i postać na ekranie wchodzi z sobą w pewien stosunek zależności, tworzy się między nimi nic (nie)porozumienia, której integralnym elementem jest nieustanne redefiniowanie i aktualizowanie przez gracza swojego uwikłania w to performatywne (nie)porozumienie. To ostatnie jest zarówno warunkiem możliwości, jak i przyczyną niemożliwości stosunku, który „odbywają” z sobą gracz i kierowana przez niego postać.

CD Projekt RED nie poddaje bezpośredniej krytyce relacji gracza i bohatera, nie neguje wprost mechanizmów identyfikacji. Robi coś znacznie subtelniejszego: kwestionuje (nie tyle podważa, ile stawia pod znakiem zapytania) tożsamość, zwłaszcza genderową, protagonisty⁷. Tym, który odgrywa tu rolę (*role-playing*), jest więc nie gracz, ale sam wiedźmin. Grający staje się raczej refleksyjnym uczestnikiem, mniej współsprawcą, bardziej współodpowiedzialnym świadkiem wydarzeń. Z biegiem czasu coraz bardziej dystansuje się od swojego „sobowtóra”, emocjonalnie zbliża się natomiast do niegościnnego, ale tym bardziej angażującego świata, z którego wiedźmin najchętniej całkowicie by się wycofał. Nie bez znaczenia pozostaje fakt, że twórcom udało się wykreować wspaniałą, przekonującą krainę, z którą nie tylko nietrudno się żyć, lecz w której istnienie z łatwością można uwierzyć. I się przerazić.

Dochodzi więc do zasadniczego rozdzwisku między rozbudzonym pragnieniem gracza (zmieńmy ten potworny świat!) a rozczarowującym, pasywnym usposobieniem kierowanej postaci (znajdźmy dla siebie miejsce w ramach tego, co i jak jest...). Poprzez generowanie subtelnych przesunięć, zerwań i sprzeczności w obrębie tożsamości tytułowego bohatera, a także dzięki złożonemu, pełnemu sugestywnych historii obrazowi świata przedstawionego *Dziki Gon* potrafi wytrącić gracza z pola jego oczekiwań i interaktywnych rytuałów.

⁷ Tytułowy bohater pierwszego *Wiedźmina* (2007) to kolekcjoner kobiet, każdy stosunek seksualny nagradzany jest trofeum z podobizną „zdobytej” kochanki. W *Zabójcach królów* (2011) wiedźmin sam staje się pożądanym trofeum, narzędziem służącym zaspokajaniu seksualnych i ambicjonalnych potrzeb władczych kobiet. *Dziki Gon* (2015) zaczyna natomiast problematyzować tożsamość seksualną wiedźmina, jego niejednoznaczny stosunek do tego, co męskie i kobiece. Na przykładzie wiedźmińskiej trylogii można więc z powodzeniem prześledzić proces kształtowania się polskiej świadomości genderowej (twórców, ale poniekąd także graczy) – od otwartego seksizmu przez dowartościowanie pozycji kobiet aż do pośredniej, ale sugestywnej dekonstrukcji męskości.

Geralt z...

„Mutant. Potwór. Dziwoląg. Przeklęty przez bogów, przeciwny naturze twór”⁸ – zdaniem wielu mieszkańców stylizowanego na średnio-wieczną Europę świata przedstawionego gry⁹ wiedźmini to potwory, które za pieniądze polują na inne potwory. W jednej z anonimowych broszur zatytułowanej *Monstrum, albo wiedźmina opisanie* (zamieszczonej przez Sapkowskiego w *Krwi elfów*) znajdziemy taki oto przekaz: „Zaprawdę, nie masz nic wstrętniejszego nad monstra owe, naturze przeciwne, wiedźminami zwane, bo są to płody plugawego czarostwa i diabelstwa. Są to łotry bez cnoty, sumienia i skrupułu, istne stwory piekielne, do zabijania jeno zdadne. Nie masz dla takich jak oni między ludźmi poczciwymi miejsca”¹⁰.

Wiedźmin nie ma miejsca. Nie przynależy do natury. Jest nadnaturalny i wykorzeniony. To konstrukt, kulturowa hybryda złożona z przetrawionych form i znaczeń: od legend arturiańskich przez Don Kichota i Don Juana po Philipa Marlowe’a i bezmiennego rewolwerowca. Jest hybrydą nie tylko literacką, lecz także somatyczną – wynikiem gwałtu dokonanego na ciele (*hubris* z greckiego oznacza także ‘gwałt’): jako dziecko poddawany był mutacjom, faszeryowano go hormonami, zakażono wirusem. W celu stworzenia pozbawionej emocji maszyny do zabijania przeprowadzano na nim zabójcze eksperymenty. Wiedźmin mówi o sobie w autobiograficznym fragmencie:

Nazywam się Geralt. Geralt z... Nie. Tylko Geralt. Geralt znikąd. Jestem wiedźminem. Mój dom to Kaer Morhen, Wiedźmińskie Siedliszcze. Stamtąd pochodzę. Jest... Była taka warownia. Niewiele z niej zostało. Kaer Morhen... Tam produkowało się takich jak ja. Już się tego nie robi, a w Kaer Morhen już nikt nie mieszka. Nikt oprócz Vesemira. Pytasz, kim jest Vesemir? Jest moim ojcem. Dlaczego spoglądasz na mnie ze zdumieniem? Co w tym dziwnego? Każdy ma jakiegoś ojca. Moim jest Vesemir. A że nie jest moim prawdziwym ojcem, cóż z tego? Prawdziwego nie znałem, matki też nie¹¹.

Wiedźmin nie ma ani rodziny, ani domu. Nigdy nie jest u siebie, nie ma swojej przestrzeni, jest wiecznym gościem w miejscu, które wyklucza istnienie gospodarza. „Geralt z Rivii osobą prywatną nie bywa”¹², jest podmiotem wyłącznie i w pełni publicznym, a jedno-

8 A. SAPKOWSKI: *Krew elfów*. Warszawa 2001, s. 50.

9 Architektura Novigradu, największego miasta w grze, nawiązuje między innymi do architektury XV–XVI-wiecznego Gdańska.

10 A. SAPKOWSKI: *Krew elfów...*, s. 43.

11 A. SAPKOWSKI: *Ostatnie życzenie*. Warszawa 2011, s. 119.

12 Ibidem, s. 75.

częściej – także samemu sobie – całkowicie obcym. Zanim jeszcze „jest”, już zawsze jest nieswój. Dlatego tyle energii wkłada w próbę wymyślenia czy choćby ustabilizowania podstaw swojej tożsamości („jest moim ojcem”); przepracowania węzłowego „wynaturzenia”, zneutralizowania dziwactwa, które mu ciąży.

Wiedźmin zawsze przychodzi skądinąd i zawsze zostaje na zewnątrz, zachowując dystans wobec doraźnej sytuacji społeczno-politycznej. Ale w rezultacie, chcąc nie chcąc, służy jako narzędzie utrwalania i konserwowania zastanego porządku (religijnego, politycznego, ekonomicznego), jest „raczej obrońcą istniejących bastionów kultury, na które napiera nieujarzmiona natura – a więc agentem ładu, którego zadaniem jest eliminacja czynników wywołujących chaos”¹³. Jednocześnie wiedźmin jest integralną częścią tej nieujarzmionej strony natury (a ona jest częścią jego) – natury w jej nieznośnym wynaturzeniu, skrajnej nienaturalności; przejrzałej i nadmiarowej (ten żywiolowy, nadnaturalny przerost życia świetnie uchwycił Lars von Triier w *Antychryście*). Taką nadwyżkę witalności tradycyjnie łączy się z kobiecością, a wiedźmin usiłuje usunąć z pola widzenia fakt, że to właśnie ona – kobieta – tkwi u źródeł jego podmiotowości. Wymachuje mieczem, zabija potwory, uprawia przygodny seks, by dalej śnić swój sen o potencjalnej męskości. Co, rzecz jasna, nie uchodzi uwadze niektórych jego towarzyszek: „Te twoje polowania na potwory są głupie i bezsensowne. Co ty chcesz udowodnić, zabijając kolejną maskarę z pieczar? Swoją męskość? Znam lepsze sposoby. Dalej, wracaj do łóżka”¹⁴. Ale nawet w heroicznie bezsensownym eliminowaniu potworów tkwi jakaś skaza, jakiś obsceniczny – spektakularny – nadmiar, który wiedźmina dekonspiruje: „Chodź ze mną, nie zostawaj tu. Ci ludzie niczego nie wiedzą, widzieli tylko, jak zabijasz. A ty paskudnie zabijasz, Geralt”¹⁵. Wymowna jest w tym kontekście scena z początku *Dzikiego Gonu*, w której po interwencji Geralta (w jego mniemaniu słusznej i szlachetnej) połowa gości przydrożnej gospody leży martwa, a druga połowa wymiotuje ze strachu i z obrzydzenia¹⁶.

Najciekawszą ilustracją tego, jaką kreaturą jest wiedźmin, zwłaszcza w oczach ludzi postronnych, można znaleźć na stronach pewnej starej książki będącej źródłem wiedzy okolicznych mieszkańców na temat rozmaitych stworzeń:

Rycina przedstawiała rozczochrane straszdyło na koniu, z ogromnymi ślepiami i jeszcze większymi zębami. W pra-

13 T.Z. MAJKOWSKI: *W cieniu białego drzewa. Powieść fantasy w XX wieku*. Kraków 2013, s. 362.

14 A. SĄPKOWSKI: *Pani Jeziora...*, s. 110.

15 A. SĄPKOWSKI: *Ostatnie życzenie...*, s. 116.

16 *Wiedźmin 3: Dzikie Gon...*, zadanie: *Bez i agrest*.

wej ręce straszdyło dzierżyło pokaźny miecz, w lewej wór pieniędzy. – Wiedźmak – zamamlała babka. – Przez niektórych wiedźminem zwany. Wzywać go niebezpiecznie barzo, wždy trzeba, bo gdy przeciw potworu a plugastwu niczym nie uradzi, wiedźmak uradzi. [...] Baczyć aby trzeba, coby wiedźmaka nie dotykać, bo od tego oparszywieć można. A dziewczki przed nim kryć, bo wiedźmak chutliwy jest ponad miarę wszelką... [...] wiedźmak wielce chciwy a na złoto łasy¹⁷.

Z jednej strony karykaturalna chuć, z drugiej – przywiązanie do ekonomii. Połączenie nieposkromionego popędu, materialnej chciwości i nietypowego *know-how*. Zgodnie z „tradycją”, wiedźmin to zatem niebezpieczne straszdyło, które nigdzie nie pasuje i lokuje się gdzieś na przecięciu tego, co męskie, i tego, co kobiece. Jak zwykle dzieci widzą to najlepiej i tylko one nie mają oporów przed nazwaniem rzeczy po imieniu. Geralt: „Szukam wiedźm z Krzywuchowych Moczarów”. Chłopiec: „Ty sam żeś jest jak wiedźma”¹⁸.

Język jest nieubłagany i nieustannie przypomina, że nie ma wiedźmina bez wiedźmy. Wiedźmin to derywat słowa „wiedźma”, a więc wiedźmin to wiedźma rodzaju męskiego. Albo, mówiąc po prostu, męski odpowiednik wiedźmy (prasł. **věděti* – ‘wiedzieć’). Tej, która z jednej strony posiada wiedzę (zwłaszcza związaną z lecznictwem, magią i siłami natury), a z drugiej – w tajemniczy (najczęściej fizjologiczny) sposób wiąże się z siłami nieczystymi, pierwotnymi i destrukcyjnymi; nie poddaje się kontroli kultury, w związku z czym zawsze zagraża porządkowi społecznemu, a przez to zarządza również lękiem¹⁹. Geralt ma wyraźny problem z zaakceptowaniem swojej kobiecości, dlatego zamiast stanąć z „siłami nieczystymi” w jednym szeregu, sumiennie je – także w sobie – zwalcza.

Oczywiście ta nieujarzmiona dzikość życia, będąca (co nie bez znaczenia) domeną wiedźm, jest niczym wobec prawdziwej potworności wiedźmińskiego świata – średniowiecznego feudalizmu, pełnego biedy, nierówności, wyzysku, upokorzenia i ksenofobii. Niewykluczone, że potworność natury jest jedynie rozpaczliwą odpowiedzią na potworność panującego ustroju społecznego, w ramach którego wąska grupa uprzywilejowanych (szlachty, generalicji i duchowieństwa) posiada całą władzę, wiedzę i bogactwo, podczas gdy większość ludności zmuszana jest do niewolni-

17 A. SĄPKOWSKI: *Ostatnie życzenie...*, s. 187.

18 *Wiedźmin 3: Dziki Gon...*, zadanie: *Panie lasu*.

19 To, że wiedźma działa przede wszystkim w języku, że wykorzystuje jego stwórczy, ale i bałamutny potencjał, dostrzegł już Jan Kochanowski: „Nie wiem, co mię za wiedźma osypała / I lichem zdradnych słów uczarowała”. J. KOCHANOWSKI: *Pieśń XV, Księgi pierwsze*. W: IDEM: *Dzieła polskie*. Oprac. J. KRZYŻANOWSKI. Warszawa 1989, s. 242.

czej pracy. W tym sensie ów eksces natury niestety również ma charakter konserwujący, bo przyczynia się do stabilizacji represyjnego porządku, skutecznie odwracając uwagę od prawdziwych, politycznych problemów Kontynentu (przy czym wojna wydaje się najmniejszym z nich, bo przejściowym).

Geralt wobec nędzy świata przybiera postawę cyniczną, wmawia sobie bowiem, że taki powinien być prawdziwy mężczyzna – rozczarowany ludźmi, obrażony na rzeczywistość; zawodowiec, którego „nie obchodzi ani polityka, ani sukcesje tronów, ani przewroty pałacowe. Ja jestem tu, aby wykonać pracę. Nie słyszeliście nigdy o poczuciu obowiązku i zwykłej uczciwości? O etyce zawodowej?”²⁰. Geralt robi, co do niego należy, pobiera opłatę (i od króla, i od biedaka) i jedzie dalej, obojętny na konsekwencje swojego (zawsze tylko pozornego) działania.

W pewnym momencie gry Geralt jest świadkiem nieprzyjemnej sytuacji, kiedy to dwóch rasistów zaczepia i słownie napada elfkę („Dama? Jaka dama? Nie widzisz jej uchwów? Toć to elfka! A elfy, wiadomo, zawsze coś knują!”; „Z wierzchu elfy są piękne jak obrazek... A w środku plugastwo najgorsze”). Wiedźmin bez trudu ich przeganiania, bo – jak mówi jeden z napastników – „Chodź... Bo dla wiedźmina zabić, to jak okiem mrugnąć...”. Po wszystkim wywiązuje się jednak ciekawy dialog:

Geralt: Możesz odetchnąć. Już po wszystkim.

Elfka: Po wszystkim? Może dla ciebie. Pójdiesz sobie... A ja tu zostanę. I oni też.

Geralt: Na to już nic nie poradzę.

Elfka: No to po coś się w ogóle mieszał? Nie przegoniłeś tych prostaków ze względu na mnie, tylko na siebie. Żeby się poczuć szlachetny i sprawiedliwy. Jebany księżę na białym rumaku. Może się myłę? Idź już, vatt'ghern [wiedźminie]... I zapamiętaj – nie chcemy twojej litości²¹.

Elfka zarzuca wiedźminowi niskie, egoistyczne pobudki, to, że tak naprawdę działa on zawsze tylko we własnym interesie – albo inaczej: w interesie własnej fantazji (wypełniającej niewygodne luki w opowieści, którą podmiot sam sobie o sobie opowiada). Bohaterka zwraca uwagę, że ten świat nie potrzebuje kolejnych wcieleń „prawdziwego mężczyzny”, następnego bohatera na białym koniu czy nawet bezimiennego mściciela; potrzebuje raczej rewolucji, a przynajmniej innej polityki, radykalnej zmiany systemu społecznego, bo w tym obecnym nie da się żyć. To świat trzeba zmienić, wykluczyć

20 A. SĄPKOWSKI: *Ostatnie życzenie...*, s. 28.

21 *Wiedźmin 3: Dziki Gon...*, zadanie poboczne, bez tytułu.

z niego przemoc ekonomiczną i kulturową, a nie z uporem godnym lepszej sprawy wpisywać się w symboliczne ramy tego, który istnieje. Wiedźmin tego nie rozumie albo, co gorsza, rozumie to doskonale, ale żeby podtrzymać scenariusz, na podstawie którego odgrywa swoją męską rolę, powstrzymuje się od jakiegokolwiek prawdziwego działania i konserwuje *status quo*. W tym rozumieniu prawdziwa męskość byłaby więc przede wszystkim czymś, co nie może działać.

- Niesamowite - uśmiechnął się paskudnie wiedźmin - do jakiego stopnia bulwersuje wszystkich moja neutralność. Do jakiego stopnia czyni mnie ona obiektem propozycji paktów i umów, ofert współpracy, pouczeń o konieczności dokonania wyboru i stawania po właściwej stronie. [...] Nie będę wybierał. Dopasuję się do wydarzeń. Dopasuję się do tego, co wybiorą inni. Zawsze tak robiłem²².

Czasami brak wyboru - albo: wybór niedokonywania wyboru - jest jedynym autentycznym wyborem. Jednak nie w tym przypadku. Geralt zamiast politycznego zaangażowania wybiera rolę ojca-opiekuna, nie przyjmując do wiadomości, że córka już od dawna żadnej opieki nie potrzebuje.

Na początku swojej wiedźmińskiej drogi Geralt miał bardzo idealistyczne - i, jak zwykle, złożone z kulturowych klisz - wyobrażenia na temat bycia mężczyzną. Zostały one jednak brutalnie zweryfikowane przez coś w rodzaju „sceny pierwotnej” połączonej „z tym pierwszym razem”, co w pewien sposób zdefiniowało jego bycie w świecie i zweryfikowało dotychczasowe ideały.

Mój pierwszy potwór [...] był łysy i miał wyjątkowo brzydkie, popsute zęby. Napotkałem go na gościńcu, gdzie do spółki z koleżkami potworami, maruderami z jakiejś armii zatrzymał chłopski wóz i wyciągnął z tego wozu dziewczynkę, może trzynastoletnią, a może nawet nie. Koleżkowie trzymali ojca dziewczynki, a łysy zdzierał z niej sukienkę i wrzeszczał, że nadszedł czas, by poznała, co to takiego prawdziwy mężczyzna. Podjechałem, zsiadłem i powiedziałem łyseму, że dla niego również nadszedł taki czas. Wydawało mi się to szalenie dowcipne. [...] Uderzyłem go dwa razy, dopiero wtedy upadł. To nie były specjalnie czyste cięcia, ale bardzo, powiedziałbym, spektakularne, takie, że koleżkowie łysego uciekli, widząc, co wiedźmiński miecz może zrobić z człowiekiem... [...] w Kaer Morhen wbito mi do głowy, bym się nie mieszał do takich zajęć, bym je omijał z daleka, nie bawił się w błąd-

22 A. SĄPKOWSKI: *Czas pogardy*. Warszawa 2001, s. 145.

nego rycerza i nie wyręczał stróżów prawa. Ruszyłem na szlak nie po to, by się popisywać, ale by za pieniądze wykonywać zlecane mi prace. A ja wmieszałem się jak kto głupi, nie ujechawszy nawet pięćdziesięciu mil od podnóża gór. Czy wiesz, dlaczego to zrobiłem? Chciałem, by dziewczyna zalawszy się łzami wdzięczności całowała mnie, swego wybawcę, po rękach, a jej ojciec dziękował mi na kolanach. Tymczasem ojciec dziewczyny uciekł razem z maruderami, a dziewczyna, na którą poleciała większość krwi łysego, porzygała się i dostała ataku hysterii, a gdy się do niej zbliżyłem, zemdleła ze strachu. Od tamtego czasu wtrącałem się w podobne historie już bardzo rzadko²³.

Geralt szybko pojął, że to nie jest świat dla bohaterów, błędnych rycerzy czy obrońców dam w opałach; że trafił do innej fikcji. Przybrał więc licującą ze światem pozę antybohatera, a jednocześnie został aktorem konsekwentnie odgrywającym role aktualnie uchodzące za męskie (co z łatwością obnażają bliskie mu kobiety, Triss: „nie odgrywaj przede mną nieczułego mutanta”²⁴, i Yennefer: „nie odgrywaj przede mną komedii”²⁵). I jako taki stał się, z jednej strony, podatną na manipulację marionetką sterowaną przez politycznych zleceniodawców, a z drugiej – seksualną maskotką w rękach próbujących zakulisowo rządzić światem czarodziejek²⁶, poręcznym narzędziem zaspokajania ich seksualnych i ambjonalnych potrzeb, pożądanym i prestiżowym trofeum, które doskonale prezentuje się w ich alkowach.

Pozycję Geralta w relacjach z kobietami świetnie obrazuje scena z *Dzkiego Gonu*, która rozgrywa się po turnieju karcianym. Agentka wywiadu Cantarella zaprasza wiedźmina na kolację, podczas której Geralt opowiada, w jego przekonaniu, zajmującą i podniecającą historię. Cantarella reaguje półsłówkami („Coś takiego”), aż w końcu przerywa mu w pół zdania i protekcyjnie przechodzi do rzeczy: „Hm, to bardzo ciekawe... Może pójdziemy na górę i tam opowiesz mi dokładnie, jak skończyła się ta historia?”²⁷. Oczywiście gracz może odrzucić seksualną ofertę, ale to nie ma już większego znaczenia. Bo jeśli prawdą jest, że rozkosz mówienia jest rozkoszą kobiecą, to Geralt nigdy wcześniej ani nigdy później nie odsłonił swojej kobiecości bardziej niż podczas tej krótkiej sceny. Podniecenie tkwiące w mówieniu czy też nadmierne „utożsamie-

23 A. SĄPKOWSKI: *Ostatnie życzenie...*, s. 120.

24 A. SĄPKOWSKI: *Krew elfów...*, s. 102.

25 A. SĄPKOWSKI: *Ostatnie życzenie...*, s. 247.

26 W trzeciej części growego *Wiedźmina* czarodziejki (a przynajmniej większość z nich) z głównych rozgrywających na scenie politycznej stają się zwierzyną łowną.

27 *Wiedźmin 3: Dziki Gon...*, zadanie: O wysoką stawkę.

nie” z własną mową – zanurzenie się w Innym bez reszty – Jacques Lacan powiązał z kobiecą rozkoszą (*jouissance féminine*)²⁸. A zatem wiedźmin jest kobietą nie wtedy, gdy w trakcie libacji alkoholowej paradytuje po zamku w damskich „fatałaszkach”²⁹, tylko wtedy, gdy podekscytowany opowiada agentce wywiadu o przebiegu jednej ze swoich przygód, której niedopowiedzianym zwieńczeniem okazuje się seksualna orgia („chodźcie, córeczki, czas pokazać wiedźminowi, skąd się biorą legendy o Domu Nocy”)³⁰. Historia nie zostaje dopowiedziana, bo reakcją obronną wobec (nie)wyróżnialnej rozkoszy, nieznośnej seksualizacji mowy może być tylko milczenie. Albo seks: „Hm, to bardzo ciekawe... Może pójdziemy na górę”?

Sny o kastracji

Stosunek Geralta do seksualności jest więc nie tyle nienormatywny, ile nieunormowany. W swoim rozdarciu wiedźmin przypomina dziecko, nieprzystosowane do świata, który je otacza. Co zresztą równie przenikliwie, jak i złośliwie zauważa jedna z czarodziejek Keira Metz: „Podoba mi się, że zachowałeś tę uroczą zdolność do dziwienia się światu właściwą dzieciom, błędnym rycerzom i półgłówkom”³¹. Geraltowi bliżej do chłopca niż do mężczyzny, bo to „u chłopców wciąż powraca wyobrażenie, że prawdziwa męskość nie rozwija się naturalnie, w procesie rozwoju biologicznego, lecz że jest czymś, co chłopiec musi wywalczyć »w starciu z potężnymi przeciwnościami«”³², że męskość jest czymś, do czego trzeba aspirować, co należy osiągnąć. Wiedźmin (w swoich oczach) ciągle się jeszcze nie „umężczyźnił” – jest i pozostanie ucieleśnieniem tego notorycznego „jeszcze nie”. Obsesyjnego odwlekania, ciągłego próbowania się z samym sobą, fatalnego dążenia do wyobrażonego ideału³³.

Geralt jest chłopcem. Nie wiedźminem, ale „wiedźminkiem”. Dokładnie w ten sposób, na poziomie dyskursu, już przy ich pierwszym spotkaniu „kastruje” Geralta jego największa miłość Yennefer (i znów mowa tu o miłości będącej zarówno kalką, jak i parodią miłości dworskiej).

28 Zob. J. LACAN: *On Feminine Sexuality. The Limits of Love and Knowledge*. [Encore. Book XX]. Ed. J.-A. MILLER. Ed. and transl. B. FINK. New York 1999.

29 *Wiedźmin 3: Dziki Gon...*, zadanie: *Nie ma jak w domu*.

30 Geralt opowiada agentce treść zlecenia *Niebieskooka*, które można wykonać, grając w pierwszą część *Wiedźmina* (CD Projekt RED 2007).

31 *Wiedźmin 3: Dziki Gon...*

32 G. KARLSSON: *Męskość jako projekt: kilka uwag psychoanalitycznych*. Przeł. F. MAZURKIEWICZ. „Teksty Drugie” 2015, nr 2, s. 392.

33 W tym sensie wiedźmin jest dokładnie tym, kim według diagnozy Gombrowicza jest prawdziwie męski Polak, któremu „nie wystarczy, iż do pewnego stopnia jest mężczyzną, chce on być mężczyzną bardziej niż jest, rzecz można – narzuca sobie męczyznę, jest tępicielem własnej kobiecości”. W. GOMBROWICZ: *Dziennik 1953–1956*. Kraków 2004, s. 172.

- Nie szamocz się, wiedźminku - uśmiechnęła się zjadliwie. - To na nic. [...] I nie odgrywaj przede mną komedii. Nie próbuj fascynować mnie twą twardą i hardą męskością. Ty wyłącznie we własnym mniemaniu jesteś hardy i twardy. [...] zrobiłbyś dla mnie wszystko i bez czarów, zapłaciłbyś każdą cenę, wylizałbyś mi buty. A może i coś jeszcze, gdybym nie oczekiwanie zapragnęła rozrywki.

Milczał³⁴.

Milczał, mimo że kastracja, zgodnie z lekcją psychoanalizy, powinna raczej rozwiązać mu język. Ciało nie ma prawa głosu; może być „twarde i harde”, ale przede wszystkim jest nieme – jeśli wyraża, to afektywnie. Symboliczna kastracja polega na odcięciu (się od) nadmiaru ciała, zneutralizowaniu ciała jako nadmiaru. Język, a więc rejestr symboliczny, jest tym narzędziem, które kastruje organizm z nadmiaru cielesnej rozkoszy; język wskazuje ciału jego miejsce w szeregu. Pozwala mówić. Ale w konsekwencji – zgodnie ze słynnym *dictum* Lacana – rozkosz ciała (w przypadku Geralta byłoby to jego „wynaturzenie”) jest „wzbroniona temu, kto zaczyna mówić”. Kastracja wprowadza nieusuwalną lukę między ciałem a mową. Tam, gdzie było ciało, powinna być mowa. A jednocześnie – i to jest coś, co szczególnie trzeba podkreślić – taki podmiot nie jest już w stanie mówić o niczym innym. W tym samym momencie, w którym amputuje rozkosz, kastracja tak naprawdę wpuszcza ją tylnymi drzwiami (tak więc wynaturzenie nie tyle poprzedza kastrację, ile jest jej retroaktywnym rezultatem). Dopiero po symbolicznej kastracji możliwa jest zrozumiała komunikacja. Od tej pory nadmiar ciała nie paraliżuje już przekazu. Pojedyncza, nieprzetłumaczalna rozkosz nie blokuje artykulacji – tylko od czasu do czasu skutecznie ją zakłóca. Kastracja to coś, co w założeniu wycisza idiomatyczność głosu, niweluje popędowość, uśmierca somatyczne szaleństwo. Oswaja albo wręcz wychowuje podmiot do życia w rodzinie (i społeczeństwie).

Wiedźmin chciałby zostać oswojony i wychowany, ale nie jest w stanie poddać się kastracji do końca, pozostaje więc wyłącznie tak jakby nie w pełni wykastrowany (już w pierwszej części gry ktoś zapytany o tożsamość wiedźmina odpowiada: „To taki czarownik, ino gorszy. Gorszy? – No gorszy, bo ma uschnięte jajca”³⁵). Stoi w perwersyjnym rozkroku między królewskim porządkiem społecznym a potworną „dzikością życia”, niekontrolowanym popędem, który go przerasta (w każdym tego słowa znaczeniu).

Fabula *Dzkiego Gonu* zaczyna się od odcięcia genitaliów. Geralt zażywa relaksującej kąpieli w wielkiej drewnianej balii. Po chwili

34 A. SĄPKOWSKI: *Ostatnie życzenie...*, s. 247.

35 *Wiedźmin...*

wślizguje się do niej krabopodobny stwór. Wyraz twarzy bohatera nie pozostawia wątpliwości – w tej właśnie chwili szczypcę zaciska się na jego „męskości”. Szczypcę magicznego kraba wyczarowanego przez Yennefer.

To humorystyczna scena wkomponowana w logię marzenia sennego Geralta, ale czy to nie w snach i dowcipach realizują się nasze najskrytsze pragnienia? Scena „w rzeczywistości” nigdy się nie wydarzyła („to był tylko sen”), ale przez to stała się bardziej realna niż sama rzeczywistość. Geralt niczego nie pragnie tak jak „pełnej” kastracji, która raz na zawsze usunęłaby z jego bycia wynaturzony, popędowy eksces i pozwoliłaby mu w pełni wejść w porządek społeczny; poddać się prawu pragnienia – prawu opartemu na braku i zakazie. Wiedźmin nie chce być dłużej maszyną, której podstawową funkcją jest wykonywanie konkretnych operacji na rzeczywistości. Próbuje uzyskać symboliczny mandat: obrońcy, opiekuna, męża, ojca. Pragnie narodzić się jako rozpoznany i usankcjonowany przez Innego męski podmiot. W jego wyobrażeniach to właśnie męskość byłaby przede wszystkim tym, co neutralizuje dziką stronę mocy.

W związku z tym męskość wiedźmina to nieustannie realizowany, a jednocześnie niemożliwy do zrealizowania projekt. W tym kontekście „męskość nie powinna być rozumiana poprzez tożsamość, lecz raczej jako pewien ideał albo – wydaje się to lepszym określeniem – jako »projekt«. Termin »projekt« wskazuje, że męskość jest dążeniem w kierunku wciąż nieureczywistnionej możliwości i [...] możliwości nigdy niedającej się zrealizować, ponieważ projekt ten w swej istocie dotyczy zaparcia się naszych egzystencjalnych uwarunkowań”³⁶. Geralt usiłuje się zaprzeć swojego ekscesu (choć eksces nigdy nie zapiera się jego) i w tym celu wymyśla na użytek swój i innych przeróżne zasady, namiastki kodeksów:

Ale trzymałem się zasad. Nie, nie kodeksu. Zwykłem niekiedy zaślaniać się kodeksem. Ludzie to lubią. Takich, którzy mają jakieś kodeksy i kierują się nimi, szanuje się i poważa.

Nie ma żadnego kodeksu. Nigdy nie ułożono żadnego wiedźmińskiego kodeksu. Ja sobie swój wymyśliłem. Zwyczajnie. I trzymałem się go. Zawsze...

Nie zawsze³⁷.

Kodeks zabrania zabijania ludzi, więc wiedźmin nigdy ludzi nie zabija. Ale zdarzają się wyjątki. Z zasady nigdy nie angażuje się po żadnej stronie politycznego sporu. Niekiedy się jednak angażuje. Zawsze zachowuje neutralność. Choć nie zawsze.

36 G. KARLSSON: *Męskość jako projekt...*, s. 397.

37 A. SĄPKOWSKI: *Ostatnie życzenie...*, s. 121.

Jako że podmiotowość wiedźmina opiera się na tego typu grze wyjątku i reguły, uzasadnione będzie odwołanie się w tym miejscu do formuł seksuacji opracowanych przez Jacques'a Lacana w jego XX seminarium. Dla Lacana różnica seksualna to kwestia logiki i zawiedzionych oczekiwań. Stawką jest tutaj różnica między męskim wyjątkiem od reguły (ufundowanym na wierze, że choć sam niewiele mogę, to na pewno jest gdzieś jeden taki, który może wszystko) a kobiecą regułą złożoną z samych wyjątków (mogę tyle co nic, ale każdorazowo tworzę warunki możliwości wszystkiego). Innymi słowy, pozycja męska jest tu definiowana przez funkcję uniwersalną i jej konstytutywne wyjątki: zawsze tak, choć czasem nie (i dlatego kiedyś tak). Pozycję kobiecą można natomiast wyrazić następująco: nie zawsze tak, ale nigdy nie (i dlatego...). W myśl zasad tej logiki kobiecość oznacza bycie otwarte na wyjątkowość ekscesu i wynaturzenia, męskość zaś implikuje wiarę, że wszystko będzie w porządku, jeśli tylko wyeksportuję tę wyjątkowość na zewnątrz, by w ten sposób ufundowała mi prawo. W tym kontekście pisze Slavoj Žižek:

tym, co podtrzymuje różnicę między dwiema płciami, nie jest bezpośrednio odniesienie do serii symbolicznych opozycji (męski rozum versus kobieca emocja, męska aktywność versus kobieca pasywność i tym podobne), ale różne sposoby radzenia sobie z konieczną niekonsystencją wpisaną w akt przyjęcia jednej i tej samej uniwersalnej własności symbolicznej (ostatecznie: „kastracji”). Nie jest tak, że mężczyzna reprezentuje *logos* jako przeciwstawny kobiecemu docenianiu emocji; raczej: dla mężczyzny *logos* jako spójna i logiczna uniwersalna zasada całej rzeczywistości opiera się na konstytutywnym wyjątku będącym pewnym mistycznym, niewyraźnym X („są rzeczy, o których nie powinno się mówić”), podczas gdy w przypadku kobiety nie istnieje wyjątek, „można mówić o wszystkim” i z tego właśnie powodu uniwersum *logosu* staje się niekonsystentne, niespójne, rozproszone, „nie-całe”. Lub też, odnośnie do przyjęcia tytułu symbolicznego: mężczyzna, który chce całkowicie zidentyfikować się ze swoim tytułem, zaryzykować dla niego wszystko (umrzeć w jego imię), mimo to opiera się na micie, że nie jest on jedynie swoim tytułem, „społeczną maską”, którą nosi – że jest coś pod nią, pewna „rzeczywista osoba”; w przypadku kobiety, przeciwnie, nie istnieje trwałe, bezwarunkowe zaangażowanie, wszystko ostatecznie jest maską, ale właśnie z tego powodu nie ma nic „pod maską”. Lub, w przypadku miłości: zakochany mężczyzna jest gotów oddać za nią wszystko, ukochana wyniesiona jest do rangi absolutu, bezwarunkowego

obiekty, ale właśnie dlatego jest on zmuszony do poświęcenia jej w imię jego spraw publicznych lub zawodowych; kobieta jest zaś zupełnie, bez ograniczeń i rezerwy pogrążona w miłości – ale właśnie z tego powodu dla niej „miłość to nie wszystko”, zawsze towarzyszy jej pewna niesamowita [uncanny], fundamentalna obojętność³⁸.

Dramat Geralta polega na tym, że tkwi on w nieustającym impasie pomiędzy tak rozumianymi kobiecością i męskością. „A może ty jesteś kobietą? – Keira Metz wydeła lśniące wargi. – Może tylko udajesz mężczyznę?”³⁹.

Udaje, cały czas mając nadzieję na pełną kastrację (stąd uzależnienie od Yenifer, Kobiety przez duże K). Wie doskonale, że to niemożliwe, a mimo to wierzy... Wie też (nawet jeśli jest to wiedza nieświadoma), że determinuje go pierwiastek kobiecy, zanurzenie w świecie bez reszty, z wszystkimi tego konsekwencjami, włączając w to możliwość przemodelowania tego świata od środka. On jednak wybiera pasywność i chłopięcą wiarę, że pod maską „dziwoląga” (wiedźmina) kryje się prawdziwy mężczyzna. Wiara ta jest tak zniewalająca, że paraliżuje kształtowanie się jakiegokolwiek niezależnej tożsamości – wiedźmin nie potrafi przyjąć do wiadomości, że jego „społeczna maska” (Wiedźmin) jest jednocześnie jedyną jego „rzeczywistą twarzą”. I że nie potrzebuje innej. Na dobrą sprawę nie jest to dramat zarezerwowany wyłącznie dla wiedźmina. Można zaryzykować twierdzenie, że to kondycja właściwa współczesnym, technologicznym wiecznym chłopcom. Tym, którzy także mają ciągły problem ze swoją „kobiecością”; nieustannie ją kwestionują, a jednocześnie są przez nią bez reszty zdeterminowani i nią przytłoczeni. Tym, którzy zatrzymali się i tkwią w pół drogi między dwiema „niebyłościami”: nowoczesnymi wzorcami męskości a ponowoczesną genderową entropią⁴⁰.

Geralt, by podtrzymać swój projekt – nierealizowalny, bo „prawdziwa męskość” to czysta fantazja, na której realizację nie ma i nigdy nie było szansy (męskość nigdy nie jest tym, co teraz; zawsze albo już była, albo dopiero będzie) – potrzebuje nie tylko Yenifer, lecz

38 S. ŽIŽEK: *Cztery dyskursy, cztery podmioty*. Przeł. M. KROPIWNICKI. W: *Žižek. Przewodnik Krytyki Politycznej*. Warszawa 2009, s. 216–217.

39 A. SĄPKOWSKI: *Czas pogardy...*, s. 128.

40 Oto, co mówi na ten temat konserwatywna psychologia: „Jeśli nie ma się dobrego wzorca, to nie ma innego wyjścia – trzeba kleić z tego, co jest. Większość mężczyzn to robi, bo jesteśmy w sytuacji bezprecedensowej: stary model jest nieaktualny, nowego jeszcze nie ma – więc wydaje się, że mamy czas męskich »składaków«. Tylko silni mężczyźni płaczą naprawdę. Ci słabi chlipią po kryjomu do chusteczki. Z Wojciechem EICHELBERGEREM rozmawia Agnieszka JUCEWICZ. <http://www.wysokieobcasy.pl/wysokie-obcasy/1,127763,19711535,tylko-silni-mezczyzniplacza-naprawde.html> [dostęp: 7.03.2016].

także Ciri, przybranej córki, którą dla siebie wymyślił (w książkach łączy ich nieuchronne przeznaczenie, w grze – zaplanowane działanie). Potrzebuje jej nie dla niej samej: niezależnej, silnej osoby z krwi i kości, tylko dla funkcji symbolicznej, którą utwierdza – córka uprawomocnia bowiem istnienie ojca.

Poprzez relację Geralta do Ciri na *Dziki Gon* można spojrzeć jak na dekonstrukcję całego nurtu w historii gier narracyjnych; nurtu opartego na paternalistycznej męskości. Znamienny jest moment, w którym bohaterka bezceremonialnie przerywa rozmowę dwóm mężczyznom i otwarcie upomina się o własną podmiotowość. Avallac'h: Ciri „ma wielką moc, której nie potrafi kontrolować [...]”. Dopóki nie nauczy się panowania nad sobą, powinna pozostać w izolacji”. Ciri: „Po pierwsze, gówno prawda. A po drugie, jeśli już mówisz o odwadze, to zwracaj się bezpośrednio do mnie, a nie do Geralta”⁴¹.

Wiedźmin zaczyna od pogoni za utraconym obiektem, od prób odnalezienia i uratowania córki, potem przychodzi wyparcie, usunięcie ze świadomości myśli, że ta córka wcale ratunku nie potrzebuje (Jaskier, w odpowiedzi na pretensje Geralta, że niewystarczająco martwi się o Ciri, oznajmia szczerze zdziwiony: „A czemu miałbym się o nią martwić? Wiesz, jak ona walczy?! Mówię ci, ta dziewczyna potrafi o siebie zadbać”⁴²). I tak aż do końcowego, najbardziej absurdałnego momentu, w którym przybrany ojciec usiłuje przekonać córkę, żeby wróciła z nim do domu i w konsekwencji pozwoliła na fizyczne zniszczenie świata. Chcąc ocalić ojcostwo, pierwszy i ostatni szaniec swej fantazmatycznej męskości, Geralt *de facto* namawia Ciri do unicestwienia cywilizacji⁴³. Ta nie wyśmiewa jego propozycji, mówi jedynie z mieszaniną empatii i pobłażania, bardziej może do gracza niż do Geralta: „Co ty wiesz o ratowaniu świata, głuptasie? Jesteś tylko wiedźminem. To moja historia, nie

41 Wiedźmin 3: *Dziki Gon...*, zadanie: *Krajobraz po bitwie*.

42 Ibidem, zadanie: *Historia Ciri: na złamanie karku*.

43 Konkluzję *Dzkiego Gonu* można traktować jako pośrednią polemikę z finałem gry *The Last of Us*. W niej bowiem Joel, figura ojcowska, rzeczywiście składa całą ludzkość na ołtarzu swojego egoizmu. Jego przybrana córka Ellie jest wszystkim, na czym kiedykolwiek mu zależało (a jednocześnie jej śmierć jest niezbędnym warunkiem przywrócenia ludzkości do życia), dlatego na przekór światu i wbrew woli Ellie ratuje jej życie. Można zaryzykować tezę, że Joel był ostatnim „nowoczesnym” mężczyzną. Jeszcze raz przytoczę słowa Żiżka: „zakochany mężczyzna jest gotów oddać za [swoją miłość] wszystko, ukochana wyniesiona jest do rangi absolutu, bezwarunkowego obiektu, ale właśnie dlatego jest on zmuszony do poświęcenia jej w imię jego spraw publicznych lub zawodowych”. S. ŽIŽEK: *Cztery dyskursy, cztery podmioty...*, s. 217. Joel oddał za „córkę” cały świat (dosłownie), ale tym samym zdradził ją i jej pragnienie. Prawdziwa miłość oddala od egoizmu i polega na zasadniczej obojętności wobec losów ukochanej osoby. Tak jak w przypadku Ciri, która z miłości do Geralta zniszczyła wiedźmina i jego fantazję.

twoja. Pozwól mi ją zakończyć”⁴⁴. Oczywiście ta prośba o pozwolenie to ostatni gest kurtuazji wobec wszystkich męskich archetypów, które wraz z Geraltem odchodzą w niebyt ze spuszczoną z zażenowania głową. Ona może wszystko, on co najwyżej statystuje. Graczom oznajmia się natomiast, że od początku byli drugoplanowymi bohaterami tej historii, wszystko, co istotne, działo się obok. Byliśmy za głupi, zbyt zajęci odgrywaniem swoich ról, żeby nas wtajemniczać w sprawy dorosłych. Być może dlatego CD Projekt RED nie stworzy już kolejnej części *Wiedźmina* – skompromitowany bohater nie byłby w stanie dłużej odgrywać swojej roli.

Epilog zadaje ostateczny cios wiedźmińskiej tożsamości. Szczęśliwie ocalała Ciri opuszcza Geralt, rezygnuje z „kariery” wiedźminki i wyjeżdża do stolicy cesarstwa. Symbolicznie przekazuje Geraltowi miecz i wybiera działalność polityczną: „Zrozumiałam, że nie mogę od tego uciekać. Że jeśli chcę coś zmienić, to nie uganijając się za potworami po zapadłych wsiach... Tylko tam [w Nilfgaardzie – D.M.]”⁴⁵. Tak kończy się trzeci *Wiedźmin*⁴⁶ – porzuceniem chłopięcych rojeń o paternalistycznej męskości, samowystarczalnej, mogącej trwać w zawieszaniu mimo nędzy świata, i przejściem do dojrzałej, podmiotowej polityki, dążącej to realnej społecznej zmiany.

44 *Wiedźmin 3: Dziki Gon...*, zadanie: *Tedd deireadh, czas końca*.

45 *Ibidem*, zadanie: *Coś się kończy, coś się zaczyna*.

46 Są trzy możliwe, uzależnione od poczynąń gracza, zakończenia, ale to wydaje się najwłaściwsze (w drugim Ciri zostaje wiedźminka, w trzecim – najciekawszym „literacko” – ginie).

Dawid Matuszek

The End of Masculinity, or a Sketch of the Witcher

Summary: In his article the author sketches a portrait of Geralt of Rivia, a title character of Andrzej Sapkowski's *Witcher* series as well as a video game *The Witcher 3: Wild Hunt*, while at the same time tracing the work of deconstruction inscribed in the figure of the hero. Most significantly, it is Geralt's gender identity that becomes subject to deconstruction; a model of heroic, fatherly, withdrawn masculinity becomes subverted and unseamed – on the one hand by female corporality; on the other, by female politics – which results in questioning and rejecting the so far dominant model in favour of subjectivity suspended between femininity and masculinity (and their other variants).

Key words: the Witcher, masculinity, gender, psychoanalysis, Sapkowski, Lacan