

Mateusz Felczak

## Sprawczość i tożsamość w grach eksploracyjnych

### Abstract

#### **Agency and Identity in the Exploration Games**

The article focuses on the connection between player's agency and his identity in the exploration computer games. The aim of the article is to trace down the influence of various tools and interaction mechanics on ways in which players mark their presence in the game and convey their identities. The analysed titles include pure exploration games, like *Proteus* (Ed Key, David Kanaga, 2013) and *MirrorMoon EP* (Santa Ragine, 2013), as well as some titles which employ only selected mechanics of exploration games, such as *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda, 2011). Three main points of interest are examined in the article: 1) interfaces and mechanics in relation to player's agency 2) tools that enable players to build their own narratives and shape the avatars 3) agency in the context of game goals and tasks assigned to a player by the game itself. The theoretical context of the article is linked to the Giorgio Agamben's theory of *dispositif*.

**Słowa kluczowe:** gry eksploracyjne, sprawczość, podmiotowość

**Key words:** exploration games, player's agency, subjectivity

Definicja terminu „gry eksploracyjne” w odniesieniu do produktów z segmentu komputerowej rozrywki nastęrcza pewne trudności. Intuicyjnie można założyć, że do grona tego przynależą tytuły z eksploracji czyniące podstawę interakcji między grą a graczem, a szeroko rozumiane „odkrywanie” i poruszanie się po świecie gry stanowi dominantę ich mechaniki. Takie ujęcie gier

eksploracyjnych znajduje potwierdzenie w liście serwisu Steam, największego (około 60–70% udziału w sprzedaży cyfrowej<sup>1</sup>) dystrybutora gier na platformę PC, gdzie pod tagiem *exploration* figurują w większości niewielkie, niezależne produkcje dające użytkownikom maksymalną swobodę w przemierzaniu przedstawionej w nich przestrzeni. W obrębie gier eksploracyjnych pojawiają się również tytuły wykraczające poza standardowy schemat rozciągniętego w czasie zwiedzania świata przedstawionego. Alternatywę umożliwiają produkcje silnie oparte na emulacji doświadczenia kinestetycznego – dobrym przykładem może być tu *Fotonica* (2014) studia Santa Ragione, twórców późniejszego *MirrorMoon EP* (2013).

Samo pojęcie eksploracji w kontekście działań gracza również dalekie jest od jednoznaczności. Clint Hocking, dyrektor kreatywny Ubisoftu, w czasie wystąpienia na Game Developers Conference w 2007 roku dokonał poręcznego rozróżnienia na trzy typy eksploracji występujące w grach: systemową, przestrzenną oraz personalną<sup>2</sup>. Eksploracja systemowa polega na poznawaniu zasad mechaniki gry. Korzystają z niej zarówno najbardziej oddani gracze, chcący poznać oraz opanować optymalne strategie zwycięstwa, jak i wszyscy ci, którym zależy na osiągnięciu końcowego sukcesu. Zawsze wiąże się ona z ustalonymi odgórnie regułami – zbiorem praw, które obowiązują w grze. Typ drugi, eksploracja przestrzenna, tożsama jest z odkrywaniem mapy i najbliższej jej do potocznego znaczenia wyjściowego terminu. Standardowy mechanizm motywowania graczy przez duże (postępy w fabule, wykonanie istotnego zadania) bądź mniejsze (znalezienie ukrytego artefaktu) nagrody tworzy sieć zależności między eksploracją systemową a przestrzenną, co zarysowuje ramy formalne rozgrywki. Eksploracja personalna stanowi ciekawy przypadek wypełnienia luki między dwoma pierwszymi typami, dotyczy bowiem wewnętrznej, niewynikającej ze zwykłej kalkulacji motywacji do działania. Hocking przedstawia ją jako jeden z najważniejszych wyznaczników dla projektantów gier – czynnik, który ma na celu wywołanie u gracza emocjonalnego zaangażowania w rozgrywkę. Moment odkrywania przez gracza własnych, personalnych motywacji dla konkretnych działań interpretuję jako jeden z wielu możliwych procesów tworzenia się jego podmiotowości, za sprawą której dokonuje się przekroczenie granicy mechanicznego odtwarzania nadanych reguł i świadome podjęcie trudu produkcji znaczeń. Powołanie do działania eksploracji personalnej nie jest jednak czynnością wydarzającą się automatycznie, co ujawniają gry przynależące do nurtu eksploracyjnego, w swojej różnorodności stosujące rozmaite zabiegi służące wyrwaniu gracza ze złudnego poczucia sprawczej wolności. Celem niniejszego artykułu jest prześledzenie wpływu narzędzi i mechanik interakcji, jakie oferują gry eksploracyjne, na metody za-

---

<sup>1</sup> Por. <http://store.steampowered.com/tag/en/Exploration/> [dostęp: 10.11.2015].

<sup>2</sup> E.J. Waugh, *GDC: Ubisoft's Hocking Talks The Power Of Self-Exploration*, 9 marca 2007, [http://www.gamasutra.com/php-bin/news\\_index.php?story=13085](http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=13085) [dostęp: 13.09.2015].

znaczenia obecności postaci w środowisku gry oraz sposoby konstruowania jej (a także gracza) podmiotowości.

## Perspektywa historyczna

Pojawienie się rozpoznawalnych granic gatunkowych gier eksploracyjnych jest w kontekście historii elektronicznej rozrywki faktem dość nowym. Wśród pierwszych tego typu produkcji często wymienia się *Myst* (Cyan, 1993), bardzo popularną (zarówno wśród graczy, jak i ludologów) grę przygodowo-logiczną z 1993 roku. Niestety, tak jak w przypadku innych artefaktów kultury cyfrowej, próby skatalogowania poszczególnych zjawisk czy tytułów w ujednoliconym chronologiczno-pojęciowym kluczu przydatne są bardziej do zbadania perspektywy, z jakiej dany podział jest ustanawiany, niż bezspornego ustalenia faktu historycznego. Nie inaczej sprawa przedstawia się z grami eksploracyjnymi: oprócz artystycznych eksperymentów sceny *indie*, do ich grona zalicza się również wysokobudżetowe gry z segmentu AAA, jak *Dark Souls* (FromSoftware, 2011) czy tytuły z serii *The Elder Scrolls*, w których mechaniki związane z odkrywaniem mapowanej przestrzeni są tylko fragmentem zaprojektowanej rozgrywki i niekoniecznie stanowią jej konstytutywną część. Uznawanie *Mysta* za kamień milowy dla komputerowej rozrywki często poparte jest argumentacją o „pierwszym powszechnie doświadczanym za pośrednictwem komputera, bogatym audiowizualnym przeżyciu w środowisku wirtualnym”<sup>3</sup>. Wolność eksploracji i intelektualna swoboda, jaką w początku lat dziewięćdziesiątych zapowiadał przemysłowi gier komputerowych *Myst*, opierała się w dużej mierze na fetyszu wizualnym; nie bez przyczyny część ludologicznych analiz tej produkcji starała się wykazać podobieństwo zastosowanych w niej środków obrazowania do średniowiecznych i renesansowych artefaktów sztuki sakralnej<sup>4</sup>. W tym kontekście wiele mówi porównanie wyznaczników „czynnika eksploracji” we współczesnych tytułach reprezentujących segment wysokobudżetowy. O ile *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda, 2011) zawiera całe polecie wielkich, skłaniających do bezcelowego włóczenia się przestrzeni opakowanych w bardzo atrakcyjną szatę graficzną, o tyle *Dark Souls*, poważny kandydat na najtrudniejszą grę AAA, oferuje graczom swobodę przemierzania mrocznego świata za cenę frustracji wynikającej z błędzenia po mapach pełnych śmiertelnych wrogów.

<sup>3</sup> A. Hutchison, *Making the Water Move: Techno-Historic Limits in the Game Aesthetics of Myst and Doom*, „Game Studies” 2008, nr 8 (1), <http://gamestudies.org/0801/articles/hutch> [dostęp: 25.05.2015].

<sup>4</sup> Por. B. Flynn, *Towards an Aesthetics of Navigation. Spatial Organisation in the Cosmology of the Adventure Game*, „M/C Journal of Media and Culture” 2000, nr 3 (5), <http://journal.media-culture.org.au/0010/navigation.php> [dostęp: 25.05.2015].

## Ekran i narzędzie

Środki wizualnego obrazowania, za pomocą których budowane jest doświadczenie estetyczne w grach eksploracyjnych, nierzadko stanowią najbardziej charakterystyczny (a czasami jedyny) element decydujący o ich recepcji. Ze względu na ograniczony budżet niezależnych producentów, którzy w swoich tytułach nieustannie testują nowe koncepcje prowadzenia narracji gry i sposobów interakcji gracza z otoczeniem, wiele spośród *exploration games* charakteryzuje estetyka *lo-fi*, odwołująca się do *pixel artu* bądź eksperymentująca z perspektywą czy umiejscowieniem przestrzennym prowadzonego przez gracza awatara. Popularnym rozwiązaniem mającym pomóc w osiągnięciu immersji, czyli zanurzenia w świecie gry, jest minimalizm interfejsu. Nierzadko na wszystkich poziomach – od menu i ewentualnych animowanych przerywników po samą rozgrywkę – podporządkowany jest on nadrzędnej koncepcji estetycznej. Dobrym przykładem jest tu *Proteus* (2013), którego twórcy zastosowali w menu interaktywne elementy spójne z mechaniką gry: najechanie kursorem na odpowiednie obszary tła powoduje powstanie dźwiękowej kompozycji, na zasadzie analogicznej do muzycznych pejzaży generowanych podczas zwiedzania wyspy. Propozycją zbliżoną w swojej koncepcji do dzieła Eda Keya i Davida Kanagi jest *MirrorMoon EP* (2013), niezależna produkcja równie radykalnie traktująca kwestię projektowania rozgrywki. Tytuł studia Santa Ragione opiera się na zwiedzaniu kosmosu, co jest dość popularnym motywem wśród gier eksploracyjnych. Istotne *novum* stanowi zaprojektowana nietrwałość efektów interakcji ze światem: gracz szybko orientuje się, że tworzenie architektonicznych artefaktów na poszczególnych planetach przypomina bardziej malowanie – operowanie światłem i kolorem – niż stawianie budynków. Z *Proteusem* łączy *MirrorMoon EP* szczególny sposób budowania reprezentacji gracza w świecie. Brak widocznego ciała awatara sprawia, że gracz zostaje sprowadzony do wirtualnego punktu widzenia; jest okiem kamery i ruchomym nośnikiem fokalizacji, na bieżąco moderującym nieprzekraczalną ramę modalną całego doświadczenia gry. Ten szczególny efekt związania gracza ze światem i przestrzenią osiągnąony jest paradoksalnie za pomocą ograniczenia narzędzi jego poznania – w *Proteusie* jesteśmy tylko wędrowcami niemającymi wpływu na naturę, w *MirrorMoon EP* zaś – doświadczamy braku możliwości sterowania polem widzenia w osi pionowej.

## Sprawczość gracza. Ścieżki tworzenia narracji

W analizie sprawczości i podmiotowości w grach eksploracyjnych pomocne będzie odwołanie do myśli włoskiego filozofa Giorgio Agambena, którego rozważania o zabawie oraz wnikliwe uwagi na temat uwikłania jednostki w sieć społecznych i przedmiotowych urządzeń pozwolą być może lepiej zrozumieć proces tworzenia się tożsamości gracza. Autor *Homo Sacer* twier-

dzi, że „przywrócić zabawie jej czysto świeckie przeznaczenie, to projekt polityczny”<sup>5</sup>. W jego interpretacji czynność ta polegać musi na akcie profanacji, która „dezaktywuje mechanizmy władzy i przywraca wspólnemu użytkowaniu zawłaszczone dotychczas przestrzenie”<sup>6</sup>. Co istotne, owa profanacja nie ma na celu religijnego bluźnierstwa, lecz raczej przywrócenie wspólnocie tych sfer, które dotychczas znajdowały się całkowicie w dyspozycji arbitralnych reguł i mechanizmów władzy. Choć rozważania włoskiego myśliciela odnoszą się do „codziennego” życia społecznego, warto zauważyć wykorzystanie tak rozumianych strategii profanacyjnych przez twórców gier eksploracyjnych. Zastosowanie najprostszych mechanik interakcji, takich jak chodzenie (*Proteus*, *Bientôt l'été* [Tale of Tales, 2012]) czy podnoszenie przedmiotów (nawet bez konieczności ich „użycia”, jak chociażby w *Gone Home* [The Fullbright Company, 2013]) w celach innych niż wygrana powoduje właśnie „przywrócenie” społeczności graczy wielości ich zastosowań. Ruch taki stwarza przestrzeń dla doświadczenia obecności gracza w rzeczywistości cyfrowej, która wykracza poza reprodukcję i tak niemożliwego do realizacji fetyshu immersji w światach o fotorealistycznej grafice i zawsze jednoznacznym kodeksie postępowania. „Wyzwolone zachowanie reprodukuje i naśladuje wprawdzie formy aktywności, z której się wyswobodziło, ale pozbawia ją pierwotnego sensu, odrywa od dotychczasowego celu, otwiera na możliwość innego zastosowania”<sup>7</sup>.

Zabawa w grach eksploracyjnych zawiera więc w sobie element dywersji i sprzeciwu nie tylko wobec obowiązujących w grach głównego nurtu warunków zwycięstwa czy mechanik rywalizacji, lecz także samej aktywności grania jako beztroskiego spędzania wolnego czasu. Eksploracja może dostarczać elementarnych dla gier przyjemności związanych z interakcją ze światem przedstawionym – wysmakowana oprawa graficzno-muzyczna *Proteusa* jest tego doskonałym przykładem – lecz jej celowość zostaje zakwestionowana przez praktyczny brak reguł określających warunki „zwycięstwa” czy „ukończenia” gry. Na przeciwnym biegunie w stosunku do gier eksploracyjnych znajdowałyby się więc tytuły charakteryzujące się liniową fabułą, lecz produkcje gatunku MMO oraz *hack&slash*. W przypadku tych dwóch rodzajów doświadczenia gry jednym z najistotniejszych elementów jest projektowany brak zakończenia przy jednoczesnym przymusie dążenia do niego. *Diablo III* (Blizzard Entertainment, 2012) czy *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004) przez swoją mechanikę premiują działania służące optymalizacji (wypośażenia, strategii, sposobów poruszania się po świecie), jednocześnie ciągle osiągnięcie tych celów odwlekając. O ile niekończąca się rozgrywka w niektórych grach eksploracyjnych jest zabiegiem antyeconomicznym i uwalniającym od konieczności podporządkowania się arbitralnym

<sup>5</sup> G. Agamben, *Profanacje*, przeł. M. Kwaterko, Warszawa 2006, s. 98.

<sup>6</sup> *Ibidem*.

<sup>7</sup> *Ibidem*, s. 108–109.

i zunifikowanym regułem, o tyle w *Diablo III* i *WoW*-ie wszystko poddawane jest kalkulacji: od czasu gry po liczbę „przyjaciół”.

## Przyjemność i cel

Warto postawić sobie pytanie, czy popularność niezależnych gier eksploracyjnych wynika jedynie z radykalnego wzmocnienia przez nie wielu podstawowych motorów przyjemności w grach komputerowych (by wymienić tu tylko odkrywanie, zdobywanie, ujawnianie i katalogowanie), czy też na ich sukces składa się obietnica zaznania czegoś nieosiągalnego – bądź trudno dostępnego – w „standardowym” doświadczeniu gier wideo? W analizie tego problemu przydatne będzie odwołanie się do pojęcia urzędzenia, rozumianego przez Agambena jako „narzędzie [*dispositivo*], które w pewien sposób ma zdolność pochwylenia, ukierunkowania, określenia, przechwytywania, modelowania, kontrolowania i zabezpieczania gestów, sposobów postępowania, opinii i wypowiedzi istot żywych”<sup>8</sup>. Co istotne, tak pojmowane urządzenie ma zdolność stwarzania podmiotu przez wiele praktyk zderzających normatywne reguły z życiem jednostek, co najczęściej odbywa się przez odrzucenie pewnego zbioru możliwych działań. Przeniesienie Agambenowskich analiz na grunt ludologii zwraca uwagę na nieustanny konflikt dyskursów w produkcjach realizujących trojaki rozumienie eksploracji według podziału systemowe – przestrzenne – personalne dokonanego przez wspomnianego już Clintę Hockinga. Wymownym przykładem może być tu seria *Dark Souls*, z jednej strony oferująca graczowi możliwość swobodnego wyboru ścieżki rozwoju przygody, z drugiej zaś bezlitośnie i nieustannie przypominająca mu o konsekwencjach nieprzemyślanego korzystania z tej wolności. Stwarzanie podmiotowości jest tu sprzęgnięte z testowaniem granic sprawczości gracza – Agambenowskie urządzenie w postaci algorytmu pojawiania się przeciwników bierze więc aktywny udział w produkcji tożsamości gracza przez nieustanne korzystanie z negacji jego umiejętności oraz ekwipunku (co z kolei przekłada się na inwestycję czasu, jaki poświęcono rozgrywce).

W grach komputerowych maszynieria urzędzenia, o której pisze Agamben, jest szczególnie widoczna przez rozmaite manifestacje społecznych struktur składających się na fabułę danego tytułu. Bez względu na to, czy będzie to odgrywanie żołnierza na frontach II wojny światowej w komercyjnym hicie gatunku FPS *Call of Duty II* (Infinity Ward, 2005), czy kierowanie poczynaniami amerykańskiej studentki wracającej do rodzinnego domu z wycieczki po Europie w nagradzanej produkcji niezależnej *Gone Home*, graczowi towarzyszy sieć relacji, które – według słów włoskiego filozofa – poddają podmiot rozrzedzeniu i rozproszeniu (*disseminazione*), wklajając go w sieć zależności

---

<sup>8</sup> G. Agamben, *Czym jest urządzenie?*, przeł. J. Majmurek [w:] *Agamben. Przewodnik Krytyki Politycznej*, red. A. Bielik-Robson i in., Warszawa 2010, s. 92.

instytucjonalnych. Gry eksploracyjne można w tym kontekście rozpatrywać jako próbę przywrócenia podmiotowi-graczowi pewnej sprawczej autonomii. Sprzyja temu radykalne wyrugowanie linearnej narracji, które zamiast wyrazistej fabuły oferuje graczowi nieprzewidywalną losowość proceduralnie generowanego świata (*Proteus*) bądź swobodę podróży po uniwersach naznaczonych minimalną (jeśli w ogóle obecną) interakcją z innymi graczami (*MirrorMoon EP*, *Bientôt l'été*).

Refleksja nad kategorią przyjemności w grach eksploracyjnych prowadzi do pytania o tożsamość gracza w cyfrowej architekturze przestrzennej danego tytułu. Pozostawiając na marginesie dywagacje na temat stopnia utożsamienia gracza z awatarem, warto zauważyć pewne etyczne – bądź, w zależności od przyjętej strategii interpretacyjnej, po prostu filozoficzne – konsekwencje wyboru określonej perspektywy dla gracza doświadczającego otaczającego go wirtualnego świata. Zarówno w *Proteusie*, jak i w *MirrorMoon EP* jesteśmy jako gracze od razu wrzucani w sztuczną przestrzeń, w której gra jest niemal tożsama z odkrywaniem. Uproszczona mechanika eliminuje element zręcznościowy, trudno też na pierwszy rzut oka doszukać się tak istotnego z punktu widzenia klasyków *game studies* elementu rywalizacji – ta jednak, choć w zmienionej formie, jak najbardziej istnieje. Konkurencja z innymi graczami, jakkolwiek redundantna z punktu widzenia samej mechaniki rozgrywki, wspierana jest przez narzędzia społecznościowe dostarczane przez głównego dystrybutora omawianych tu gier – wspomniany już serwis Steam. W *Proteusie* istnieją tylko dwie zaprojektowane przez twórców mechaniki interakcji z grą: pierwszą z nich jest poruszanie się, drugą – możliwość tworzenia rzutów z ekranu (zwanymi w grze „pocztówkami”). Minimalistyczny scenariusz gry zakłada zawsze to samo zakończenie, więc poza dość powtarzalnym zwiedzaniem wyspy graczom pozostaje uwiecznianie co ciekawszych widoków i dzielenie się tak powstałymi grafikami z innymi użytkownikami w ramach dedykowanych podstron Steama. Wyspa, którą można eksplorować w *Proteusie*, jest generowana losowo, co sprawia, że niektóre szczególne okazy fauny i flory bardzo trudno „upolować”. Fakt ten wspiera bardzo specyficzną „walkę na narrację”; niektórzy gracze, chcąc jak najpełniej wykorzystać potencjał tytułu, zgodnie z wypracowanym podczas obcowania z innymi grami komputerowymi zwyczajem prześcigają się w wynajdywaniu jak najrzadszych landshaftów i zjawisk atmosferycznych<sup>9</sup>.

## Tożsamość i etyka

Pierwiastek eksploracyjny często wspiera tworzenie określonej tożsamości gracza przez wikłanie go w zależności wynikające z otaczającego go świata przedstawionego gry. Kanadyjski filozof Charles Taylor, zastanawiając się

<sup>9</sup> Por. <http://steamcommunity.com/app/219680/screenshots/> [dostęp: 10.11.2015].

nad relacją podmiotowości i moralności, zwrócił uwagę na kluczową rolę samoidentyfikacji w horyzoncie wyznaczanym przez pytania o charakterze etycznym:

Wiedza o tym, kim jestem, to w rzeczywistości cała wiązka wiadomości o tym, jaką zajmuję pozycję. Moja tożsamość określana jest przez więzi i identyfikację, stanowiące ramy lub horyzont, wewnątrz których mogę w każdym konkretnym przypadku próbować ustalić, co jest dobre czy wartościowe, co powinienem zrobić lub co popieram, a czemu się przeciwstawiam<sup>10</sup>.

Pozostawiony sam na sam z przestrzenią, gracz zmuszony jest do podejmowania decyzji odznaczających się pewnym ciężarem etycznym właśnie przez to, że pomagają mu one w (samo)identyfikacji. Innymi słowy, nasze umiejscowienie na mapie zależności, które razem składają się na przestrzeń możliwych interakcji – również w światach cyfrowych – prowokuje do wysiłku samookreślenia w stosunku do moralnych wyborów, przed którymi jesteśmy postawieni. Ian Bogost, analizując teorię mapowania kognitywnego, zwrócił uwagę na możliwość aktywnego i wzajemnego oddziaływania na linii gracz – środowisko gry, ostrzegając jednocześnie przed przyjmowaniem symulacji zawartych w produktach elektronicznej rozrywki jako wiernych obrazów rzeczywistych ideologii i urzędów władzy działających we współczesnym świecie<sup>11</sup>. Spostrzeżenie to jest niezwykle istotne, ponieważ na gruncie gier eksploracyjnych horyzont krytycznej interpretacji zależał będzie nie tyle od samego środowiska gry, ile przestrzeni interakcji, jaką wypracuje sobie sam gracz. Nie bez znaczenia pozostaje fakt, że nawet krytyczne gry eksploracyjne, które spełniają wymogi słynnego manifestu grupy Tale of Tales<sup>12</sup> i do pewnego stopnia implementują mechaniki celowo nieprzystające do przyzwyczajęń potencjalnych odbiorców, mimo to nie posiadają immunitetu na subwersywne działania graczy i ostrą krytykę, czego wymownym przykładem jest recepcja najnowszej produkcji tego studia, *Luxuria Superbia* (2013).

W przypadku tytułów z naddaną fabułą, w których gracz tworzy bądź tylko odtwarza historię konkretnego bohatera, w oczywisty sposób trudniej jest uzyskać tak pożądane w grach eksploracyjnych poczucie wolności<sup>13</sup>. Pewne poczucie ograniczenia wiąże się też – paradoksalnie – ze zbyt dużym zanurzeniem postaci w fabułę gry rozumianą jako historyczna opowieść. Ta ostat-

---

<sup>10</sup> C. Taylor, *Źródła podmiotowości. Narodziny tożsamości nowoczesnej*, przeł. A. Lipszyc, Warszawa 2012, s. 53.

<sup>11</sup> I. Bogost, *Unit Operations. An Approach to Videogame Criticism*, Cambridge 2006, s. 102–103.

<sup>12</sup> Por. A. Harvey, M. Samyn, *Realtime Art Manifesto*, 2006, <http://tale-of-tales.com/tales/RAM.html> [dostęp: 8.09.2015].

<sup>13</sup> Por. artykuł Jima Rossignola *Ramble on Rambling: Exploration Games*, w którym porównywane są doświadczenia z rozgrywki w *GTA IV* oraz *The Elder Scrolls: Oblivion*, <http://www.rockpapershotgun.com/2008/06/03/ramble-on-rambling-exploration-games/> [dostęp: 10.11.2015].

nia kategoria dotyczy sytuacji, w której ścisła, liniowa fabuła dominuje nad rozgrywką, nawet jeśli w grze możliwe jest podejmowanie konstruktywnych z punktu widzenia mechaniki działań niezwiązanych z ostatecznym celem ukończenia gry. Implementacja ramy fabularnej jako historycznej (a więc opartej na ścisłej chronologii faktów) opowieści (w postaci narracji z wyraźnie umiejscowionym w świecie przedstawionym awatarem gracza) obecna jest w wielu popularnych tytułach dopuszczających pewną swobodę w trybie gry, takich jak seria *Grand Theft Auto* (Rockstar, 1997–2013) czy *Mass Effect* (BioWare, 2007–2012). Warto zauważyć, że nawet niewielka wariantywność w kreowaniu autorskiej narracji znacząco zwiększa zarówno potencjał eksploracyjny, jak i sprawczość gracza jako aktanta w świecie przedstawionym gry. Alternatywne drogi osiągnięcia końcowego sukcesu w połączeniu ze swobodą fabularnej kreacji postaci, przekładającej się na możliwość nadawania awatarowi wymyślonej i niekoniecznie spójnej z zasadami danego uniwersum historii, zdecydowanie ułatwiają graczowi przekroczenie bariery zero-jedynkowego determinizmu mechaniki nieuchronnie stojącej za każdą fabułą. Uruchamia się wtedy wyróżniony przez Clinta Hockinga „systemowy” typ eksploracji, uzasadniający inwestowanie czasu w próbę ponownego ukończenia gry. Do osiągnięcia tego rezultatu niekoniecznie potrzebny jest całkowicie otwarty świat czy trójwymiarowe, sprzyjające immersji środowisko graficzne – bardziej liczy się pozostawienie graczowi odpowiednich pustych miejsc, które może wypełnić swoją inwencją przez nadanie nowych (prywatnych) znaczeń zwykłym czynnościom wymaganym przez mechanikę danego systemu, takim jak poruszanie się po mapie czy układanie przedmiotów w ekwipunku. Kapitalizowanie aspektu eksploracyjnego w grach może przy tym przybierać bardzo różną postać: od zmieniania biografii protagonisty, np. w *Baldur’s Gate II* (BioWare, 2000), i „odgrywania” na tej podstawie różnych charakterów – po wybranie, np. w *Minecraftie* (Mojang, 2011), eliminującego wszelkie niebezpieczeństwa trybu kreatywnego.

## Zakończenie

Wiele aspektów kluczowych dla zrozumienia współczesnego miejsca gier eksploracyjnych na mapie komputerowej rozrywki zostało tu zaledwie nadmienionych – uwaga ta szczególnie dotyczy mechanik odkrywania i konstruowania tożsamości w grach tekstowych, ważnych dla ludologii chociażby ze względu na kulturotwórczy potencjał MUD-ów. Prezentowane tu teorie oraz przykłady stanowić mają punkt wyjścia do refleksji na temat sposobów kreowania tożsamości i sprawczości graczy w grach wideo, z zaznaczeniem, że kategoria eksploracji niesie z sobą zdecydowanie więcej znaczeń niż proste odkrywanie świata gry.

## Bibliografia

- Agamben G., *Czym jest urządzenie?*, przeł. J. Majmurek [w:] *Agamben. Przewodnik Krytyki Politycznej*, red. A. Bielik -Robson i in., Warszawa 2010.
- Agamben G., *Profanacje*, przeł. M. Kwaterko, Warszawa 2006.
- Bogost I., *Unit Operations. An Approach to Videogame Criticism*, Cambridge 2006.
- Flynn B., *Towards an Aesthetics of Navigation. Spatial Organisation in the Cosmology of the Adventure Game*, „M/C Journal of Media and Culture” 2000, nr 3 (5), <http://journal.media-culture.org.au/0010/navigation.php> [dostęp: 25.05.2015].
- Harvey A., Samyn M., *Realtime Art Manifesto*, 2006, <http://tale-of-tales.com/tales/RAM.html>[dostęp: 8.09.2015].
- Hutchison A., *Making the Water Move: Techno-Historic Limits in the Game Aesthetics of Myst and Doom*, „Game Studies” 2008, vol. 8, issue 1, <http://gamestudies.org/0801/articles/hutch> [dostęp: 25.05.2015].
- Rosignol J., *Ramble on Rambling: Exploration Games*, 2008, <http://www.rockpaper-shotgun.com/2008/06/03/ramble-on-rambling-exploration-games/> [dostęp: 25.05.2015].
- Taylor C., *Źródła podmiotowości. Narodziny tożsamości nowoczesnej*, przeł. A. Lipzyc, Warszawa 2012.
- Waugh E.J., *GDC: Ubisoft's Hocking Talks The Power Of Self-Exploration*, 9 marca 2007, [http://www.gamasutra.com/php-bin/news\\_index.php?story=13085](http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=13085) [dostęp: 13.09.2015].

### Źródła i materiały online

- Gry *Exploration* w serwisie Steam (stan na 10 maja 2015), <http://store.steampowered.com/tag/en/Exploration/>
- Społeczność Steam: *Proteus*: Zrzuty ekranu (stan na 8 września 2015), <http://steam-community.com/app/219680/screenshots/>

### Ludografia

- BioWare, 2000, *Baldur's Gate II: Shadows of Amn* [PC], Black Isle Studios, Interplay Entertainment.
- Tale of Tales, 2012, *Bientôt l'été* [PC], Auriea Harvey, Michaël Samyn.
- Infinity Ward, 2005, *Call of Duty II* [PC], Activision.
- FromSoftware, 2011, *Dark Souls* [PlayStation 3], FromSoftware, Namco Bandai Games.
- Blizzard Entertainment, 2012, *Diablo III* [PC], Blizzard Entertainment, Square Enix.
- Santa Ragione, 2014, *Fotonica* [iOS, PC], Santa Ragione.
- The Fullbright Company, 2013, *Gone Home* [PC], The Fullbright Company.
- Rockstar, 1997–2013, *Grand Theft Auto* (I–V) [PC, PlayStation 3, PlayStation 4], Rockstar Games.
- Tale of Tales, 2013, *Luxuria Superbia* [iOS], Tale of Tales.
- BioWare, 2007–2012, *Mass Effect* (I–III) [PC, PlayStation 3], Microsoft Game Studios, Electronic Arts.
- Mojang, 2011, *Minecraft* [PC], Mojang, Microsoft Studios.
- Santa Ragione, 2013, *MirrorMoon EP*, Santa Ragione.

Cyan, 1993, *Myst* [Mac OS], Brøderbund.

Ed Key, David Kanaga, 2013, *Proteus* [PC], Ed Key.

Bethesda Game Studios, 2011, *The Elder Scrolls V: Skyrim* [PC, PlayStation 3], Bethesda Softworks.

Blizzard Entertainment, 2004, *World of Warcraft* [PC], Blizzard Entertainment.