

Ludotopia. O granicy świata gry

ABSTRACT. Maj Krzysztof M., *Ludotopia. O granicy świata gry* [Ludotopia. On the Boundaries of the World of Games]. „Przestrzenie Teorii” 35. Poznań 2021, Adam Mickiewicz University Press, pp. 347–364. ISSN 1644-6763. DOI 10.14746/pt.2021.35.17.

The essay presents an overview of the possible meanings and applications of the newly-coined term ‘ludotopia’, i.e. a “dialectical entanglement of game and space” – which challenges the boundaries of two neighbouring worlds: storyworld and gameworld. Seeking to trace the limitations of a thus defined gaming space, the author proceeds by reflecting upon the end of the game, or, more precisely, the endgame, in order to reconcile it with a notion of *horismós* (ὁρισμός) popular in more hermeneutically aligned video game studies. While doing so, the paper delivers an analysis of *Assassin’s Creed: Odyssey* showing three distinct stages in which a ludotopia can be opened towards more advanced world-building: (1) exploration and map reveal; (2) synchronisation of intelligible tags; and (3) renewal of narrative motivation. Thanks to a world-centered approach to the interpreted video game, the essay addresses how players inhabit, traverse, explore, and understand the surrounding ludic reality, rather than focusing on video game mechanics or procedures that affect their gameplay. In the end, a precise distinction between the storyworld and gameworld is introduced in order to reevaluate the ways both terms overlap with the aforementioned interpretation of ludotopia.

KEYWORDS: ludotopia, endgame, gameworld, storyworld, world-building, *Assassin’s Creed: Odyssey*

Wprowadzenie

Nie wszystkie światy gier wideo wytwarzają allotopie, nie wszystkie światy gier wideo wytwarzają utopie, nie wszystkie światy gier wideo wytwarzają dystopie. Wszystkie światy gier wideo kreuja za to pewną przestrzeń wirtualnej rozgrywki, która nie musi z konieczności być w jakikolwiek sposób narratywizowana. Przestrzeń taką nazwać można ludotopią, podążając w równej mierze za tradycją terminologiczną funkcjonującą w badaniach nad światotwórstwem, jak i idiomem badań groznawczych, w obrębie których ukonstytuowały się już takie derywaty jak choćby ludonarracyjny, ludyczny, ludografia itp. Pojęcie ludotopii wprowadzone zostało pierwotnie przez redaktorów książki *Ludotopia: Spaces, Places and Territories in Computer Games*, Espena Aarsetha i Stephana Günzela, jako „wyrażające dialektyczne spleatanie gry i przestrzeni”¹ – tej ostatniej rozumianej w równej mierze jako przestrzeń bycia (Martin Heidegger), jak i swoista praktyka życia (Michel de Certeau). Aarseth i Günzel nie wyszli jednakże

¹ E. Aarseth, S. Günzel, *Space. The Theoretical Frontier*, [w:] *Ludotopia Spaces, Places and Territories in Computer Games*, red. E. Aarseth i S. Günzel, Bielefeld 2019, s. 7.

znacząco w przytoczonej definicji poza nieledwie zarysowaną inicjatywę terminologiczną i w samej książce termin ten się nie przyjął – choć wcześniej patronował dwóm edycjom warsztatów na IT University of Copenhagen oraz University of Salford w Manchesterze, zorganizowanym przez Digital Games Research Association. Nie bez znaczenia pozostaje również to, że na oznaczenie ludycznej przestrzeni z powodzeniem używano dotąd Bachtinowskiego chronotopu, pozostającego w zgodzie także z narratologicznymi użyciami tego pojęcia². Kategoria ludotopii tymczasem, przez włączenie do refleksji nad czasoprzestrzenią elementu ludycznego, pozytywnie rokuje w zakresie potrzeby wypełnienia istniejącej wciąż luki między światem gry (*gameworld*) a światem narracji (*storyworld*), których przestrzeń wspólna nie została dotąd dostatecznie zdefiniowana, a granice – w wyraźny sposób zarysowane.

Właściwości ludotopii, wzięwszy pod uwagę konieczność wprowadzenia rozróżnień między światem gry a światem narracji, powinny być definiowane w pewnym *spectrum*. Ludotopografia ulega bowiem przemianom wprost proporcjonalnym do funkcji rozgrywki. Przestrzeń gry platformowej będzie kadrowana pod określone parametry etapu gry, jej dominantą będzie więc użyteczność w zakresie wprowadzania kolejnych mechanik utrudniających ukończenie określonego poziomu. Ten typ ludotopii wydaje się również najbardziej znany starszej społeczności odbiorczej, dobrze zaznajomionej z tytułami pokroju *Pacman*, *Dyna Blaster*, *UGH!*, *Super Mario Bros* czy popularnymi przygodówkami zręcznościowymi na licencji Disneya, jak choćby *Lion King* czy *Aladyn*. Zupełnie odmiennie sfunkcjonalizowana będzie już przestrzeń gier 4X (*explore, exploit, expand, exterminate*). Gry z serii *Heroes of Might & Magic*, *Total War*, *Civilization*, *Crusader Kings* czy *Europa Universalis* wytwarzają ludotopię tożsamą z mapą: mapa pokrywa się tu w skali 1:1 z terytorium, wskutek czego w tym wypadku „to mapa aktualizuje świat, a nie świat mapę”³. W strategiach czasu rzeczywistego w rodzaju *Command & Conquer*, *Supreme Commander* czy *StarCraft* reprezentacje ludotopograficzne przedstawiać się będą w zbliżony sposób, z tą jednakże różnicą, że ukazywany w rzucie izometrycznym świat odznaczać się będzie już wyższym progiem realizmu, niedostępnym dla rzutu typowo karto-

² Przede wszystkim w pracach Tomasza Z. Majkowskiego. Por. przede wszystkim: tegoż, *Języki gropowieści. Studia o różnojęzyczności gier cyfrowych*, Kraków 2019; tegoż, *Złote runo. Gra wideo jako doświadczenie interpretacyjne*, [w:] *Olbrzym w cieniu: gry wideo w kulturze audiowizualnej*, red. A. Pitrus, Kraków 2012, s. 177–189; tegoż, *Grotesque Realism and Carnality. Bakhtinian Inspirations in Video Game Studies*, [w:] *New Perspectives in Game Studies: Proceedings of the Central and Eastern European Game Studies Conference Brno 2014*, red. T. Bártek, J. Miškov i J. Švelch, Brno 2015, s. 27–43.

³ M. Kłosiński, *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia*, Warszawa 2018, s. 89.

graficznego. Bardziej złożone typy ludotopii odnajdziemy w grach obecnie najpopularniejszych, począwszy od fokalizowanych pierwszoosobowo gier akcji, a skończywszy na różnorodnych typach gier fabularnych – od jednoosobowych cRPG (*computer role-playing games*) po wieloosobowe MMORPG (*massively multiplayer online role-playing games*). Tu również w znaczącym stopniu wykorzystane zostaną techniki światotwórcze, przesuwające dominantę ludotopijną z obszaru rozgrywki na obszar narracji oraz wytwarzanych przez nią pól odniesienia – a tym samym otwierające również nowe ścieżki ekspansji ludotopii (np. na inne media w uniwersach organizowanych transmedialnie czy na inne utwory fikcjonalne w uniwersach organizowanych transfikcjonalnie⁴). Rozpiętość ta dowodnie pokazuje, że mówiąc o świecie gry wideo, mówimy za każdym razem o innym typie świata: raz pokrywającego się z mapą rozgrywki, innym razem zaś poza tę mapę wykraczającego – co ponad wszelką wątpliwość pokazuje, że rzeczywistości takiej znacznie bliżej do kategorii świata narracji, aniżeli chociażby okrzepłego w polskim idiomie teoretycznoliterackim świata przedstawionego⁵.

Poziom zero grania

Najważniejszą cechą ludotopii wydaje się jednakże potencjał do opisu szeregu zjawisk charakterystycznych dla toczącej się w jej realiach rozgrywki. W odróżnieniu bowiem od wspomnianych na początku typów fikcyjnych światów (allotopii, utopii, dystopii i innych⁶), ludotopia definiuje nie tyle odmianę światotwórczej fikcji, ile jej specyficzne – bo interaktywne – sfunkcjonalizowanie. W ludotopiiach bowiem przede wszystkim gramy – i nie jest to typowy akt odbioru. O grze myśli się zazwyczaj jako o rozrywce, nie

⁴ Więcej na temat różnic w transmedialnej i transfikcjonalnej organizacji narracji światotwórczych: K.M. Maj, *Światotwórstwo w perspektywie narratologicznej*, [w:] *Literatura popularna*, t. 2: *Fantastyczne kreacje światów*, red. E. Bartos i in., Katowice 2014, s. 68–75.

⁵ Kategoria świata przedstawionego ujawnia problematyczność przede wszystkim w takich systemach narracyjnych, które zakładają ciągłą rewizję obszaru reprezentacji – już to na drodze konwergentnych korekt odbiorczych, modyfikacji, transpozycji i uzupełnień, realizowanych chociażby w fikcjach fanowskich, już to na drodze interakcji z rzeczywistością wirtualną, charakterystycznych zwłaszcza dla gier wideo. Problematyka ta, zbyt szeroka do omówienia w tym szkicu, zyskała obszerniejsze omówienie w rozdziale *Poza światem przedstawionym* książki: K.M. Maj, *Światotwórstwo w fantastyce: od przedstawienia do zamieszkiwania*, Kraków 2019. O różnorodności użyciu kategorii świata w takich okolicznościach pisze również obszernie Marie-Laure Ryan. Zob. M.-L. Ryan, *Why Worlds Now?*, [w:] *Revisiting Imaginary Worlds*, red. M.J.P. Wolf, London 2016, s. 33–37.

⁶ Kompletniejszą listę typów światów fikcjonalnych przedstawia Umberto Eco w rozdziale *Światy science fiction* książki: U. Eco, *Po drugiej stronie lustra i inne eseje: znak, reprezentacja, iluzja, obraz*, przekł. J. Wajs, Warszawa 2012, s. 234–236.

zaś jako o rozgrywce. Tymczasem nie każda rozgrywka jest rozrywką – i podobne zastrzeżenie dotyczy odbioru każdego z dostępnych nam mediów, począwszy od literackiego, a skończywszy na filmowym czy komiksowym. Czym byłaby zatem rozgrywka? I dlaczego rozgrywałaby się ona właśnie w takiej a nie innej przestrzeni?

Michał Kłosiński w *Hermeneutyce gier wideo* decyduje się na odpowiedź lapidarną i zarazem najbardziej właściwą:

Odpowiedź na pytanie, czym jest gra, będzie zatem parafrazą odpowiedzi, jakiej udzielił Jonathan Culler na pytanie o to, czym jest literatura: gry to teksty, które badacz określi jako gry (przez analogię: literatura jest tym, co określimy jako literaturę, chwasty to te rośliny, których ogrodnik nie chce widzieć w swoim ogrodzie)⁷.

Trop wyznaczony przez Hansa-Georga Gadamera i Paula Ricoeura wiedzy Kłosińskiego następnie ku drugiej istotnej refleksji: otóż o wiele ważniejsze od tego, czym jest gra, jest to, czym jest granie, rozgrywanie, to więc, co – mówiąc językiem pragmatystów – gracz robi z grą, grając. Cóż bowiem znaczy: gram w grę? Może to oznaczać, że gram zgodnie z jej regułami, odtwarzając w ramach performatywu pewien odgórnie zaprojektowany scenariusz rozgrywki, albo wcielając się w fikcyjne postaci w ramach mimetycznej gry wyobraźniowej (*mimesis as make-believe*)⁸, albo podążając za liniowo wytyczonym biegiem fabularnym, albo doświadczając wszystkiego tego, co gra ma mi do zaoferowania. Jacques Derrida nazwałby tę strategię bezpieczną wolną grą, która „jest ograniczona do podstawiania danych i istniejących, obecnych części”⁹. Grać możemy jednakże również i w drugim z sensów wyłożonych przez Derridę w cytowanym fragmencie *Struktury, znaku i gry w dyskursie nauk humanistycznych*: otóż w sposób wolny i nieskrępowany, wbrew systemowi narzuconych reguł, na przekór, w żywole Nietzscheńskiej „radosnej afirmacji wolnej gry świata bez prawdy, bez źródła, poddanej aktywnej interpretacji”¹⁰. W literaturze groznawczej taką praktykę określa się mianem metagrania, swoistej „wyższej strategii grania”, jak określili to Marcus Carter, Martin Gibbs i Mitchell Harrop¹¹ – obnażającej grywalność gry w zbliżony sposób do tego, jak metafikcja obnaża

⁷ M. Kłosiński, dz. cyt., s. 23.

⁸ K. Walton, *Mimesis As Make-Believe: On the Foundations of Representational Arts*, Cambridge 2007, s. 7. Por. również: M.J.P. Wolf, *Building Imaginary Worlds. The Theory and History of Subcreation*, New York 2013, s. 3.

⁹ J. Derrida, *Struktura, znak i gra w dyskursie nauk humanistycznych*, przekł. M. Adamczyk, „Pamiętnik Literacki” 1986, t. 30, nr 2, s. 266.

¹⁰ Tamże.

¹¹ M. Carter, M. Gibbs, M. Harrop, *Metagames, Paragames and Orthogames*, [w:] *Foundations of Digital Games 2012*, red. M.S. El-Nasr, M. Consalvo i S. Feiner, New York 2012, s. 12.

fikcyjność fikcji. To jednak oczywisty paradoks. Okazuje się, że rozgrywka będąca czystą rozrywką, wolną i nieskrępowaną, jest czymś nieprototypowym; i skoro istnieje wyższa strategia grania, musi być też jej stopień niższy.

Większość odbiorców gier wideo współdzieli podobne spostrzeżenie dotyczące grania jako takiego, z łatwością rozróżniając sytuację, w których rozgrywka pozostaje rozrywką i te, w których nią być przestaje. W silnie zanglicyzowanym socjolekcie graczy ta ostatnia sytuacja określana jest mianem *grindu* – całkowitego przeciwieństwa radosnej gry, żmudnego wypełniania narzuconych (a często oderwanych od realiów growego świata) zadań w obrębie odgórnie zaprojektowanego systemu awansu postaci w celu doprowadzenia do sytuacji, w której wreszcie będzie można czerpać rozrywkę z rozgrywki¹². Pozbawienie rozgrywki elementu rozrywkowego nie oznacza przy tym, co istotne, że przestajemy mieć do czynienia z grą. Satysfakcja odbiorcza staje się tu po prostu wprost proporcjonalna do wartości tego, co Marie-Laure Ryan nazywa inwestycją poznawczą (*cognitive investment*)¹³ – której, oczywiście, towarzyszy również inwestycja czasowa, a niekiedy i ekonomiczna. Prowadzi to do pewnego paradoksu. Otóż, skoro granie w grę bardzo często staje się równoznaczne z nieustannym awansowaniem awatara oraz towarzyszącym temu procesowi stopniowym wzrostem poziomu trudności, zapewniającym adekwatne do poziomu postaci wyzwania, wydaje się, że idealną grą może być wyłącznie gra bez zakończenia. Oto *opera aperta* ery cyfrowej: dzieło, które musi być stale otwarte, by nie pójść w zapomnienie i nie ustąpić innemu, lepiej odpowiadającemu na potrzeby odbiorcze. Oto zarazem i wyjaśnienie powodów, dla których dziś gry coraz częściej projektowane są nie jako skończone produkty, lecz usługi, zakładające długoletnie wsparcie produkcyjne w postaci cyklicznych aktualizacji grywalnej zawartości¹⁴. Oto wreszcie i wyzwanie: okazuje się bowiem, że w ludotopii idealnej roz(g)rywce nie ma końca.

Koniec gry

Etap rozgrywki, w którym wyczerpują się w równej mierze odgórnie przewidziane możliwości awansu postaci, jak i zaprojektowana przez scena-

¹² S. Nicholson, *Exploring the Endgame of Gamification*, [w:] *Rethinking Gamification*, red. M. Fuchs, S. Fizek i P. Ruffino, Lüneburg 2014, s. 290–292.

¹³ M.-L. Ryan, *Transmedial Storytelling and Transfictionality*, „Poetics Today” 2013, t. 34, nr 3, s. 385.

¹⁴ M. Davidovici-Nora, *Innovation in Business Models in the Video Game Industry. Free-To-Play or the Gaming Experience as a Service*, „The Computer Games Journal” 2013, t. 2, nr 3, s. 26; O. Clark, *Games as a Service. How Free2Play Design Can Make Better Games*, New York 2017.

rzystów (lub, coraz częściej, wygenerowana proceduralnie przez odpowiednie algorytmy¹⁵) zawartość fabularna, określaną jest zarówno w publicystyce poświęconej grom wideo, jak i w groznawstwie jako *endgame*, czyli – dosłownie – koniec gry. Dotyczy to, wbrew mylnym uogólnieniom¹⁶, nie tylko sieciowych MMORPG, ale i wszystkich gier, które w obszarze ludotopii projektują dwa podstawowe etapy rozgrywki. Pierwszy z nich oferuje odgórnie zaprojektowane doświadczenie narracyjne, obejmujące na poziomie makro główny i poboczny wątek fabularny, a na poziomie mikro – szereg pomniejszych aktywności, składających się na tzw. narrację emergentną, czyli niejako wynurzającą się ze świata w odpowiedzi na interakcje gracza z ludotopią¹⁷. Drugi możliwy do wyróżnienia obszar rozgrywki wiązałby się już z oddolną aktywnością performatywną gracza, podejmującego różnorodne decyzje kształtujące grową tożsamość narracyjną i – w zależności od poziomu skomplikowania danej gry – również wpływającego na przebieg fabularny bądź nawet dynamiczne zmiany w świecie gry. Zdefiniowane etapy nie muszą oczywiście występować w bezpośrednim następstwie po sobie, lecz mogą na siebie nachodzić – jednakże w większości przypadków na etap początkowy każdej rozgrywki przypadać będzie największy wzrost w ramach tzw. krzywej uczenia się (*learning curve*)¹⁸, czyli stopniowego opanowywania przez gracza dostępnych w grze mechanik czy schematów sterowania. W pracach groznawczych rzadziej wspomina się jednak o tym, że krzywa uczenia się jest tylko jednym z możliwych sposobów opisu topologicznego rozgrywki. Bardzo zbliżony rozkład ma bowiem proces osvajania się ze światem gry i aklimatyzacji w jego realiach, również

¹⁵ Y.-G. Cheong i in., *Planning with Applications to Quests and Story*, [w:] *Procedural Content Generation in Games*, red. N. Shaker, J. Togelius i M.J. Nelson, Cham 2016, s. 123–141.

¹⁶ Np. w: D. Jayemanne, *Time Invaders – Conceptualizing Performative Game Time Pages*, [w:] *Performativity in Art, Literature, and Videogames*, red. D. Jayemanne, Cham 2017, s. 259; S. Nicholson, dz. cyt., s. 294.

¹⁷ Narracja emergentna w rozumieniu groznawczym (przyjętym m.in. u Henry’ego Jenkinsa czy cytowanego wyżej Hartmuta Koenitza) odnosi się do performatywnej aktywności narracyjnej gracza, samodzielnie projektującego fabułę w trakcie rozgrywki poprzez dynamiczne kształtowanie relacji między wywoływanymi przez siebie zdarzeniami w świecie. Por. H. Jenkins, *Game Design as Narrative Architecture*, [w:] *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, red. N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan i J.H. Murray, Cambridge, London 2004, s. 128–129. Należy jednak zaznaczyć, że to, do czego groznawstwo potrzebowało nowego określenia, zostało już dawno opisane przez hermeneutycznie zorientowaną teorię narracji (przede wszystkim Paula Ricœur’a), operującą pojęciem tożsamości narracyjnej (w Polsce pilnym propagatorem tej kategorii w badaniach groznawczych pozostaje Michał Kłosiński), a postać ostateczną, w formule świata narracji (*storyworld*), zyskało w narratologii kognitywnej (David Herman) oraz transmedialnej (Jan-Noël Thon, Marie-Laure Ryan).

¹⁸ O. Goethe, *Gamification Mindset*, Cham 2019, s. 46–47.

postępujący w miarę upływu czasu i podobnie załamujący się wraz z już nie tyle opanowaniem sposobów nawigacji po nim, ile z poznaniem wszystkich jego zakątków. Proces ten moglibyśmy nazwać krzywą eksplorowania (*exploration curve*), mając jednak na względzie możliwie najszerszą definicję tego pojęcia, obejmującą więc nie tylko proces poznawania wszystkich lokacji dostępnych w obrębie ludotopii, lecz także akumulacji wiedzy o całym świecie gry. Gdzie jednak na obydwu krzywych zaznaczylibyśmy początek końca gry? W momencie załamania, paradoksalnie więc tam, gdzie wydawałoby się, iż zainteresowanie gracza tak światem gry, jak i samą rozgrywką zacznie maleć. Praktyka pokazuje jednakowoż, że dzieje się częstokroć odwrotnie. Otóż koniec rozgrywki może się okazać początkiem rozrywki, nieograniczonej już względami fabularnymi, ani napięciem wiążącym się z pragnieniem jak najszybszego rozwiązania narracyjnej intrygi.

Wzorcowym przykładem zbalansowania obydwu tak rozumianych stadiów grania jest *Assassin's Creed: Odyssey*, aRPG (*action role-playing game*) studia Ubisoft z 2019 roku¹⁹. W pierwszym etapie rozgrywki odbiorca wciela się w rolę Kassandry lub Aleksiosa, uczestnicząc w początkowej fazie wojen peloponeskich (od ok. 431 do 422 r. p.n.e. w kontrfaktycznym przebiegu historii przyjętym na przestrzeni całej serii *Assassin's Creed*) w archipelagu Morza Egejskiego i, równocześnie, demaskując knowania bractwa Czcieli Kosmosa, usiłującego wpływać dla własnego zysku na obydwie strony konfliktu. Obszar ludotopii onieśmiela swoim ogromem: licząc ponad 235 km², wymagał od projektantów przewidzenia szeregu mechanik umożliwiających nierealistycznie szybką podróż (np. żeglowanie z prędkością 45 węzłów starogrecką tiremą, osiągającą przy pełnym wietrze maksymalną prędkość 12 węzłów), a i to nawet nie sprawiło, by możliwe było zwiedzenie całościowego obszaru w mniej niż kilkadziesiąt godzin rzeczywistego czasu rozgrywki (samo przemierzenie ludotopii od jej południowo-zachodniej po północno-wschodnią granicę zajmuje ok. 2 godzin czasu rzeczywistego). Pokrycie fabularne tak rozległej przestrzeni wiąże się z szeregiem wyzwań narracyjnych. Fabuła musi być bowiem opowiedziana w taki sposób, by zachować dynamikę zgodną z wybranym modelem narracyjnym²⁰ i rozładowywać po osiągnięciu dowolnego wariantu punktu kulminacyjnego – a do tego jeszcze

¹⁹ Wszystkie przywołania za wydaniem: *Assassin's Creed: Odyssey*, Ubisoft 2019 [PC].

²⁰ Aktualne badania narratologiczne w groznawstwie wymieniają przynajmniej pięć takich modeli, oczywiście poza standardową (i nadużywaną, bo obecną zarówno w wariacie Arystotelesowskim, jak i współczesnym Campbellowskim) piramidą Freytaga: (1) przyczynowo-umoralniający (wzorzec oralny); (2) pętli bez rozwiązania („Wdowa bengalska”); (3) działań i konsekwencji (Ganga), (4) centralno-epizodyczny (Sira) oraz (5) retrospektywno-epifanijski. Por. H. Koenitz i in., *The Myth of 'Universal' Narrative Models*, [w:] *Interactive Storytelling*, red. M. Haahr, H. Koenitz i R. Rouse, Cham 2018, s. 111–117.

nienachalnie oprowadzać gracza po świecie tak, by czuł się nienachalnie zachęcany do odkrywania całej pobocznej zawartości fabularnej. Oznacza to, że nielinearny bieg narracji, coraz częstszy na obecnym etapie rozwoju sztuki interaktywnej (świadectwem czego mogą być chociażby takie produkcje, jak *Bandersnatch* Netflixa), może się okazać już niewystarczający do ciągłego stymulowania aktywności eksploracyjnej grających odbiorców. Coś innego musi tedy sprawiać, że ukończenie głównego wątku fabularnego nie jest już równoznaczne z ukończeniem gry – jak bywało ongiś w erze gier platformowych, segmentujących narrację między czytelnie rozpoczętą i kończoną planszą oraz zmuszających do ciągłego przechodzenia ich poprzez wykorzystanie prostej mechaniki utraty określonej liczby szans na sfinalizowanie danego etapu gry. Jak zatem wykorzystać atuty dzieła interaktywnego do utrzymania uwagi odbiorczej bez konieczności ciągłego uzupełniania zawartości fabularnej lub mnożenia alternatyw narracyjnych w wyborach dialogowych i moralnych?

Studio Ubisoft rozwiązało ten dylemat trójstopniowo. W pierwszym rzędzie progresja fabularna uzależniona została od odkrywania kolejnych połączeń mapy, znamionowanego odsłanianiem pokrywającej ją mgły wojny, skrywającej przed wzrokiem gracza obszary *terrae incognitae*²¹. W *Assassin's Creed: Odyssey* mgłą zastąpił starogrecki fresk przedstawiający *oikumene* (οικουμένη), którego fragmenty, odpadające w miarę postępów w eksploracji

²¹ W publicystyce poświęconej grom wideo i badaniach groźnawczych tak określa się obszary ludotopii, które na podobieństwo *Nebel des Krieges* z traktatu *O wojnie* Carla von Clausewitza, podlegają zaciemnieniu, uniemożliwiającemu np. śledzenie ruchów wojsk przeciwnika. Jeśli jednak wczytamy się uważniej w słowa Clausewitza, okaże się, że owa metaforyczna mgła ma o wiele bardziej złożone konsekwencje: „Na wojnie [...] każde działanie odbywa się jak gdyby w mroku, który podobnie jak mgła albo poświata księżyca, nadaje rzeczom rozmiary przesądne i dziwaczny wygląd [podkr. KMM]. Wszystko, czego nie można zbadać dokładnie przy takim słabym oświetleniu, musi odgadnąć talent albo też trzeba to zostawić szczęściu”. C. von Clausewitz, *O wojnie*, przeł. A. Cichowicz, Lublin 1995, s. 100. Te „rozmiary przesądne i dziwaczny wygląd” łatwo odnieść bowiem także do utrzymującego się w fantastycznych narracjach światotwórczych efektu niesamowitości, zachęcającego do zainteresowania nieodkrytymi obszarami świata nie ze względu na chęć zyskania taktycznej przewagi nad oponentem, lecz zaspokojenia poznawczej satysfakcji. Na ten drugi kontekst, nieobecny w opracowaniach ludologicznych (por. np. K. Skok, *Niepeuność w grach – potencjalne korzyści i straty*, „Homo Ludens” 2019, nr 1 (12), s. 37–54) wskazuje w *Hermeneutyce gier wideo* Michał Kłosiński: „Nie sposób pominąć także tego, że ona sama podlega odkrywaniu jako mapa, czysta skrytość spowita »mgłą wojny«. Nieprzypadkowo to właśnie mgła została wykorzystana w funkcji metafory tego, co zasłania, skrywa, towarzyszy ona przecież magii czarnoksięskiej w legendach arturiańskich oraz w pierwszej scenie pierwszego aktu *Makbeta* Szekspira [...]. Spowicie mapy mgłą ma tedy podwójny charakter: mistyczny oraz militarny [podkr. KMM]. Zatem już w mechanice mapy gry, a przez to rozumieć także technikę, w sensie Heideggerowskim, obecny jest element odkrycia i ukrycia, jest on w nią wpisany jako kluczowy dla rozgrywki”. M. Kłosiński, dz. cyt., s. 90.



Il. 1. Mapa-palimpsest z widoczną częścią odkrytą, przypominającą obraz satelitalny, oraz tą zakrytą mgłą wojny i przypominającą fresk

świata, odsłaniają skrytą pod nimi palimpsestowo kartograficzną reprezentację growej rzeczywistości, przypominającą do złudzenia obraz satelitalny. W *Assassin's Creed: Odyssey* widzieć – to zarazem wiedzieć, mapować – to zarazem odkrywać, a grać – to zarazem eksplorować. Postępy fabularne mierzone są zatem, moglibyśmy powiedzieć, stopniowym otwieraniem świata – co stwarza sugestię, jakoby odsłonięcie całej mapy i przemierzenie całego kartograficznego *milieu* było równoznaczne z wyczerpaniem zawartości fabularnej całego tytułu. W tym momencie do rozgrywki wkracza druga mechanika, umożliwiająca aktualizowanie mapy o znaczniki w miarę synchronizowania kolejnych punktów orientacyjnych, rozmieszczonych na całym archipelagu w taki sposób, by możliwe było podzielenie go na strefy wpływów wypełnione zarówno miejscami ważnymi z punktu widzenia gropowieści²², jak i poboczną zawartością fabularną, wzbogacającą doświadczenie odkrywania ludotopii. Rozwiązanie to studio Ubisoft testuje z powodzeniem i w siostrzanych seriach *Watch Dogs* i *Far Cry*, za każdym razem dbając o to, by punkty synchronizacji pozostawały w zgodzie z empirycznym wyobrażeniem podob-

²² Pojęcie to, ukute przez Tomasza Z. Majkowskiego, tu jest używane w najszerszym możliwym znaczeniu, tj. głównej linii fabularnej, niekoniecznie jednak urastającej od razu do gatunkowej „odmiany gry cyfrowej, w której manifestuje się impuls powieściowy” (T.Z. Majkowski, dz. cyt., s. 49) i nie zawsze przejawiającej rozpoznane przez Majkowskiego cechy dystynktywne, w znacznej mierze wynikające z jego inspiracji światoodczuciem karnawałowym Bachtina i koncepcją różnorodności (tamże, s. 64).

nych miejsc – i z tego też względu decydując się na lokowanie ich w najwyżej wypiętrzonych partiach map (zarówno pochodzenia naturalnego, jak i sztucznego, mowa więc w równej mierze o szczytach górskich i wysokich drzewach, co o starych zamkach bądź współczesnych wysokościowcach). Na tym etapie świat zapoznany i odsłonięty przed wzrokiem gracza wzbogaca się o wymiar inteligibilny: oto bowiem jesteśmy w mocy racjonalizować jego przestrzeń i funkcjonalizować odkryte miejsca w odniesieniu do ich roli w przyroście doświadczenia postaci lub w progresji fabuły²³. Systematyczne nanoszenie na mapę znaczników i kierowanie się w eksploracji ludotopii wskazówkami z mapy grozi jednak nieuchronnie repetytywnością, który to zarzut zresztą wielokrotnie podnoszono w kontekście gier studia Ubisoft z otwartym światem. Aby zrozumieć poziom znużenia odbiorczego wiążący się z takim stylem eksploracji, wystarczy wyobrazić sobie, że podróż do innego kraju musiałaby wiązać się w naszej rzeczywistości z każdorazowym wspinaniem się po wieżach ciśnień, antenach radiowych czy wieżowcach i żmudnym nanoszeniem na mapę wszelkich miejsc, które wzbudziły naszą ciekawość²⁴. W *Assassin's Creed: Odyssey* wprowadzono z tego względu trzecie rozwiązanie, tym razem już jednak całkowicie narracyjne. W kolejne rejony świata prowadzi gracza mianowicie wątek śledztwa, wypełniającego w znacznym (lecz niecałkowitym) stopniu główny łuk fabularny²⁵.

Śledzenie spisku sekretnego bractwa, mieszającego szyki protagoniście gry, wymaga otóż zbierania dowodów, rozsianych po całym archipelagu Morza Jońskiego i Morza Egejskiego, począwszy od Wysp Jońskich i Peloponezu aż po Kretę i Lesbos. Dopiero zebranie kilku poszlak pozwala na wydedukowanie tożsamości konkretnego spiskowca i wytropienie jego kryjówki, w której najczęściej – już to skutek bezpośredniej konfrontacji lub dalszego śledztwa – pojawia się kolejna wskazówka, prowadzącego na trop mocodawcy o wyższym stopniu wtajemniczenia. W ten oto sposób na mapie

²³ Wątek ten porusza również Majkowski w innym tekście, odnotowując, że w grach z otwartym światem: „gracz nie jest [...] wyłącznie wędrowcem”, lecz „staje się agentem racjonalnego porządku, przeobrażającym chaos grajobrazu w ład funkcjonalności, w sposób jednoznaczny identyfikując te obiekty, które mogą się do czegoś przydać”. T. Majkowski, *Pasja kartograficzna. Wyobraźnia imperialna i mapy w grach wideo z otwartym światem*, „Kultura Współczesna” 2016, nr 2 (90), s. 42.

²⁴ Wykorzystanie w tym samym celu technologii AR (*augmented reality*) i korzystanie z aplikacji nawigacyjnych niewiele wbrew pozorom zmienia: nasza wędrówka w obydwu wypadkach sprowadza się do mechanicznego podążania za cyfrowymi znacznikami i zapoznawania kolejnych oznaczanych przez nie obszarów.

²⁵ Użyteczne pojęcie łuku fabularnego (*narrative arc*), spinającego całość narracyjnego doświadczenia gry, wykorzystuję za Jimem Bizzocchim. J. Bizzocchi i in., *The Role of Micronarrative in the Design and Experience of Digital Games*, [w:] *Proceedings of the 2013 DiGRA International Conference: DeFragging Game Studies*, red. C. Pearce, J. Sharp i H.W. Kennedy, Atlanta 2014.

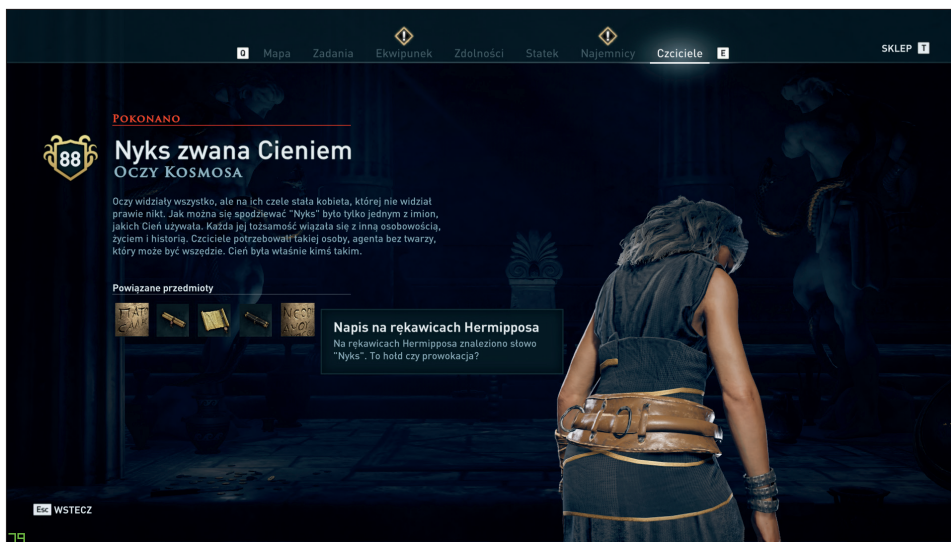


Il. 2. Druga warstwa mapy, przedstawiająca powiązania fabularne w drzewie relacji między akolitami tajemnego bractwa Czycieli Kosmosa

świata *Assassin's Creed* na mapie świata tworzy się warstwa narracyjna, oparta na sieci wzajemnych powiązań wszystkich członków tajemnego stowarzyszenia. Odzwierciedla to interfejs gry, umożliwiający zarówno swobodne przeglądanie mapy całej odkrytej ludotopii, jak i drzewa obrazującego sieci powiązań między spiskowcami, zawierającego również dane o tropach zakotwiczonych w poszczególnych lokacjach. Koniec gry następuje w efekcie nie tylko po osiągnięciu granic ludotopii i odkryciu wszystkich jej sekretów, lecz także po ukończeniu skorelowanego z eksploracją wątku śledztwa, znakomicie korespondującego z aktem odkrywania tego, co nieznanne.

Ostateczne potwierdzenie skuteczności tego rozwiązania przyniosło rozszerzenie fabularne *Assassin's Creed: Odyssey*, w tym zwłaszcza dodatek *Dziedzictwo ukrytego ostrza*, wprowadzający do gry kolejne sekretne bractwo – i tym samym zachęcający do ponownego wyruszenia w tytułową odyseję, pomimo oczywistego już na tym etapie odkrycia znaczących połączeń ludotopii.

Okazuje się zatem, że o atrakcyjności poznawczej otwartego świata przesądza nie jego rozległy obszar, nie hiperrealność i nie zagęszczenie dostępnej zawartości fabularnej – lecz motywacja narracyjna. Gdy kończy się bowiem gra i kończy fabuła, nie kończy się bynajmniej narracja. O jej zakończeniu decyduje w ostatecznym rozrachunku wyłącznie gracz, mogący wciąż w jej realiach rozgrywać własne scenariusze i to nawet wówczas, gdy nie towarzyszą temu oficjalnie wydawane rozszerzenia fa-



Il. 3. Powiązane z danym Czciielem przedmioty składają się na sekwencję tropów rozsią-
 nych po świecie i możliwych do ułożenia w logiczny ciąg przyczynowo-skutkowy, prowadzący
 gracza do lokalizacji akolity

bularne. To również zdecydowany argument za dowartościowaniem roli
 tożsamości narracyjnej: gra toczy się bowiem dopóty, dopóki gracz będzie
 decydował się na kontynuowanie w realiach ludotopii swej wcieleniowej
 egzystencji.

Poza magiczny krąg ludotopii

Czy koniec gry może być zatem końcem historii? Końcem opowieści?
 Końcem świata? Tak, jeśli posłużymy się wąską definicją gry, historii, opo-
 wieści i samego świata: czyli jako racjonalnych, podzielnych, inteligibilnych
 struktur, opasanych wyraźnymi i wyodrębnialnymi granicami. Nie, jeśli
 zainspirujemy się zdaniem Jean-Luca Nancy'ego o końcu świata jako pa-
 radygmatu czytelnego, kosmicznego, uniwersalnego porządku – będącego
 zarazem początkiem świata sensu i egzystencji²⁶. W grze wideo jednak
 o wiele łatwiej nam jest obwieścić koniec wielu strukturalnych paradygma-
 tów z pozornym wyjątkiem właśnie uniwersalistycznego rozumienia świata.
 Ostatecznie to w groźnawstwie tak długo utrzymywała się definicja świata
 gry jako ekstensji magicznego kręgu, definiowanego w klasycznej książce

²⁶ J.-L. Nancy, *The Sense of the World*, Minneapolis 1997, s. 6.

Johana Huizinga jako „pewna zamknięta przestrzeń [...] oddzielona w sposób materialny lub idealny, odgradzona od codziennego otoczenia [podkr. K.M.]”²⁷, wewnątrz której miałyby rozgrywać się zarządzana systemami reguł zabawa. Definicja ta jest nie do uzgodnienia z tezą naszych przemysłów. W magicznym kręgu koniec rozgrywki będzie końcem rozrywki, zabawa skończy się, gdy magiczny krąg zostanie przerwany, już to z woli samych grających, już to przez nacisk czynników zewnętrznych. Do magicznego kręgu nie powracamy inaczej niż w akcie *replayu*, czyli wznowienia odroczonej (częstokroć, jak w szachach, wedle ściśle rozpisanych reguł) rozgrywki. Dopiero hermeneutyczne przepracowanie kategorii magicznego kręgu pozwala na dostrzeżenie, że jego właściwość bierze się z przyjętego w naszej rzeczywistości myślenia o przestrzeni, będącej, jak trafnie zauważa za Heideggerem Michał Kłosiński, „czymś urządzonym, wpuszczonym w swoje granice”²⁸ i wyznaczającej określony horyzont (ὄρισμός). Tu jednak pojawia się zasadniczy problem: czym innym jest bowiem świat Huizinga, czym innym świat Nancy’ego, czym innym świat inspirującego rozważania Kłosińskiego Heideggera czy Ricoeura i czym innym wreszcie świat aktualny, w którym powstają słowa tego eseju i świat możliwy, w którym zostaną one zrecenzowane, opublikowane w czasopiśmie naukowym i przeczytane. I one wszystkie są czym innym niż świat gry wideo, świat narracji i to wreszcie, co zdecydowaliśmy się tu nazwać ludotopią. O różnicy we wszystkich tych przypadkach decyduje właśnie ὄρισμός.

Dla projektantów gier wideo ὄρισμός ma wymiar produkcyjny i ekonomiczny. Granicę ludotopii i osadzonej w jej realiach rozgrywki wyznaczają ograniczenia budżetowe, pozwalające na taki, a nie inny projekt świata, takie, a nie inne zagęszczenie jego zawartości fabularnej i taką, a nie inną rozgrywkę. Dla graczy ὄρισμός ma wymiar poznawczy i światotwórczy. Granicy ludotopii i osadzonej w jej realiach rozgrywki nie wyznacza bowiem ani kres fabuły, ani krawędź rozpoznanej planszy – owej „teraźniejszej, empirycznej dolinki, którą tylko ślepcy mogą pomylić z całym światem” ze słynnego eseju Darko Suvina²⁹. Granicę ludotopii wyznacza wyłącznie tożsamość narracyjna gracza, sens, który decyduje się on nadać otaczającej go rzeczywistości i swojej w niej egzystencji. I dzieć się tak będzie niezależnie od tego, czy podąży on za rozrysowaną linią fabularną od jednego węzła

²⁷ J. Huizinga, *Homo ludens: zabawa jako źródło kultury*, przekł. M. Kurecka i W. Wirp-sza, Warszawa 1985, s. 37.

²⁸ M. Heidegger, *Budować, mieszkać, myśleć*, [w:] tegoż, *Odczyty i rozprawy*, przekł. J. Mizera, Warszawa 2007, s. 149.

²⁹ D. Suvin, *O poetyce gatunku science fiction*, przekł. K.M. Maj, „Creatio Fantastica” 2019, t. 59, nr 1, s. 11.

narracyjnego do drugiego, czy też, przeciwnie, zdecyduje się rozegrać scenariusz całkowicie nieprzewidziany przez twórców i grać przeciwko samej grze, testując ograniczenia ludotopii i przekraczając je dzięki sile własnej wyobraźni. Dlatego tak istotne staje się tu zaproponowane w *Hermeneutyce gier wideo* przepracowanie koncepcji magicznego kręgu, wskazujące na wieloznaczność pojęcia ὄρισμός, owszem, mogącego delimitować obszar rozgrywki w znaczeniu największym, jednak dziś coraz częściej wyznaczającego po prostu horyzont usensownionego świata. Dostrzegłszy, jak w horyzoncie zbiega się ziemia z niebem, widzimy nie dwa różne światy, a raczej „dialektykę tożsamości i różnicy”, którą dyktuje proces płynnej zmiany, ἀλλοίωσις, otwierający na to, co inne i allotopijne. To dlatego *Assassin's Creed: Odyssey* nie przestaje być grą po końcu gry. Póki bowiem egzystuje w nim tożsamość narracyjna gracza, póki zwiedza on świat, rozmawia z przemierzającymi go postaciami, ekwipuje się na targowiskach na odległe wyprawy, przemierza wody Morza Egejskiego z załogą śpiewającą poznawane po drodze szanty, póty pozostaje on w ciągłej otwartości na grupowieść – zarówno tę, jaką opowiedzą mu twórcy gry w kolejnym rozszerzeniu fabularnym, jak i tę, którą opowiada on sobie-samemu-jako-innemu³⁰. Koniec gry następuje w efekcie tylko wtedy, gdy nadchodzi kres egzystencji owego innego. „Nie ma już żadnego świata, jest koniec świata – dla Innego w chwili jego śmierci”³¹, pisze Jacques Derrida w *Rams*, uświadamiając paradoks wszystkich narracji ześrodkowanych na losach fikcyjnej postaci. Uśmiercając Jamesa Bonda, Batmana, Larę Croft, Agenta 47 czy Kasandrę lub Alexiosa z *Assassin's Creed: Odyssey*, kładziemy kres każdemu z ich światów, wyznaczamy ὄρισμός, za którym nie ma już nic poza sensem ich wirtualnej egzystencji. Logika rozgrywki jest jednak nieco bardziej skomplikowana: tak długo bowiem, jak rozgrywamy losy Jamesa Bonda, Batmana, Lary Croft, Agenta 47 czy Kasandry lub Alexiosa z *Assassin's Creed: Odyssey*, tak długo żyjemy-jako-inni, doświadczając allotopijnych światów w naznaczonych ich egzystencją granicach. Ludotopie zbliżają się w tym aspekcie do allotopii: ostatecznie bowiem granice przykładowego Świata Lodu i Ognia leżą tam, dokąd zdołali dotrzeć kupcy, podróżnicy i żeglarze, których relacje maesterzy Cytadeli spisywali w swych kronikach – i jakimże uproszczeniem byłoby zawężenie horyzontu tej allotopii do wyobraźni pisarskiej George'a R.R. Martina oraz wszystkich innych wspomagających go światotwórców, współautorów

³⁰ Bycie-sobą-samym-jako-innym Michał Kłosiński łączy z predyspozycją gracza do wcieleniowego zamieszkiwania wirtualnych światów, podpierając się rozważaniami teatrologicznym Esy Kirkkopelto oraz hermeneutycznymi Paula Ricoeura. Por. M. Kłosiński, dz. cyt., s. 63–73.

³¹ J. Derrida, *Sovereignties in Question. The Poetics of Paul Celan*, przekł. Th. Dutoit i O. Pasanen, New York 2005, s. 160.

fingowanej kroniki *Świat Lodu i Ognia*³². A przecież horyzont ten zawęzić możemy jeszcze bardziej, do wyobraźni potocznej odbiorców serialu *Gra o tron*, zaznajomionych ledwie z dwoma kontynentami (Westeros, Essos) spośród wszystkich czterech (Westeros, Essos, Sothoryos, Ulthos) całego znanego świata.

Rozsądny kompromis nakazywałby zatem sprobrematyzowanie dynamicznej granicy między wylaniającymi się z wolna dwoma postaciami ludotopii. Pierwsza z nich obejmowałaby rozumienie najwęższe, delimitujące świat rozgrywki do obszaru niewiele różniącego się od planszy gry – to tu kluczowe okazywałyby się analizowanie procedur, mechanik i algorytmów wprawiających w ruch cyfrową rzeczywistość. Druga jednak pokrywałaby się z kognitywistyczną wykładnią świata narracji, wzbogacającego statyczny komponent reprezentacji o komponent dynamiczny, ściśle powiązany z procesami poznawczymi zachodzącymi w umysłach odbiorców, których projekcje mentalne zyskują rangę zdecydowanie wyższą od jakichkolwiek wyglądów uschematyzowanych.

Ludotopia	
świat gry	świat narracji
Obszar rozgrywki, delimitowany przez ograniczenia techniczne (np. pamięć RAM potrzebną do wygenerowania obszaru o danym poziomie szczegółowości biomów roślinności) i decyzje artystyczne (np. wyświetlenie dwuwymiarowych tekstur, stwarzających iluzję głębi w odległej panoramie masywu górskiego) twórców gry, oferujący graczowi mechaniki umożliwiające na poziomie makro zanurzenie w świecie narracji (np. poprzez generowanie multimodalnej zawartości opcjonalnej, jak choćby poszerzających wiedzę o świecie książek), a na poziomie mikro interakcję z wszelkimi jego komponentami w obrębie wydzielonych wcześniej obszarów rozgrywki (lokacji)	Mentalna projekcja świata gry poszerzona o jego allotopijne pole odniesienia (wiedzę o świecie, <i>lore</i>) oraz złożony układ dynamicznie zmieniających się w toku gry reprezentacji, uzgadnianych na bieżąco przez graczy zarówno z encyklopedią świata aktualnego, jak i ksenoencyklopedią świata allotopijnego. W świecie narracji mieści się cały świat gry jako matryca dla wszystkich możliwych układów fabularnych oraz przestrzeń o negocjowalnych granicach wyobraźniowego zamieszkiwania

Ograniczenie wykładni ludotopii tylko do granic świata gry byłoby w proponowanej tu perspektywie takim samym błędem zatem, jak zrównywanie dynamicznie zmieniającego się świata narracji ze statycznym światem przedstawionym – i w równym stopniu prowadzącym do zawężo-

³² Mowa o książce: E.M. García, L. Antonsson, G.R.R. Martin, *Świat lodu i ognia: nieznaną historią Westeros oraz Gry o Tron*, przekł. M. Jakuszewski, Poznań 2014.

nego rozumienia fenomenu egzystencji w innym świecie. Światy gier wideo bowiem, podobnie jak i rzeczywistość nam już znana (więc również i przez nas zapoznana), nie zamykają się tak łatwo w swoich granicach – wskazują na za-granicę (zagra-nicę?)³³, na świat poza światem, słowem: na czystą i niezmierną potencjalność narracyjnego performansu.

BIBLIOGRAFIA

- Aarseth E., Günzel S., *Space. The Theoretical Frontier*, [w:] *Ludotopia Spaces, Places and Territories in Com-puter Games*, red. E. Aarseth i S. Günzel, Bielefeld 2019.
- Assassin's Creed: Odyssey*, Ubisoft 2019 [PC].
- Bizzocchi J. i in., *The Role of Micronarrative in the Design and Experience of Digital Games*, [w:] *Proceedings of the 2013 DiGRA International Conference: DeFragging Game Studies*, red. C. Pearce, J. Sharp i H.W. Kennedy, Atlanta 2014.
- Carter M., Gibbs M., Harrop M., *Metagames, Paragames and Orthogames*, [w:] *Foundations of Digital Games 2012*, red. M.S. El-Nasr, M. Consalvo i S. Feiner, New York 2012, s. 11–17.
- Clausewitz K. von, *O wojnie*, przeł. A. Cichowicz, Lublin 1995.
- Cheong Y.-G. i in., *Planning with Applications to Quests and Story*, [w:] *Procedural Content Generation in Games*, red. N. Shaker, J. Togelius i M.J. Nelson, Cham 2016, s. 123–141.
- Clark O., *Games as a Service. How Free2Play Design Can Make Better Games*, New York 2017.
- Davidovici-Nora M., *Innovation in Business Models in the Video Game Industry. Free-To-Play or the Gaming Experience as a Service*, „The Computer Games Journal” 2013, t. 2, nr 3, s. 22–51.
- Derrida J., *Sovereignties in Question. The Poetics of Paul Celan*, przeł. Th. Dutoit i O. Pasanen, New York 2005.
- Derrida J., *Struktura, znak i gra w dyskursie nauk humanistycznych*, przeł. M. Adamczyk, „Pamiętnik Literacki” 1986, t. 30, nr 2, s. 251–267.
- Eco U., *Po drugiej stronie lustra i inne eseje: znak, reprezentacja, iluzja, obraz*, przeł. J. Wajs, Warszawa 2012.
- García E.M., Antonsson L., Martin G.R.R., *Świat lodu i ognia: nieznaną historią Westeros oraz Gry o Tron*, przeł. M. Jakuszewski, Poznań 2014.

³³ Myślenie nad zagranicą jako przestrzenią wolnej gry po końcu gry otwiera wątek niemieszczący się już w ramach niniejszego tekstu, a jednak istotny: tak jak bowiem zagranica wytwarza napięcie z tym, co swojskie, więc mieszczące się w zapoznanych granicach, tak też i to, co lokuje się poza granicami obszaru rozgrywki w równym stopniu oddziałuje na decyzje i afekty gracza. Byłby to równocześnie chyba najciekawszy odpowiednik angielskiego *endgame* przez sam fakt mieszczącego w sobie rdzenia „zagra” – jakkolwiek bowiem by nie ocierało się to o pseudoetymologię, inspiruje mimo wszystko rozważania nad relacją łączącą granice ludotopii z samą aktywnością gry w jej realiach.

- Goethe O., *Gamification Mindset*, Cham 2019, doi:10.1007/978-3-030-11078-9.
- Heidegger M., *Budować, mieszkać, myśleć*, [w:] tegoż, *Odczyty i rozprawy*, przekł. J. Mizera, Warszawa 2007, s. 149.
- Huizinga J., *Homo ludens: zabawa jako źródło kultury*, przekł. M. Kurecka i W. Wirpsza, Warszawa 1985.
- Jayemanne D., *Time Invaders – Conceptualizing Performative Game Time Pages*, [w:] *Performativity in Art, Literature, and Videogames*, red. D. Jayemanne, Cham 2017, s. 259–297.
- Jenkins H., *Game Design as Narrative Architecture*, [w:] *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, red. N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan i J.H. Murray, Cambridge, London 2004, s. 118–130.
- Kłosiński M., *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia*, Warszawa 2018.
- Koenitz H. i in., *The Myth of ‘Universal’ Narrative Models*, [w:] *Interactive Storytelling*, red. M. Haahr, H. Koenitz i R. Rouse, Cham 2018.
- Maj K.M., *Światotwórstwo w fantastyce: od przedstawienia do zamieszkiwania*, Kraków 2019.
- Maj K.M., *Światotwórstwo w perspektywie narratologicznej*, [w:] *Literatura popularna*, t. 2: *Fantastyczne kreacje światów*, red. E. Bartos i in., Katowice 2014, s. 63–82.
- Majkowski T.Z., *Grotesque Realism and Carnality. Bakhtinian Inspirations in Video Game Studies*, [w:] *New Perspectives in Game Studies: Proceedings of the Central and Eastern European Game Studies Conference Brno 2014*, red. T. Bártek, J. Miškov i J. Švelch, Brno 2015, s. 27–43.
- Majkowski T.Z., *Języki gropowieści. Studia o różnorodności gier cyfrowych* Kraków 2019.
- Majkowski T.Z., *Pasja kartograficzna. Wyobraźnia imperialna i mapy w grach wideo z otwartym światem*, „Kultura Współczesna” 2016, nr 2 (90), s. 33–44.
- Majkowski T.Z., *Złote runo. Gra wideo jako doświadczenie interpretacyjne*, [w:] *Olbrzym w cieniu: gry wideo w kulturze audiowizualnej*, red. A. Pitrus, Kraków 2012, s. 177–189.
- Nancy J.-L., *The Sense of the World*, Minneapolis 1997.
- Nicholson S., *Exploring the Endgame of Gamification*, [w:] *Rethinking Gamification*, red. M. Fuchs, S. Fizek i P. Ruffino, Lüneburg 2014, s. 289–903.
- Ryan M.-L., *Transmedial Storytelling and Transfictionality*, „Poetics Today” 2013, t. 34, nr 3, s. 361–388.
- Ryan M.-L., *Why Worlds Now?*, [w:] *Revisiting Imaginary Worlds*, red. M.J.P. Wolf, London 2016, s. 33–43.
- Skok K., *Niepewność w grach – potencjalne korzyści i straty*, „Homo Ludens” 2019, nr 1 (12), s. 37–54.
- Suvin D., *O poetyce gatunku science fiction*, przekł. K.M. Maj, „Creatio Fantastica” 2019, t. 59, nr 1, 11, s. 9–24.
- Walton K., *Mimesis As Make-Believe: On the Foundations of Representational Arts*, Cambridge 2007.
- Wolf M.J.P., *Building Imaginary Worlds. The Theory and History of Subcreation*, New York 2013.

Krzysztof M. Maj – dr; adiunkt w Katedrze Technologii Informacyjnych i Mediów Wydziału Humanistycznego AGH w Krakowie; groznawca i badacz narracji fantastycznych oraz światotwórczych; autor książek *Allotopie. Topografia światów fikcyjnych* (2015) i *Światotwórstwo w fantastyce. Od przedstawienia do zamieszkiwania* (2019); współredaktor książek *More After More. Essays Commemorating the Five-Hundredth Anniversary of Thomas More's Utopia* (2016), *Narracje fantastyczne* (2017), *Ksenologie* (2018) oraz *Dyskursy gier wideo* (2019). ORCID: 0000-0001-9799-8409. E-mail: <km-maj@agh.edu.pl>.

Krzysztof M. Maj – PhD, assistant professor in the Department of IT & Media Studies, Faculty of Humanities, AGH University of Science and Technology in Krakow; game studies scholar and researcher of fantasy and world-making narratives; author of the books *Allotopie. Topografia światów fikcyjnych* [*Allotopias. The Topography of Fictional Worlds*] (2015) and *Światotwórstwo w fantastyce. Od przedstawienia do zamieszkiwania* [*World-making in Fantasy. From representation to inhabitation*] (2019); co-editor of *More After More. Essays Commemorating the Five-Hundredth Anniversary of Thomas More's Utopia* (2016), *Narracje fantastyczne* [*Fantasy Narratives*] (2017), *Ksenologie* [*Xenologies*] (2018), and *Dyskursy gier wideo* [*Discourses of Video Games*] (2019). ORCID: 0000-0001-9799-8409. E-mail: <kmmaj@agh.edu.pl>.

Przekłady



