

Justyna Janik

Spotkanie z obcym – gra video jako metafora przestrzeni współczesnego miasta

Abstract

Encounter With the Other: Video Game As a Metaphor Of a Contemporary City Space

The aim of the article is to present the phenomenon of video games as a metaphor of the contemporary social relations. Virtual space of video game is compared to the structure of contemporary city, therefore it enables new perspectives for research. This analysis focuses on the concept of the “other” and its presence in different aspects of the game world. The article emphasises the moment of encounter with the virtual other in the context of single-player game, that unintendedly becomes a metaphor of contemporary social relations.

Słowa kluczowe: gry video, obcy, ponowoczesność, miasto

Keywords: video game, the other, postmodernism, city

Miasto i gra wideo

Współczesne miasto to skomplikowana struktura, która ulega ciągłym przeobrażeniom. Budynki, ulice, parki, plany zagospodarowania przestrzennego nakładają się na codzienne ludzkie historie. Miasto staje się w ten sposób

przestrzenią doświadczaną i przeżywaną. Dlatego można interpretować je na wiele sposobów. Ewa Rewers¹, podążając między innymi za myślą Bernarda Tschumiego, odczytuje nowoczesne miasta w kluczu kinetycznego doświadczenia. Wydaje się, że to właśnie zdarzenie jest jednym z jego podstawowych (o ile nie fundamentalnych) elementów. Człowiek poznaje je w ruchu i w nie do końca uświadomiony przez siebie sposób zmienia je. Na skrzyżowaniach zatłoczonych miejskich ulic zderzają się z sobą oprócz ludzi, również idee, formy oraz tradycje. Tworzy się w ten sposób szczególna przestrzeń kulturowa. Z każdym nowym spotkaniem miasto zostaje odczytane na nowo.

Taka zmiana paradygmatu myślenia o przestrzeni wpływa znacząco nie tylko na zmiany w projektowaniu miejskich struktur, lecz także kreowaniu innych przestrzeni. Dotyczy to również środowisk wirtualnych, w których twórcy próbują często przedstawić otaczającą ich na co dzień materialną rzeczywistość. Jeśli zatem spojrzeć na grę wideo jak na taką właśnie dynamiczną przestrzeń skonstruowaną z siatki połączonych z sobą zdarzeń, to zacznie ona przypominać przestrzeń współczesnego miasta.

Gra jako tkanka zdarzeń²

Mnogość zdarzeń, których gracz może doświadczyć w wirtualnym środowisku, sprawia, że zjawisko tkanki zdarzeń wydaje się naturalnym dla przestrzeni gry. Tym bardziej, że podstawowym zdarzeniem, jakiego doświadcza gracz podczas rozgrywki, jest moment spotkania z innym. To właśnie spotkanie inicjuje dalszą eksplorację świata gry. Nieważne, czy gracz wdaje się w spokojną rozmowę, czy też zostaje zmuszony do walki. W jednym konkretnym momencie czasu i przestrzeni spotykają się postacie i idee, a owoc tej konfrontacji modyfikuje rzeczywistość. Najpopularniejszym i niewątpliwie najbardziej oczywistym przejawem zdarzenia, jakim jest spotkanie, są tak zwane zadania (z ang. *quest*).

Dla wielu gier, szczególnie tych z trójwymiarowym światem, na właśnie tej podstawowej mechanice opiera się cała rozgrywka. Samo zdarzenie jednak może mieć mniej oczywisty charakter. W tym momencie znowu można posłużyć się skojarzeniem z przestrzenią miasta, w którym również codzienne spotkania z architekturą są specyficznym, skoncentrowanym w przestrzeni rodzajem zdarzenia. To spotkanie mobilności człowieka ze stałą struktu-

¹ E. Rewers, *Post-polis. Wstęp do filozofii ponowoczesnego miasta*, Kraków 2005.

² Artykuł ten jest uzupełnionym i przededagowanym fragmentem rozdziału pracy magisterskiej, która powstawała w latach 2011–2013 w Instytucie Sztuk Audiowizualnych Uniwersytetu Jagiellońskiego pod kierunkiem profesora Andrzeja Pitrusa. Tekst skupia się jedynie na analizie figury Obcego w środowisku gry, dlatego wszystkich zainteresowanych bardziej szczegółowym opisem koncepcji przestrzeni gry jako przestrzeni miejskiej odsyłam do przeczytania całej dysertacji.

ra. I podobnie jak kinetyczny charakter miasta jest konglomeratem zdarzeń historyczno-narracyjnych i przestrzennych³, tak przestrzeń gry wideo wydaje się taką właśnie strukturą. Strukturą, której przestrzeń ożywiana ruchem czeka na odkrycie jej przez użytkownika. Obojętnie więc, czy chodzi o gry w swojej naturze czysto eksploracyjne, jak np. *Dear Esther* (The Chinese Room, 2012) lub *Gone Home* (The Fullbright Company, 2013), czy o charakteryzujące się rozbudowaną mechaniką produkcji nastawione na akcję, to sama idea ruchu w wirtualnym świecie jest w każdym z przypadków wiążąca. Mimo istnienia różnorodnych typów zdarzeń, zawsze są one związane z działaniem. Taka dynamiczna eksploracja świata, która jednocześnie inicjuje modyfikację rzeczywistości, jest szczególnie widoczna w grach nastawionych na akcję. W tego rodzaju produkcjach najłatwiej można zauważyć, jak bardzo od doświadczenia ruchu uzależniony jest cały mechanizm zadań. Projektanci trójwymiarowych światów często posługują się tą mechaniką, by uwypuklić narracyjne struktury, które wcześniej ukryli w przestrzeni. Espen Aarseth zauważa, że gry tego typu są skonstruowane w podobny sposób:

[...] gracz-awatar porusza się po środowisku (*landscape*), żeby osiągnąć cel, musi przy tym stawić czoła szeregowi wyzwań (s. 368)⁴.

Już w tej krótkiej definicji pojawiają się trzy kluczowe dla zadania elementy, czyli środowisko, cel oraz wyzwanie. Wskazują one na mocny związek tego mechanizmu z czasoprzestrzenią. Każde zadanie, tak samo jak zdarzenie, ma swoje miejsce i czas. Nie powstaje i nie może się spełnić w oderwaniu od rzeczywistości. Jest ono często nierozzerwalnie złączone z samą podróżą, a przez to i z samym ruchem, który również wpisany jest w jego definicję. To właśnie zadania sprawiają, że świat gry wydaje się pełen wartych zbadania zaskakujących miejsc i ukrytych w nich rzeczy do zdobycia⁵. Człowiek, poruszając się w przestrzeni gry, tworzy swoją narrację, ale to dopiero zadania pozwalają mu w pełni doświadczyć świata gry i przywiązać się do niego emocjonalnie. Tak samo jak zrozumienie miasta jest uzależnione od rozszyfrowania siatki zdarzeń, które łączą życie z przestrzenią⁶, tak i gra nabiera rozmachu w momencie, gdy gracz podejmuje rzucone mu wyzwania. Podobieństwo tych dwóch fenomenów, zadania i zdarzenia, jest tak wyraźne, że można właściwie mówić o mechanizmie zadania-zdarzenia.

Zadania-zdarzenia mogą przybierać różnorodne postaci, a ich forma ciągle ewoluuje. Co więcej, obecnie ciężko jednoznacznie je zakwalifikować do konkretnych gatunków gier, ponieważ te również podlegają ciągłym zmia-

³ E. Rewers, *Post-polis...*, s. 72–99.

⁴ E. Aarseth, *Beyond the Frontier: Quest Games as Post-Narrative Discourse* [w:] *Narrative across media: The languages of storytelling*, red. M.L. Ryan, Lincoln 2004, s. 368.

⁵ C. Ashmore, M. Nitsche, *The Quest in a Generated World*, 2007, <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07311.20228.pdf> [dostęp: 13.08.2013].

⁶ E. Rewers, *Post-polis...*, s. 98.

nom, wzajemnie się przenikając. Z tego powodu dokładna i rzetelna analiza fenomenu zadań-zdarzeń wymagałaby oddzielnej pracy, która skupiałaby się zarówno na czlonie zadaniowym, jak i zdarzeniowym⁷. Na potrzeby tego tekstu można jednak ograniczyć się do podstawowego rozumienia mechanizmu zadania-zdarzenia, które związane jest zarówno z zadaniowością, jak i strukturą zależną w dużej mierze od jego rozlokowania w wirtualnym środowisku. W związku z tym mechanizm zadania-zdarzenia można podzielić na trzy typy: mikrofabuły, których rozproszenie w świecie gry sprzyja ekspansji terytorialnej gracza, a ich wykonywanie wpływa bezpośrednio na rozwój kontrolowanych przez niego postaci; zadania *stricte* zorientowane na wykonanie misji, której cel jest mocno związany z konkretnym punktem w przestrzeni (np. zdobycie wirtualnego przedmiotu i/lub jego ochrona); bariery przestrzenne, których pokonanie jest uzależnione od pozyskania specyficznego przedmiotu lub umiejętności (działania te skupiają się przede wszystkim na eksploracji środowiska gry)⁸. Na zadania można również spojrzeć jak na pewnego rodzaju zbiór, który może przyjmować formę podobną do sznuru pereł: świat gry składa się z uporządkowanych kolejno części, przestrzennych i/lub narracyjnych, a gracz zmuszony jest podróżować po nim w narzucony przez twórców sposób. Nie może pominąć żadnego z fragmentów albo zmienić ich sekwencji, a do całości przestrzeni ma dostęp dopiero na końcu gry. Innym przykładem są gry, w których zadania są rozproszonymi w przestrzeni zdarzeniami. Za przykład mogą tutaj posłużyć gry z dostępnym od samego początku otwartym światem, którego nieuporządkowana struktura pozwala na nieskrępowaną eksplorację świata gry⁹.

Już po tej krótkiej charakterystyce podstawowych przykładów zadań-zdarzeń widać, że elementem łączącym wszystkie jest właśnie moment spotkania. Z pozoru może wydawać się, iż obejmuje on swoim działaniem tylko gracza i ożywione postaci lub przedmioty w grze. Tak naprawdę jednak dotyczy on wszystkich obiektów. Jest to możliwe, ponieważ wiąże je z sobą co najmniej jedna wspólna cecha – obecność w świecie. Bez niej spotkanie nigdy nie doszłoby do skutku. Obecność zatem jest kluczowym elementem, aby móc mówić o jakimkolwiek wzajemnym kontakcie. W tym momencie można zadać pytanie o obecność gracza w grze.

⁷ Szczególnie, że sam fenomen zdarzeń – niepołączony z mechanizmem zadań – jest równie częsty w przestrzeni gry wideo. Jednym z takich przykładów są na przykład tak zwane *easter egg*, czyli niespodzianki zestawione w środowisku gry przez projektantów. Odkrycie ich przez gracza nie skutkuje zwykle żadnym wymiernym zyskiem (np. w postaci punktów doświadczenia), a jedynie produkuje nowe znaczenia i strategie interpretacyjne.

⁸ C. Ashmore, M. Nitsche, *The Quest in a Generated World...*

⁹ E. Aarseth, *Beyond the Frontier: Quest Games as Post-Narrative Discourse*, s. 367–375.

Obcy w świecie gry

Michael Nitsche proponuje zastosować klasyfikację stworzoną przez Carrie Heeter, która rozróżnia trzy rodzaje manifestacji obecności człowieka w wirtualnym środowisku¹⁰:

- obecność osobista (*personal presence*), która związana jest bezpośrednio z odczuciem bycia w przestrzeni i immersyjnym przeżywaniem jej struktury;
- obecność społeczna (*social presence*), która sprawia, że gracz jest świadomy istnienia w świecie innych istot, z którymi może wejść w relacje; może to dotyczyć zarówno innych ludzkich graczy, jak i syntetycznych postaci wewnątrz gry;
- obecność środowiskowa (*environmental presence*), w której to rzeczywistość gry daje sygnały, że jest świadoma działań gracza; może przejawiać się ona na różne sposoby, np. awatar gracza może rzucać cień, zostawiać ślady stóp w miejscach, przez które przechodzi, albo plamy krwi po stoczonych walkach.

Interesująca w kontekście mechanizmu zadania-zdarzenia wydaje się obecność społeczna, która najbardziej adekwatnie oddaje fenomen spotkania z obcym. Obcy przychodzi z zewnątrz. Nie jest częścią zastanego świata. Przynosi z sobą własną odmienność. Nie ma swojej historii związanej z tą konkretną przestrzenią. Pojawia się w pewnym miejscu i po prostu zostaje na dłużej. Jest pęknięciem w zrutyinizowanej, jednorodnej rzeczywistości. Gracz, jako świadomość opętująca¹¹ awatara, jest właśnie takim obcym, który przybył do rzeczywistości gry z zewnątrz. Jest elementem chaosu, który pojawia się w ładzie. Przynosi on z sobą całą swoją fantazję i żywiołowość, a także poczucie wyższości swoich celów nad celami szarej, jednolitej masy syntetycznych istot wypełniających wirtualny świat gry. Pragnie aktywnie zmieniać świat, w którym się zjawił, pomimo świadomości, że jego status w społeczności się nie zmieni. Na zawsze pozostanie tym obcym, ponieważ jego odrębność nabrała szczególnych cech. Jak pisze Georg Simmel:

Ponieważ nie jest on od początku organicznie związany z pewnymi elementami lub tendencjami grupy, zajmuje wobec nich szczególną postawę obiektywną,

¹⁰ M. Nitsche, *Video Game Spaces. Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds*, Cambridge (Massachusetts) – London 2008, s. 205–206.

¹¹ Celowo używam tutaj czasownika „opętać” w kontekście awatara, by podkreślić teoretyczno-religioznawczą interpretację jego relacji z graczem. Odwołuję się tutaj zarówno do tradycyjnej definicji pojęcia awatara, sanskr. ‚zstąpienie, zejście’ (por. Awatara [w:] *Religia. Encyklopedia PWN. a-Belur*, red. T. Gadacz i B. Milerski, Warszawa 2001, t. 1, s. 426), oraz do figury szamana i jego wierzchowca, którym podróżuje w zaświaty (por. M. Eliade, *Szamanizm i archaiczne techniki ekstazy*, tłum. K. Kocjan, Warszawa 2001; A. Szyjewski, *Etnologia religii*. Kraków 2001; M.M. Koško, *Mitologia ludów Syberii*, Warszawa 1990). Oba pojęcia szczegółowo analizuję i porównuję z sobą we wspomnianej już przeze mnie pracy magisterskiej, do której odsyłam wszystkich zainteresowanych.

która nie oznacza po prostu dystansu ani braku uczestnictwa, ale jest swoistym połączeniem bliskości i dystansu, obojętności i zaangażowania¹².

Obiektywność ta jest rodzajem wolności¹³. Gracz nie jest skrępowany zobowiązaniami innymi niż własne cele, więc właściwie żaden element świata gry nie zakłóca jego postrzegania rzeczywistości. Jedyne on sam może stawiać sobie wymagania i dokonywać wyborów. Jest powiernikiem i sędzią doskonałym – angażuje się emocjonalnie, ale nie jest skrępowany obowiązującą tradycją, przez co ma świeże spojrzenie na napotkane problemy. Społeczności, również tej przynależnej do wirtualnej rzeczywistości, łatwo się otworzyć przed tak pojmowanym obcym i powierzyć mu swoje troski: te małe – codzienne, takie jak znalezienie zabłąkanej owieczki, oraz te wielkie – światowe, jak choćby zbliżająca się apokalipsa. Owocem takiej postawy w grze jest transformacja postaci gracza w bohatera o mesjanistycznych skłonnościach. Gracz może być traktowany wyjątkowo, a nawet naginać świat gry do swoich pragnień. W rezultacie jednak takie działania mogą sprowadzać na niego agresję środowiska gry. Obcy budzi, obok fascynacji, przede wszystkim lęk, niepewność, a często nawet i wrogość. Paradoksalnie wszystkie mechanizmy gry zaprojektowane tylko po to, by gracza powstrzymać, w kontekście wygranej wydają się raczej bezcelowe. Gracz jest uprzywilejowanym obcym: choć w mniejszości, to jest on zdobywcą ograbianym świat z jego dóbr. Podbija i porzuca.

Obcy to jednak nie tylko osoba z zewnątrz, lecz także każdy inny nieznamy mijany na ulicy. Obcość przypadkowych przechodniów jest tak wyraźna, ponieważ nie łączy ich żaden wspólny cel¹⁴. Jak pisze Zygmunt Bauman: „życie miejskie uprawiają obcy wśród obcych”¹⁵. Ludzie poruszają się swoimi drogami i pielęgnują własne sensory, przy okazji mijając innych ludzi i ich sensory. Obcość rodzi anonimowość – jednostki wobec tłumu i tłumu wobec jednostki. Za tak pojętą anonimowością człowiek może się bezpiecznie schronić, gdy przebywa w przestrzeniach emocjonalnie obojętnych. Jadąc windą czy podróżując autobusem – w milczeniu otula się on w swoje sprawy, tak by nie dopuścić do nich obcego¹⁶.

Obcość i anonimowość jest równie osobliwa w przestrzeni gry, niezależnie czy jest to rozgrywka jedno- lub wieloosobowa. Oba zjawiska wydają się mimo wszystko mniej uderzające w przypadku rozgrywek sieciowych. Komunikacja z innymi graczami, nawet jeśli jest ona medialnie zapośredni-

¹² G. Simmel, *Most i Drzwi. Wybór esejów*, przeł. M. Łukasiewicz, Warszawa 2006, s. 207.

¹³ *Ibidem*, s. 208.

¹⁴ A. Kuczyńska, *Agora nasza powszednia* [w:] *Pisanie miasta – czytanie miasta*, red. A. Zeidler-Janiszewska, Poznań 1997, s. 161.

¹⁵ Z. Bauman, *Wśród nas, nieznanomych – czyli o obcych w (po)nowoczesnym mieście* [w:] *Pisanie miasta ...*, s. 146.

¹⁶ J. Kociakiewicz, M. Kostera, *Antropologia pustych przestrzeni* [w:] *Pisanie miasta ...*, s. 81.

czona przez komputerowy interfejs, stanowi już oswojony typ relacji. W załoczonych wirtualnych lokacjach, tak jak w innych przestrzeniach publicznych, człowiek zachowuje się zgodnie z przyjętymi powszechnie normami. Oczywiście, różnią się one w zależności od rodzaju środowiska, które gracz aktualnie eksploruje. Można jednak zaobserwować, że pewne mechanizmy doświadczania otaczającej go rzeczywistości pozostają takie same, obojętnie czy znajduje się on w środowisku gry wideo, czy w poza nim, w rzeczywistym mieście. W grach wieloosobowych człowiek ma świadomość istnienia innych graczy, ale większość z nich jest dla niego obca i nic nieznacząca. Podobnie jak przechodnie mijani na ulicy, oni też są jedynie statystami. Spotkania z nimi często są przypadkowe i nie zawsze kończą się pogłębieniem znajomości. Należy jednak podkreślić, że powstałe w ten sposób więzi międzyludzkie mogą przenosić się z wirtualnej rzeczywistości do świata codzienności. Można również w przestrzeni gry spotykać się ze znajomymi, których poznało się poza jej środowiskiem. O wiele ciekawsze jednak w kontekście analizy środowiska gry wideo wydaje się spotkanie gracza z syntetycznym mieszkańcem wirtualnego świata. Mimo świadomości obcowania z programem komputerowym gracz, by z sukcesem ukończyć rozgrywkę, jest zmuszony przez mechanizmy gry do zachowania się tak, jakby na swojej drodze napotkał żywą istotę. To szczególnie widoczne w produkcjach z tzw. otwartym światem, które są coraz bardziej wyrafinowanymi symulacjami i dzięki temu zdecydowanie poszerzają zakres możliwych do przeprowadzenia akcji.

Miasto – spotkanie obcych

Miasto jest tematem wyjątkowo wdzięcznym do przedstawienia w przestrzeni gry. Z jednej strony ma zamkniętą strukturę przestrzenną, która – chociaż różnorodna – tworzy spójną całość. Ponadto jest to przestrzeń bliska i znana graczom z codziennego życia, a sam miejski styl życia uwodzi plastyczną mieszaną różnorodnych wpływów, strategii, myśli i kultur. Cechuje się on, jak zauważa Marian Golka:

[...] heterogenicznością społeczno-kulturową, ruchliwością przestrzenną i społeczną, uczestnictwem w wielkiej ilości grup celowych, przewagą kontaktów w obrębie grup wtórnych w porównaniu z kontaktami w obrębie grup pierwotnych, anonimowością, powierzchownym, wycinkowym i urzeczowionym charakterem stosunków społecznych, zanikiem związków sąsiedzkich, nadwątleniem tradycji, tolerancyjnością, otwarciem¹⁷.

Miasto jest więc strukturą zaplanowaną, ale jednocześnie niejednorodną. Ma swój rytm i charakter, który ciągle zaskakuje. Środowisko gry znacznie różni się pod tym względem, nawet jeśli jest ono z założenia symulacją mia-

¹⁷ M. Golka, *Wielokulturowość miasta* [w:] *Pisanie miasta...*, s. 172.

sta. Mimo licznych analogii, których można się doszukać między oboma typami przestrzeni, przestrzeń gry jest zrutyinizowana oraz zorganizowana do ostatniego szczegółu. Wszelkie niespodzianki są zaplanowane bądź też są wynikiem niechcianego błędu programu. Tym samym przestrzeń ta zostaje pozbawiona swojego pierwotnego znaczenia. Każdy najmniejszy element gry jest zaprojektowany: nawet jeśli pojawia się on losowo, to i tak z ograniczonej puli przygotowanych wcześniej przez projektantów obiektów i zdarzeń. Ich mnogość oraz rozmyślnie rozplanowanie w przestrzeni mają zamaskować powtarzalność świata. W ten sposób gra próbuje symulować różnorodność miasta, jednocześnie pogłębiając ponowoczesne uczucie sztuczności w kontakcie z obcym.

Syntetyczny obcy w grze jest bardziej niepokojący niż przeciętny pieszy. Mieszkańcy wirtualnego świata, który jest oczyszczony ze wszystkiego co niezaplanowane i przypadkowe, nigdy nie zachowują się kapryśnie. Każdy ich krok jest obliczony. Jednocześnie brak im samodzielnego myślenia, przez co często stają się niesfornymi widmami: z nieubłaganą regularnością robią to, co zostało zaprogramowane, nawet jeśli jest bezcelowe. Może to wszakże sprawiać wrażenie życia. Przy pierwszym kontakcie człowiek jest oszołomiony ich ruchem i działaniami, barwnością strojów oraz różnorodnością rysów twarzy. Z czasem jednak, gdy rzeczywistość zostaje ujarzmiona, orientuje się, że podróżuje po świecie klonów. Paradoksalnie można w tym dostrzec pewną metaforę odnoszącą się do codziennego życia: w dzisiejszym świecie mijani na ulicy piesi również tracą swoją ludzką indywidualność, stając się jednakowymi statystami w świadomości jednostki.

Powyższą analizę można z łatwością odnieść do jakiegokolwiek gry wideo. Aczkolwiek wrażenie świata zamieszkanego przez klony pogłębia się w szczególności w produkcjach nastawionych na symulację miasta. Ciekawym w tym kontakcie przykładem jest seria *Assassin's Creed* (Ubisoft Montreal, 2007–2015) – zwłaszcza tytuły przybliżające historię życia pochodzącego z Florencji Ezia Auditore. Wirtualne środowisko tych gier zostało zaprojektowane tak, by sprawnie balansować między jak najwierniejszym oddaniem pełnej życia przestrzeni miejskiej a uzasadnioną fabularnie symulacją. Dochodzi tutaj w pewnym sensie do paradoksu. Z jednej strony gracz doświadcza bogactwa różnorodności renesansowych miast włoskich (Florencji czy Wenecji), których wąskie uliczki, jak pisze Edward Hall w *Ukrytym wymiarze*, są wręcz stworzone do rozwijania zdrowego kontaktu z drugim człowiekiem. W rzeczywistym mieście zachęcają do spacerów i zbliżania się do siebie ludzi. Przechodzień jest stymulowany nie tylko przez zróżnicowanie przestrzeni architektonicznej, ale przede wszystkim właśnie przez kontakt z innym¹⁸. W grze takie spotkanie obnaża nie tylko sztuczność i obcość przestrzeni, lecz także w niektórych przypadkach podkreśla jej wrogi charakter. Możemy wprawdzie podziwiać dobrze zaprojektowane stroje albo zmiany w zachowaniu mieszkańców w za-

¹⁸ E. Hall, *Ukryty wymiar*, przeł. T. Hołówna, Warszawa 2009, s. 144.

leżności od dzielnicy, w której się znajdujemy. To jednak tylko iluzja. Tak naprawdę gracz zderza się nieustannie z tą samą jednakowością, która usiłuje się ukryć za hiperrealnością przedstawień. Ciągłe mijają go te same twarze. Musi być ostrożny, bo potencjalnie każdy może go zdekonspirować. Gdyby nie pomoc mechanizmu „orlego wzroku” (*eagle vision*), nie odróżniłby przyjaciela od wroga, swojej ofiary od niewinnego przechodnia. Za sprawą charakterystycznej dla tej wirtualnej przestrzeni symulacyjności środowiska oraz powtarzalności przedstawień, w renesansowej scenografii uaktywniają się alienujące procesy znane z postmodernistycznego miasta. Ponadto zostają one dodatkowo podkreślone przez wspomniany wyżej mechanizm rozgrywki.

Poziom ulicy to poziome spotkania twarzą w twarz z obcym. Podczas gdy wędrówka dachami renesansowego miasta uwalnia gracza z wszelkich ograniczeń społecznych, stawiając go tym samym ponad innymi mieszkańcami wirtualnej rzeczywistości, to wędrówka ulicami jest wroga i niebezpieczna. Zmuszony omijać tłumy ludzi, nie może osiągnąć płynnej ekspresji ruchów. Musi zachowywać się według rządzących ulicą praw. Sztuczna inteligencja ukryta w przechodniu jest obca i wroga. Błagania żebrzących, śpiew minstrela czy potrącenie innego przechodnia (szczególnie tragarza) zwracają na gracza niepotrzebną uwagę, co może prowadzić do konfliktu ze strażnikami. Oczywiście, może on stać się anonimowym przechodniem i ukryć się wśród tłumu (wymownie awatar i jego najbliższe otoczenie stają się wtedy monochromatyczni), ale to jeszcze bardziej ogranicza jego ruchy. Miasto widziane z poziomu ulicy to labirynt ograniczonych możliwości, a droga na zewnątrz zawsze prowadzi w górę, na dachy.

Jednakże sama wrogość środowiska gry i jego alienujący charakter nie jest jedynym przejawem ponowoczesnie depresyjnego w swoim charakterze kontaktu z obcym. Zarówno w świecie wirtualnych klonów-statystów, jak i w codziennej rzeczywistości spotkanie obcych to niby-spotkanie, ponieważ jest zdarzeniem bez przeszłości, a często i bez przyszłości. Można nigdy nie mieć okazji zmienić pierwszego wrażenia, dlatego też ta jednorazowość wymaga precyzji i nieustannego noszenia maski uprzejmości¹⁹. Nieznajomy w grze jest przez gracza traktowany przedmiotowo. Liczy się dla niego jedynie czysty zysk, który może przynieść takie spotkanie. Bezinteresowność i altruizm mogą być pretekstem w obrębie fabuły gry, ale gracza nie obchodzi los napotkanych obcych. Oczywiście, z czasem może to ulec zmianie, szczególnie wtedy, gdy zadania niosą z sobą duży ładunek emocjonalny. Wydaje się, że wśród obojętnych w swojej naturze zdarzeń spotkanie, w którym gracz przywiązuje się do spotkanych przez siebie postaci, jest tym najważniejszym. Jest istotne, ponieważ człowiek musi zaangażować się w historię i wnieść do niej fragment siebie. Dlatego też stawiany przed graczem trudny wybór, który często pojawia się w zdarzeniach tego typu, można traktować jako specjalny rodzaj

¹⁹ Z. Bauman, *Płynna nowoczesność*, przeł. T. Kunz, Kraków 2006, s. 147–148.

nagrody. Musi on zastosować swój własny kodeks postępowania i uczynić go w ten sposób prawem. Moralność w przestrzeni gry zamknięta jest w gracz.

Spotkanie w grze z reguły kończy się w momencie wypełnienia zadania. Odbiór nagrody to pewien zysk przeliczalny na punkty doświadczenia i/lub wartościowe przedmioty, który okraszony jest kilkoma słowami podziękowania – nic więcej. Znajomość z takim obcym nie ma przyszłości i dlatego z reguły się do niego nie wraca. Nawet jeśli gracz próbuje, to słyszy ciągle te same lakoniczne formułki, jakby wstydlive napomnienie, że powinien wiedzieć, kiedy skończyć tę znajomość. W tym kontekście bardzo ciekawym rozwiązaniem jest umożliwienie graczowi pogłębienia relacji zawiązanych w takich spotkaniach. Interesujące strategie, które miały na celu podarować zobowiązującą przyszłość takim zdarzeniom, zastosowali twórcy serii *Mass Effect* (BioWare, 2007–2012). Przede wszystkim dali graczowi możliwość eksportowania stanów gry z każdej poprzedniej części do kolejnej. To z kolei pozwoliło na zapamiętanie nie tylko tych najważniejszych i kluczowych wyborów dla fabuły, lecz także tych mniej znaczących, kończących się jedynie zyskiem w postaci punktów rozwoju bohatera. Dzięki temu można odnieść wrażenie, że świat zapamiętał gracza. Czasami komandor Shepard ponownie spotyka na swojej drodze poznane wcześniej osoby i może dowiedzieć się, jak potoczyły się ich losy. Dostaje od nich również wiadomości na swój prywatny terminal. Szczególnie rozbudowane jest to w ostatniej, trzeciej części. Podczas regularnego odbierania poczty można się przekonać, jak wiele zadań zdążyło się wykonać w przeszłości i jaki wpływ miały na nie nasze decyzje. Ponadto w zamierzeniach twórców każdy z dokonanych wyborów miał aktywnie zwiększać lub zmniejszać nasze szanse na uratowanie galaktyki. Fabularnie gracz mógł poczuć się częścią świata i jego historii, ale przede wszystkim zapisał się w pamięci „zwykłych osób”.

Inną strategią pozwalającą graczowi przestać być anonimowym cieniem w świecie gry jest zawiązywanie znajomości, które umożliwiają pogłębienie relacji gracz – bohater niezależny. Postaci, które mają szansę zmienić się z obcego w kogoś bliskiego, znacząco wyróżniają się z tłumu pozostałych wyglądem, historią oraz umiejętnościami – są wręcz predestynowane do bycia znaczącym innym. Zwykle też historia tych bohaterów wiąże się na dłużej z historią postaci gracza (stają się oni na przykład częścią jego drużyny). Ich wyjątkowość koresponduje z nadrzędnością figury gracza-awatara. Tylko z takich jednostek można próbować stworzyć namiastkę wspólnoty. Relacja ta jest również współzależna – nie tylko oni są częścią świata gracza-awatara, ale i gracz-awatar jest częścią ich. Wytwarza się wówczas porozumienie ponad obcością. Gracz przez chwilę ma szansę zapomnieć, jak bardzo świat gry może alienować.

Podsumowanie

Można w tym momencie podać w wątpliwość rozrywkowy sens gier, zadając pytanie: gdzie kryje się radość i zabawa płynąca z gry, skoro środowisko jest wrogie, obce i schematyczne? Gracz wykształca w sobie takie same mechanizmy ochronne, jak opisywany na nowo przez Zygmunta Baumana współczesny spacerowicz. Jego pragnienie nieskrępowanej niczym przyjemności beztrudnego spaceru jest silniejsze od strachu przed nieprzewidywalnym innym. Swojej fobii nie pokonuje jednak, minimalizując element niespodzianki, a raczej zachowując bezpieczny dystans wobec obcości. Zamraża ten dystans, by zachować własną biologiczną odrębność w przestrzeni. Dzięki temu, że wszelkie zbliżenia zachodzą w kontrolowany sposób, spacerowicz może się zrelaksować. Kontakty te są raczej nic nieznaczącymi epizodami. Ulotne, powierzchowne, zamknięte w czasie jednego spaceru²⁰. Gracz, podobnie jak spacerowicz, musi odseparować się od otaczającej go obcości środowiska gry, by móc w pełni cieszyć się rozgrywką. Strategii oporu jest kilka i zależą one w dużej mierze od charakteru i humoru gracza. Jednych pochłania gra na *stricte* mechanicznym poziomie rozgrywki, inni wolą całkowicie zanurzyć się w świecie gry i zapomnieć o sztuczności wirtualnego świata, celowo ignorując wszelkie nieścisłości, na przykład powtarzalność twarzy czy przedmiotów. Są też tacy, którzy czerpią przyjemność z gry, bawiąc się jej obcością. Przez różnego rodzaju subwersywne zachowania, w tym modyfikację jej środowiska lub świadome wyłapywanie błędów, kontrolują oni element niespodzianki. Wydaje się jednak, że żaden z wyżej wymienionych typów graczy nie problematyzuje w momencie grania swojej obecności w środowisku gry, swojego wyobcowania. Co więcej, we wszystkich przypadkach gra jest możliwa właśnie dlatego, że niepokój przegrywa z fascynacją. Człowiek mimo wszystko pragnie doświadczyć tej obcości i stawić czoła związanym z nią niebezpieczeństwom. W końcu zew przygody i pogoń za wolnością są zbyt silne, by się im przeciwstawić.

Bibliografia

- Aarseth E., *Beyond the Frontier: Quest Games as Post-Narrative Discourse* [w:] *Narrative Across Media*, red. M.L. Ryan, Lincoln 2004, s. 362–376.
- Ashmore C., Nitsche M., *The Quest in a Generated World*, 2007, <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07311.20228.pdf> [dostęp: 13.08.2013].
- Bauman Z., *Płynna nowoczesność*, przeł. T. Kunz, Kraków 2006.
- Bauman Z., *Wśród nas, nieznajomych – czyli o obcych w (po)nowoczesnym mieście* [w:] *Pisanie miasta – czytanie miasta*, red. A. Zeidler-Janiszewska, Poznań 1997, s. 145–158.

²⁰ Z. Bauman, *Wśród nas, nieznajomych – czyli o obcych w (po)nowoczesnym mieście*, s. 151–152.

- Golka M., *Wielokulturowość miasta* [w:] *Pisanie miasta – czytanie miasta*, red. A. Zeidler-Janiszewska, Poznań 1997, s. 171–180.
- Hall E., *Ukryty wymiar*, przeł. T. Hołówka, Warszawa 2009.
- Kociakiewicz J., Kostera M., *Antropologia pustych przestrzeni* [w:] *Pisanie miasta – czytanie miasta*, red. A. Zeidler-Janiszewska, Poznań 1997, s. 73–81.
- Kuczyńska A., *Agora nasza powszednia* [w:] *Pisanie miasta – czytanie miasta*, red. A. Zeidler-Janiszewska, Poznań 1997, s. 159–170.
- Nitsche M., *Video Game Spaces. Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds*, Cambridge (Massachusetts) – London 2008.
- Rewers E., *Post-polis. Wstęp do filozofii ponowoczesnego miasta*, Kraków 2005.
- Simmel G., *Most i Drzwi. Wybór esejów*, przeł. M. Łukasiewicz, Warszawa 2006.