

Linda Berezowska¹
Uniwersytet Śląski
ORCID ID: 0000-0003-4873-6925
e-mail: linda.berezowska@gamil.com

Przygody miast. Charakterystyka wirtualnych odpowiedników miast w grach wideo²

ABSTRAKT

Niniejsza praca o charakterze eksploracyjnym ma na celu wskazanie, że wirtualne miasta w grach wideo zawdzięczają swoją popularność sprawnemu wykorzystaniu środków architektonicznych, integralnej przestrzenności medium jak i immersyjnego doświadczenia. Za ilustrację posłużą wybrane przestrzenie miejskie miast wirtualnych opartych na istniejących w rzeczywistości odpowiednikach, takich jak: Nowy Jork, Los Angeles, Chicago, Hongkong czy Wenecja. Warto w tym miejscu podkreślić, że celem pracy nie jest wyczerpująca analiza lub budowanie pogłębionych *case study* poszczególnych miast wirtualnych, ale wskazanie na możliwość spojrzenia na miasta wirtualne z perspektywy interdyscyplinarnej.

SŁOWA KLUCZOWE: gry wideo, miasta wirtualne, nowe media, imersja, przestrzenność

Wstęp

Pytanie o to, czym jest miasto w swej istocie, spotyka się z wachlarzem odpowiedzi równie licznych co niepełnych. Przestrzeń miejska wydaje się przepełniona sensem, którego nie sposób zamknąć w ramach pojedynczej

¹ Data złożenia tekstu do Redakcji "MiS": 30.08.2021 r.; data zatwierdzenia tekstu do druku: 06.12.2021r.

²Praca powstała w ramach programu „Diamentowy Grant”. Numer rejestracyjny projektu: DI 2014 0054 44. Tytuł projektu: *Miasta rozszerzone. Analiza wirtualnych miast w świetle kulturowej socjologii – próba poszerzenia zakresu możliwości badawczych socjologii miasta.*

dziedziny. A jednak twórcy gier wideo podejmują wyzwanie budowania ich reprezentacji nie tylko nad wyraz często, ale i skutecznie, biorąc pod uwagę ogromną popularność produkcji takich jak serie *Grand Theft Auto* czy *Assassin's Creed*, wskazującą na zasięg obejmujący nawet konsumentów, którzy zazwyczaj nie byliby zainteresowani tą formą rozrywki. Pytania o to, w jaki sposób miasta w grach wideo są budowane, co stanowi o ich atrakcyjności i jaką rolę odgrywają w tym nowym medium, potencjalnie otwierają dodatkową perspektywę na rozpatrzenie ich wartości kulturowej. W tym kontekście niezwykle interesującym zagadnieniem wydają się wirtualne miasta czerpiące z kulturowej tożsamości miast realnych.

Rozważania w niniejszym artykule opierają się na tezie, jakoby wirtualne miasta w grach wideo zawdzięczały swoją popularność sprawnemu wykorzystaniu środków architektonicznych, budowaniu przestrzeni jako znaczącej w ramach przestrzenności samego medium oraz kreowaniu immersyjnego doświadczenia świata przedstawionego. W toku wywodu przywołane zostaną przestrzenie miejskie miast wirtualnych opartych na istniejących w rzeczywistości odpowiednikach, takich jak: Nowy Jork, Los Angeles, Chicago, Hongkong czy Wenecja, które posłużą za ilustrację. Warto w tym miejscu podkreślić, że celem pracy nie jest wyczerpująca analiza lub budowanie pogłębionych *case study* poszczególnych miast wirtualnych, ale wskazanie na możliwość spojrzenia na miasta wirtualne z nieco innej perspektywy, atrakcyjnej m.in. dla socjologii miasta.

Medium XXI wieku - ujęcie funkcjonalne

Gry wideo, jak wskazuje Marcin Petrowicz, podobnie jak niegdyś powieść czy kino, stają się najważniejszym medium świata zachodniego w XXI wieku³. W czasach, gdy są one tworzone są z rozmachem⁴ – tak budżetowym, jak i widowiskowym – dorównującym, a coraz częściej przekraczającym hollywoodzkie produkcje filmowe⁵, stanowią bez wątpienia medium o szerokim spektrum oddziaływania na miliony odbiorców. Jednym z jego środków przekazu, odziedziczonym po mediach wizualnych, jest reprezentacja czy też

³ M. Petrowicz, *Gry wideo – medium XXI wieku*, [w:] *Technokultura: transhumanizm i sztuka cyfrowa*, D. Gałuszka, G. Ptaszek, D. Żuchowska-Skiba (red.), Wydawnictwo LIBRON, Kraków 2016, s. 155-172.

⁴ Na drugim biegunie mamy niskobudżetowe produkcje *independent video games* lub po prostu *indie games*, które z racji gatunku nie nastawiają się na wspomniany rozmach, ale m.in. na innowacyjność, eksperymentalne formy rozrywki i wolność tworzenia. Jest to możliwe ze względu na niezależność od wydawców, dystrybutorów i sponsorów, którzy niejednokrotnie modyfikują i wpływają, mniej lub bardziej znacząco, na finalną wersję gry.

⁵ Wydana w 2013 roku gra pt. *Grand Theft Auto V* stworzona przez studio Rockstar North zarobiła do 2018 roku 6 mld dolarów amerykańskich, przy kosztach produkcji na poziomie 265 mln i stała się najbardziej dochodowym produktem przemysłu rozrywkowego, deklasując najbardziej kasowe filmy kina amerykańskiego. Zob. Raport *Market Watch*: <https://www.marketwatch.com/story/this-violent-videogame-has-made-more-money-than-any-movie-ever-2018-04-06> (12.01.2020); Por. daneagencji *Nash Information Services*: <https://www.the-numbers.com/movie/budgets/all> (11.01.2020).

przedstawienie. W przeciwieństwie jednak do kina przedstawianie to nie ogranicza się do translacji jakiejś przestrzeni na płaszczyznę ekranu, lecz – jak zauważa Lev Manovich w kontekście wirtualnej rzeczywistości – idzie o krok dalej, bezpośrednio projektując doświadczenie jakiejś przestrzeni przedstawianej⁶. O ile jednak zagadnienie rzeczywistości wirtualnej jest znacznie szersze niż światów kreowanych w grach wideo, o tyle przestrzenność tychże wydaje się interesującym punktem wyjścia w interpretacji gier, takich jak: *Watch Dogs*, seria *Grand Theft Auto*, *Assasin's* czy *Sleeping Dogs*, które cieszą się niestabnącą popularnością nie tylko ze względu na wysoką jakość produkcyjną, ale także ze względu na przestrzeń, w jakiej ich rozgrywka została osadzona. Mowa tu o zaprojektowanych z ogromną dbałością przestrzeniach miejskich.

Warto zaznaczyć, że gry, do których niniejsza praca się odwołuje, chociaż reprezentują jedne z najbardziej rozpoznawalnych marek, które niejednokrotnie na gruncie kulturowym ukazują całokształt medium, stanowią zaledwie wycinek ogromnego spektrum typów mechaniki, narracji czy tematyki, składających się na współczesny jak i historyczny krajobraz gier wideo. Próba ujęcia ich w ramach jednego gatunku jest niezwykle kłopotliwa ze względu na onieśmielającą wręcz ilość proponowanych klasyfikacji⁷, aczkolwiek warto przywołać interesującą propozycję klasyfikacyjną Tomasza Z. Majkowskiego, jaką jest gropowieść.

„Gropowieścią nazywam gatunek gier cyfrowych, który z jednej strony cieszy się ogromnym prestiżem i zajmuje centralne miejsce we współczesnej kulturze gier, z drugiej jednak pozostaje w większości nierozpoznany, a jego teksty przypisywane są do innych, starszych gatunków. Gropowieści redukują aspekty growe na rzecz konstruowania wieloaspektowej wizji świata, w centrum której znajduje się ludzkie działanie i człowiek działający. Przedstawienie to ma charakter realistyczny i dąży do prezentacji świata w jego totalności. (...) posługują się zespołami motywów, praktyk i wyobrażeń charakterystycznych dla nich form kulturowych, które służą do nadawania sensu przedstawianemu w grze działaniu i które pozostają w dialogicznym napięciu. Ze względu na różnicę sposobu artykułowania języków ideowych gropowieści na czterech poziomach: przestrzeni, fabuły, rozgrywki i reguł, podstawowym modelem relacji między językami jest parodia. Dlatego też gropowieści wydają się gatunkiem szczególnie zdolnym do kwestionowania zasadności światopoglądów, których języków używają, w duchu uciesznej względności właściwej dla kultury śmiechu – nawet jeżeli potencjał ten nie jest dany wprost (...)”⁸.

Niniejszy tekst określa jednak cechy wspólne wymienionych tytułów z bardziej funkcjonalnego spojrzenia. Od strony fabularnej mamy tu do czynienia z grami akcji, gdzie zarówno fabuła, jak i mechanika zorientowane są wokół walki i eksploracji. Technicznie gry te cechują się możliwością przedstawienia świata

⁶ L. Manovich, *Ku archeologii ekranu komputerowego*, tłum. A. Piskorz [w:] *Widzieć, myśleć, być: technologie mediów*, A. Gwóźdź (red.), Wydawnictwo Universitas, Kraków 2001, s. 167-189.

⁷ J. Klabbers, *The Gaming Landscape: A Taxonomy for Classifying Games and Simulations*, "Proceedings, Level Up Digital Games Research Conference", 2003, vol. 2, s. 54-68.

⁸ T. Z. Majkowski, *Język gropowieści. Studia o różnorodności gier cyfrowych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2019, s. 64.

i rozgrywki z perspektywy trzeciej osoby (ang. *third person perspective*), czyli zza pleców bohatera znajdującego się wewnątrz, w pełni trójwymiarowego środowiska gry. Środowiskiem tym zaś są w przeważającej części szczegółowo zaprojektowane wirtualne przestrzenie miejskie wzorowane na prawdziwych miastach. Co jednak szczególnie charakterystyczne, w grach tych miasta stanowią istotę świata przedstawionego. Miasta są tu diegetycznie adresowane poprzez sferę narracyjną, jak i dialogową; aktywnie budują swoją tożsamość.

Grand Theft Auto – rewolucja w mechanice gry

Seria *Grand Theft Auto* zawdzięcza swoje początki wydanej w 1997 roku grze o tym samym tytule, w której oglądając z perspektywy lotu ptaka ulice otoczone miejską zabudową, gracz parający się gangsterskimi aktywnościami mógł przemierzać pieszo lub uzyskanymi pojazdami, w sposób prawie nieograniczony niewielkie, choć sugestywne miasto. Jednak to dopiero wydana w 2001 roku gra *Grand Theft Auto 3*, w której przeniesiono rozgrywkę w świat trójwymiaru z widokiem zza pleców postaci, nie tylko zrewolucjonizowała mechanikę gier z otwartą przestrzenią⁹, ale i zapewniła studiu sukces sprzedażowy, medialne zainteresowanie oraz popularność zarówno wśród branżowych recenzentów, jak i graczy¹⁰. Odsłona ta wprowadziła również elementy, które stały się obowiązkowymi komponentami serii liczącej łącznie 15 gier: charakterystyczną dla kina akcji strukturę filmową, systematyczne i szczegółowe środowisko gry, tętniące życiem przedstawienia wirtualnych interpretacji istniejących miast czy swobodę tak w przemierzaniu przestrzeni, jak i podejmowaniu wątku głównego. Szczególną popularnością i uznaniem cieszą się dwie z nich, wydana w 2008 roku *Grand Theft Auto IV* oraz *Grand Theft Auto V* z 2013 roku, w których akcję osadzono w ogromnych adaptacjach miejskich, kolejno Liberty City (wirtualny Nowy Jork) i Los Santos (wirtualne Los Angeles).

Uniwersum Assassin's Creed – poczucie historyczności

Pierwsza gra z uniwersum *Assassin's Creed* została wydana w 2007 roku, zapoczątkowując popularną serię, która rozrosła się do 12 głównych tytułów w ciągu 11 lat¹¹. Wcielając się w różnych zabójców bractwa Asasynów, gracz rzucony jest w wir intryg politycznych i historycznych wydarzeń najwyższego

⁹ A.Järvinen, *Grand Stylissimo: The Audiovisual Elements and Styles in Computer and Video Games*, "Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings", 2002, s. 116.

¹⁰ Średnia ocen branżowych to 93 na 100, podczas gdy średnia ocena graczy na podstawie ponad 1000 ocen wynosi 8,3 na 10. Na podstawie <https://www.metacritic.com/game/pc/grand-theft-auto-iii> (4.04.2020).

¹¹ Wraz ze Spin-offs, liczba wzrosła do 24 pozycji.

kalibru, starając się na przestrzeni wieków pokrzyżować plany dominacji nad światem templariuszom, przedstawianym tu jako organizacja o równie antycznym rodowodzie. Gry te zabierają odbiorcę w podróż po miastach i bezdrożach starożytnego Egiptu (np. Memfis, Alexandria), Bliskiego Wschodu z czasów trzeciej krucjaty (np. Jerozolima, Akka), po renesansowych księstwach Półwyspu Apenińskiego (np. Florencja, Rzym, Wenecja), Konstantynopolu, Paryżu z czasów rewolucji francuskiej, Bostonie w czasach rewolucji amerykańskiej czy też XIX-wiecznym wiktoriańskim Londynie. W tym miejscu warto zatrzymać się na chwilę przy wirtualnych miastach renesansowej Italii.

Tomasz Z. Majkowski analizując wspomniane miasta zauważa, że budowanie poczucia historyczności odbywa się w tym przypadku w konwencji walterskotowskiej. Wymienił trzy filary owego osadzenia. Pierwszym z nich jest kształt architektoniczny, szata estetyczna oraz eksponowanie obyczajowości tamtych czasów, co sprawia, że głównym punktem ciężkości w doświadczaniu staje się przestrzeń miejska. Drugim jest współuczestnictwo bohatera w przełomowych wydarzeniach. W przypadku *Assassin's Creed II*, to Ezio Auditore ratuje życie Wawrzyńca Wspaniałego, a nie Angelo Pliziano. Po trzecie, to poczucie historyczności, dawności jest uwiarygadniane poprzez dostęp do encyklopedii, zawierającej wszelkie niezbędne informacje o tkance miejskiej: noty biograficzne napotkanych osób, opisy dzielnic, informacje o charakterystycznych punktach krajobrazowych, budowlach, dostępnych usługach, a także punktach orientacyjnych¹².

W budowaniu poczucia historyczności, które nie mogłoby być osiągnięte bez bliskiego, intymnego wręcz kontaktu z miastem, nie można zapomnieć o roli, jaką odegrali historycy, zatrudnieni przy pracy nad *Assasin's Creed II* (Maria Elisa Navarro) oraz *Assasin's Creed: Brotherhood* (Marcello Simonetta). Nie wchodząc w szczegóły licznych wywiadów, debat oraz dokładnych analiz na temat mankamentów tych rekonstrukcji, warto pamiętać, że ograniczeniami dla historyków były zarówno te techniczne (potencjalne przeciążenie karty graficznej przy odtwarzaniu bogatych w detale niektórych budowli lub ich fragmentów), jak i sama konwencja, scenariusz rozgrywki.

Do zabiegów, które to umożliwiły, zaliczyć można charakterystyczną sekwencję konstruowania miasta, gdzie szata architektoniczna wyłania się „znikąd” przed oczyma gracza, niejako na nowo, przed każdą częścią gry. Przestrzeń wytwarzana jest na potrzeby wejścia w dany fragment narracji i rozpada się (budynki, ulice, postacie blakną i zostaje sam szkielec, zamazany szkic miasta) zarówno w chwili śmierci bohatera, jak i zboczenia z trasy zaprojektowanej na dany *quest*. Mamy tutaj do czynienia z binarnością rekonstrukcji miasta. Z jednej strony, gracz obcuje z bogactwem detali architektonicznych oraz informacyjnych (encyklopedia),

¹² T. Z. Majkowski, *Język gropowieści...*, op.cit., s. 225-227.

z drugiej zaś, nieustannie podkreślany jest mu fakt, że jest to jednak symulacja. Tak jednoznaczne wskazywanie dwoistości wydaje się potęgować wagę wszelkich działań gracza w miejskiej przestrzeni. Miasto wyłania się z działania i zanika w wyniku „odpadnięcia” z jego przestrzeni.

Podobną do wyżej omówionej sekwencji funkcję pełni obecny w całej serii mechanizm synchronizacji w punktach widokowych. Jej celem jest poszerzenie możliwości eksplorowania miasta, bowiem obszar wokół punktu widokowego z charakterystycznej szarej widmowości, nieodkrytego jeszcze terenu, przemienia się w dostępny do eksploracji miejski teren. Sama synchronizacja polega na wdrapaniu się na wyróżniony na mapie budynek lub obiekt, w celu obejrzenia specyficznej animacji tzn. kamera prowadzi gracza okrężnym ruchem po pejzażu roztaczającym się wokół głównego bohatera, który jest w centrum owej animacji. Gracz doświadcza miejskiego i podmiejskiego krajobrazu patrząc na protagonistę. O ile z jednej strony można stwierdzić, że zabieg ten dystansuje i powoduje wynurzenie gracza z doświadczenia miasta, o tyle z drugiej, migrowanie między perspektywą pierwszoosobową a trzecioosobową wydaje się być raczej zmianą modusu obserwacji w ramach spójnego doświadczenia.

Nie skromniej przedstawiają się w tym kontekście rozwijana przez studio Ubisoft seria *Watch Dogs* czy wydana przez Square Enix gra *Sleeping Dogs*. W *Watch Dogs* i *Watch Dogs 2* gra wciela odbiorcę w hakera zmagającego się kolejno z osobistą vendettą i intrygą wokół machiawelicznych korporacji w ramach dystopijnej wersji Chicago i na wprost utopijnej wersji San Francisco, naznaczonych wszechobecnym monitoringiem i zagrabianiem prywatności mieszkańców. *Sleeping Dogs* z kolei oferuje klasyczną wręcz kliszę azjatyckich filmów akcji, grę osadzoną w wirtualnej adaptacji współczesnego Hongkongu, stawiając gracza w roli wewnętrznie rozdartego policjanta pod przykrywką infiltrującego mafijne podziemie.

Koncepcja przestrzeni

Cechą niewątpliwie charakterystyczną dla wymienionych gier jest ich koncepcja przestrzeni¹³. Przestrzenność nie tylko osadza fabułę w środowiskowych uwarunkowaniach świata gry, lecz również stawia przed graczem sytuację nawigacyjną w kontekście sterowania postacią i przemierzania tegoż świata jako integralną część odbioru treści prezentowanych przez medium¹⁴. Odbiorca nie jest ograniczony kadrem w takim sensie, jak ma to miejsce w przypadku filmu lub fotografii, gdzie temat sceny jest zaaranżowany do finalnie dwuwymiarowego

¹³ I.G.R. Shaw, B. Warf, *Worlds of affect: Virtual geographies of video games*, „Environment and Planning”, 2009, t.41, nr 6, s. 1332–1343.

¹⁴ M. Filiciak, *Media, wersja beta. Film i telewizja w czasach gier komputerowych*, Wydawnictwo Naukowe Katedra, Gdańsk 2013, s. 98.

punktu widzenia obranego przez zdjęciowca. W grach przestrzennych może on odbierać scenę z dowolnego jej punktu i kąta widzenia, a więc mistyfikacja przy pomocy zaledwie fasadowej aranżacji scenicznego tła nie ma prawa się tu powieść. Innym problemem z tą potencjalnie nową sytuacją jest to, że odbiorca niespętany *mise en scène* może znaleźć się poza zasięgiem – tak przestrzennym, jak i czasowym – spektaklu przenoszącego narrację, która z założenia miałaby być obiektem jego odbioru¹⁵. Seria *Assassin's Creed* adresuje ten problem, ograniczając dostępną dla gracza przestrzeń w momencie, gdy ten rozgrywa część fabularną. Wewnętrznie znajduje to uzasadnienie w zabiegu fabularnym, polegającym na tym, że gracz *de facto* rozgrywa cudze wspomnienia, czyli wszystko, co robi jest odtwórcze i raz już się wydarzyło w określony sposób. Oddalenie się w takiej sytuacji poza arbitralnie przeznaczony obszar skutkuje niepowodzeniem misji (tzw. desynchronizacją wspomnienia) i potrzebą ponownego rozegrania sekwencji.

Jak zauważa Adams, przestrzeń rozgrywki jest czymś znacznie bardziej skomplikowanym niż scenografia filmowa, ponieważ jej funkcja wykracza poza sferę wizualną¹⁶. Świat przedstawiony musi funkcjonować jako spójne, komplementarne doświadczenie przestrzeni. Przestrzeń sama staje się pełnoprawną częścią spektaklu; by była zdolna podtrzymać spójny świat przedstawiony, wzbogacając przedstawianie i nie zaburzając ciągłości profilu egzystencjalnego roli, w którą wciela się odbiorca, niezależnie na jak długo zrobi on sobie przerwę od podążania za wątkiem fabularnym. Dlatego też przestrzeń w grach często wypełniana jest opcjonalnymi aktywnościami pobocznymi, które wpasowują się w konwencję zarówno świata przedstawionego, jak i kulturowych uwarunkowań głównego bohatera. Dla przykładu w grze *Sleeping Dogs* gracz, przemierzając wirtualny Hongkong, może wstąpić na partyjkę madżonga, uczestniczyć w karaoke w jednym z nocnych klubów lub w nielegalnych walkach, obstawiać walki kogutów czy wreszcie raczyć się niezliczoną liczbą tradycyjnych dań, serwowanych przez wszechobecnych ulicznych sprzedawców¹⁷.

W dodatku doświadczenia świata przedstawionego muszą wpływać na odbiorcę dyskretnie, w taki sposób by nie tylko miał potrzebę partycypacji w wątku głównym, ale także w sposób naturalny miał tego możliwość, niezależnie od tego, gdzie się aktualnie znajduje. Do pomocy w odnalezieniu i dotarciu do miejsca akcji służą na przykład diegetyczne mapy. W serii *Grand Theft Auto* czy *Watch Dogs* bohaterowie mogą sprawdzić zarówno swoją aktualną pozycję, jak i miejsce

¹⁵ *Ibidem*, s. 90-91.

¹⁶ E. W. Adams, *The Construction of Ludic Space*, [http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05150.52280.pdf\(09.12.2020\)](http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05150.52280.pdf(09.12.2020)).

¹⁷ W kontekście doświadczenia wirtualnego miasta poprzez jego przemierzanie można sięgnąć np. do J. Janik, *Miasto-pozamiastem. Przejawy współczesnego flâneuryzmu w medium gry wideo*, „Polish Journal of Games Studies”, 2015, nr 1, s. 21-33, E. Rewers, *Post-polis. Wstęp do filozofii ponowoczesnego miasta*, Wydawnictwo Universitas, Kraków 2005.

docelowe, do którego powinni dotrzeć, by kontynuować główny wątek opowieści na mapach miasta w posiadanych przez siebie urządzeniach elektronicznych. Oprócz tego pojazdy dostępne postaciom wyposażone są w systemy GPS kierujące gracza do celu.

Gry więc operują niezliczonymi mechanizmami mającymi na celu wykorzystanie przestrzeni świata przedstawionego w sposób zapośredniczający, jednocześnie starając się, by przestrzeń nie stała na drodze jego wiarygodności. Z jednej strony przestrzeń stanowi rozszerzenie interfejsu użytkownika, wykorzystując metafory przestrzenne do budowania relacji z odbiorcą, pomagając zrozumieć mechanikę odbioru medium opartą na głęboko zakorzenionym zrozumieniu relacji przestrzennych i organizacji obiektów w przestrzeni, będącym poznawczą cechą charakterystyczną dla człowieka¹⁸. Z drugiej strony zaś przestrzeń na granicy jej diegetyczności wykorzystywana jest jako czynnik osadzający fabułę i treść świata przedstawionego, stając się w grze pełnoprawnym środkiem wyrazu. Jak wskazuje Löw, przestrzeń nie jest zaledwie punktem umiejscowienia akcji, lecz stanowi czynnik tę akcję strukturyzujący¹⁹. Koncepcja miasta zdaje się sprawdzać w roli takiej zapośredniczającej przestrzeni nad wyraz dobrze, jeśli wziąć pod uwagę uniwersalność jego możliwości ramifikacyjnych, zakorzenienie kulturowe oraz architektoniczny język wyrazu.

Budowanie immersyjnego doświadczenia

Jeśli przyjąć, że język wizualny miasta opiera się na produktach architektury, dziedzina ta stanowiłaby wygodny pomost między budową przestrzeni fizycznych a wirtualnych, dostarczając twórcom gier bogaty warsztat projektowy zarówno dla wizualnej konstrukcji miasta wirtualnego, jak i funkcjonalnej organizacji przestrzeni gry²⁰. Rasmussen definiuje funkcję architektury w kategoriach „zamykania przestrzeni” i „ustanawiania ram dla naszego życia”, architekta zaś porównuje do producenta teatralnego, aranżującego scenę, na której toczy się nasze życie²¹. Architekt nie tylko musi brać pod uwagę sposób wizualnej prezentacji i dopasowania krajobrazowego swoich projektów, lecz również sposób ich oddziaływania. Parki, biurowce, biblioteki, sądy czy galerie handlowe muszą przy pomocy architektury wyrażać swą funkcję, ale też ją współrealizować,

¹⁸ A. Dieberger, A.U. Frank, *A City Metaphor to Support Navigation in Complex Information Spaces*, „Journal of Visual Languages & Computing”, 1998, vol. 9, no. 6, s. 597-622.

¹⁹ M. Löw, *The Constitution of Space: The Structuration of Spaces Through the Simultaneity of Effect and Perception*, „European Journal of Social Theory”, 2008, vol. 11, no.1, s. 33.

²⁰ D. A. Cambell, *Design in Virtual Environments Using Architectural Metaphor*, University of Washington, Washington 1996, s. 1-31.

²¹ S. A. Rasmussen, *Odczuwanie architektury*, tłum. B. Gadomska, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2015, s. 9-38.

starając się wpłynąć na nastrój, emocje czy zachowania²². Innymi słowy, architektura stara się wywierać wpływ zarówno natury psychologicznej, jak i społecznej²³. Twórcy gier czerpią z tego warsztatu pełnymi garściami również w temacie wykorzystania przestrzeni do budowy immersyjnych doświadczeń.

Imersja, jak definiuje ją Kubiński, jest „wrażeniem niezmediatyzowanego uczestnictwa, bezpośredniej obecności w cyfrowej przestrzeni” stanowiącym jedno z największych wyzwań nowego medium ze względu na odbiór wymagający aktywnej partycypacji gracza²⁴. Zarówno zmysłowa, jak i intelektualna działalność odbiorcy musi zostać skierowana na świat cyfrowy, składając się na wirtualną, przestrzenną obecność w środowisku gry²⁵. Budowa imersji świata przedstawionego nie opiera się na jednym komponencie czy to wizualizacji, czy mechaniki, ale stanowi raczej wielowymiarowe kontinuum wszystkich zaangażowanych elementów²⁶, włączając w to styl audiowizualny, adaptację przestrzeni czy zrozumiałość nawigacji i „sensomotoryki”²⁷. Jak ujął to Krzysztof M. Maj:

„Imersja nie sprawia, że odbiorca skacze z klifu wyznaczającego granicę rzeczywistości do świata wirtualnego, by potem powrócić zeń do codzienności. Imersja raczej obmywa brzeg rzeczywistości niczym morze, zabierając ze sobą zarówno odbiorcę, jak i substancję realności – którą eroduje do momentu, w którym to, co realne, staje się jednością z tym, co wirtualne”²⁸.

Na owo zjednoczenie się tego, co realne z tym, co wirtualne warto spojrzeć z perspektywy Gordona Calleji, który proponuje zastąpić pojęcie imersji metaforą podwójnej inkorporacji.

„Inkorporacja operuje na zasadzie podwójnej metafory: inkorporacji (w sensie asymilacji lub internalizacji) otoczenia, podczas reinkorporacji (w sensie cielesnej manifestacji) gracza poprzez awatara w tym otoczeniu. Oba aspekty metafory muszą zadziać się jednocześnie”²⁹.

Krajobraz miejski dostarcza te czynniki w sposób spójny, nie tylko za pomocą funkcjonalnego języka architektury miejskiej, stanowiącej fundament

²² W. Graham, *Miasta wyśnione. Siedem wizji urbanistycznych, które kształtują świat*, tłum. A. Sak, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2016.

²³ D.A. Cambell, *Design in...*, op. cit., s. 26.

²⁴ P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Wydawnictwo Universitas, Kraków 2016, s. 51.

²⁵ R. Bomba, *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2014, s. 73.

²⁶ Bowman D.A., McMahan R.P., *Virtual Reality: How Much Immersion Is Enough?*, „Computer”, 2007, vol. 40, no. 7, s. 36-43.

²⁷ A. Jarvinen, *Grand Stylissimo...*, op. cit. s. 120.

²⁸ K. M. Maj, *Czas światoodczuwania. Imersja jako nowa poetyka odbioru*, „Teksty Drugie”, 2015, nr 3, s. 375.

²⁹ G. Calleja, *Digital Game involvement. A Conceptual Model*, „Games and Culture”, 2007, nr 3, s. 25.

doświadczenia przestrzeni gry³⁰, ale także przy pomocy prezentacji szerokiej dynamiki miejskiej (np. zachowanie przechodniów, ruch drogowy, słuchowy ferwor) oraz naturalnego zagospodarowania przestrzeni negatywnej³¹ – miejskiego tła – przy pomocy inwentarza miejskich rekwizytów takich jak chodniki, hydranty, znaki drogowe, szyldy, billboardy, parkometry itd.³²

O ile użycie przestrzeni miejskiej jako środowiska gry wydaje się w pełni uzasadnione, ciekawym zagadnieniem jest próba zrozumienia wartości dodanej w przypadku oparcia się na istniejącym w rzeczywistości mieście zamiast budowy miasta niezakorzenionego w prawdziwym świecie. W odniesieniu do gier wideo tego rodzaju Pearcea firmował pojęcie „mediów przestrzeni” od immanentnej i definiującej gry przestrzenności, budując przy tym paralelę do tematycznych parków rozrywki (ang. *Theme parks*), takich jak Disneyland³³.

Podobnie jak twórcy parków tematycznych, tak i budowniczy przestrzeni wirtualnych uciekają od swoistego przepychu graniczącego z sensorycznym przesystemem. Odwiedzający doświadcza parku tematycznego poprzez egzaltację tematu właśnie i chociaż doświadczenie może być zupełnie nowe, zawsze buduje się w oparciu na obcowaniu z czymś znajomym³⁴, w tym przypadku z obłędem całego alfabetu estetycznego i symbolicznego nieistniejącego przecież uniwersum świata przedstawionego, zamieszkiwanego przez postacie przeróżnych marek zasilających portfolio działającej już od ponad wieku wytwórni Disneya.

Odwiedzający zawsze ma oczekiwania tego, czego doświadczy; podejmuje niejako klasyczną przygodę, podobnie, jak gdyby realizował podróż związaną z tak silnie obrośniętą symboliką jak miesiąc miodowy w Paryżu, wieczór panieński w Las Vegas czy semestralny urlop dziekański, by wyjechać do Indii na inicjacyjną drogę, która wreszcie pozwoli mu odnaleźć siebie. Warto zauważyć, że miasta właśnie pełne są podobnych klisz odbijanych przez kulturę masową. To właśnie te klisze uznawane są przez Adamsa, obok cech takich jak familiarność, odniesienia czy atmosfera, jako kluczowy element rekonstruowany przy wykorzystaniu architektury w grach³⁵.

³⁰ J. Brouchoud, *The Importance of Architecture in Video Games and Virtual Worlds*, [https://archvirtual.com/2013/02/09/the-importance-of-architecture-in-video-games-and-virtual-worlds/\(01.12.2020\)](https://archvirtual.com/2013/02/09/the-importance-of-architecture-in-video-games-and-virtual-worlds/(01.12.2020)).

³¹ Metafora zaczerpnięta ze sztuk wizualnych, szczególnie fotografii, gdzie przestrzeń negatywna to wszystko to, co wypełnia kadr, samo nie będąc przedmiotem ujęcia.

³² L. Gonzaga Da Silveira, S. Raupp Musse, *Real-time Generation of Populated Virtual Cities*, "VRST '06 Proceedings of the ACM symposium on Virtual reality software and technology", 2006, s. 155.

³³ C. Pearce, *Narrative environments. From Disneyland to world of warcraft*. [w]: *Space Time Play. Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level*, F. Von Borries, S.P. Walz, M. Böttger (red.), Basel, Boston 2007, s. 201.

³⁴ *Ibidem*, s. 203-204.

³⁵ E. W. Adams, *The Construction of Ludic Space*, <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05150.52280.pdf> (09.12.2020).

Wirtualne odpowiedniki miast miałyby być swoistymi parkami rozrywki w temacie np. Nowego Jorku czy Los Angeles. Podobnie jak parki rozrywki muszą być więc wypełnione atrakcjami tematycznymi, które składają się na system uniwersalnych i znajomych odniesień. Funkcją takich atrakcji pełnią elementy dla danego miasta ikoniczne: zabytki architektoniczne, atrakcje turystyczne i charakterystyczne punkty krajobrazowe (ang. *landmarks*), które ostatecznie pokrywają się z tzw. mentalnym przedstawieniem czy też mapą kognitywną miejsca, reprodukowaną przez kulturę³⁶.

Podsumowanie

Miasta takie nie są oczywiście wiernymi modelami prawdziwych odpowiedników, lecz na wzór parku miniatur starają się zmieścić wszystkie orientacyjne punkty widokowe z zachowaniem charakterystycznego krajobrazu, stylu architektonicznego i kształtu linii miejskiego horyzontu na znacznie mniejszej, umownej więc przestrzeni symboliczno-operacyjnej³⁷. Można powiedzieć, że wykorzystuje się „przestrzenną składnię”³⁸, w ramach której przestrzeń zamykana jest w siatkę urbanistyczną rozpościeraną pomiędzy kluczowymi punktami krajobrazu³⁹. Otrzymany w efekcie model pomimo różnicy skali miałby produkować spójne doświadczenie bycia w danym mieście bliskie autentyczności. Nie istnieje zresztą jeden styl lub sposób na zbudowanie takiego doświadczenia, dlatego też twórcy gier eksplorują różne podejścia i techniki otrzymania pożądanego efektu, produkując modele w zupełnie odmiennych stylach⁴⁰.

Firma Rockstar, twórca serii *Grand Theft Auto*, zdaje się modelować swoje miasta bezpośrednio na podstawie ich popkulturowych adaptacji niż rekonstruować faktyczny Nowy Jork, Miami czy Los Angeles, nierzadko wykrzywając ich obraz w sposób bliski karykaturze. Efekt jednak nie traci na autentyczności doświadczenia; ich modele miast odbierane są jako w pełni realistyczne i imersyjne środowiska miejskie⁴¹. Realizm tych przedstawień zaowocował nawet dysputami prawnymi na temat legalności wykorzystania

³⁶ A. Dieberger, A.U. Frank, *A City Metaphor...*, *op.cit.*, s. 602.

³⁷ E. Hayot, E. Wesp, *Towards a Critical Aesthetic of Virtual-World Geographies*, http://gamestudies.org/0901/articles/hayot_wesp_space (11.12.2020).

³⁸ Y. I. H. Parish, P. Müller, *Procedural Modelling of Cities*, „ACM SIGGRAPH”, 2001, s.301.

³⁹ D.A. Cambell, *Design in...**op. cit.* s. 20.

⁴⁰ P. Hoad, *From Watch Dogs to GTA V, why „video games are going to reshape our cities”*, <http://www.theguardian.com/cities/2014/jun/10/watch-dogs-gtav-video-games-reshape-cities-sim-city-will-wright> (7.12.2020).

⁴¹ S. Schiesel, *Grand Theft Auto Takes On New York*, <https://www.nytimes.com/2008/04/28/arts/28auto.html> (6.01.2020).

architektury przypominającej autentyczne nowojorskie budowle⁴². Twórcy *Watch Dogs* z kolei, studio Ubisoft, swój model Chicago rozpoczęli od wytworzenia dokładnej dokumentacji zdjęciowej miasta, które następnie starannie zminiaturyzowano i zmodyfikowano, by bardziej dopasować je do potrzeb operacyjnych samej gry (np. przemodelowano siatkę ulic w sposób uprzyjemniający przemieszczanie się samochodem w grze)⁴³. Jeszcze inaczej Ubisoft podszedł do tematu budowy wirtualnych miast w serii *Assassin's Creed*, która to z racji osadzenia fabuły w realiach historycznych orientowała swoje modele wokół zabytkowych pozostałości renesansowej Florencji czy Wenecji, starożytnej Alexandrii czy XIX-wiecznego Londynu. W tym celu, jak wspomniano już we wcześniejszym fragmencie pracy, twórcy współpracowali blisko z historykami oraz czerpali z danych kartograficznych, archeologicznych i geodezyjnych, by jak najwierniej oddać zamierzczonego ducha miast danej epoki⁴⁴. Te wirtualne rekonstrukcje, poza spełnieniem swojej funkcji w środowisku gry, zaoferowały również wartość merytoryczną do tego stopnia, że twórcy wydali również przerobioną wersję swojej gry *Assassin's Creed Origins* dla celów edukacyjnych; w grze użytkownik poruszał się po miastach starożytnego Egiptu w ramach interaktywnego wirtualnego muzeum z towarzyszącym mu głosowym przewodnikiem⁴⁵.

Chociaż więc zarówno na sukces gry, jak i efektywność wirtualnego miasta składa się wiele czynników, na podstawie przedstawionych tu rozważań teza, jakoby wirtualne miasta w grach wideo zawdzięczały swoją popularność sprawnemu wykorzystaniu środków architektonicznych zarówno w budowaniu nasyconej znaczeniami przestrzeni, jak i immersyjnego doświadczenia, wydaje się słuszna. Z kolei dzięki osadzeniu miejskich realiów gry w wirtualnych atrapach realnych miast, wykorzystując ich ikoniczność i kulturowe nasycenie, twórcy gier są w stanie budować swoiste wirtualne tematyczne parki rozrywki, które dzięki swojej uniwersalizującej atrakcyjności są w stanie zaoferować rozrywkę szerokiemu gronu odbiorców.

⁴² D.K. Stark, *Grand Theft Architecture: Architectural Works in Video Games after E.S.S. Entertainment v. Rockstar Games*, "Berkeley Technical Law Journal", 2010, vol. 25, nr 1, s. 429-464.

⁴³ P. Hoad, *From Watch Dogs...op. cit.*

⁴⁴ B. Baranowski, *Z czego śmieją się architekci*, „CD-Action”, 2017, nr 05, s. 89-92.

⁴⁵ K. MacDonald, *We Give Access to a Lost World: Assassin's Creed's New Life as a Virtual Museum*, <https://www.theguardian.com/games/2018/mar/27/assassins-creeds-origins-discovery-tour-virtual-museum-ancient-egypt-ubisoft> (3.12.2020).

Bibliografia

- Baranowski B., *Z czego śmieją się architekci*, "CD-Action", 2017 nr 05, s. 89-92.
- Bomba R., *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2014.
- Bowman D.A., McMahan R.P., *Virtual Reality: How Much Immersion Is Enough?*, „Computer”, 2007, vol. 40, no. 7, s. 36-43.
- Cambell D.A., *Design in Virtual Environments Using Architectural Metaphor*, University of Washington, Washington 1996.
- Dieberger A., Frank A.U., *A City Metaphor to Support Navigation in Complex Information Spaces*, „Journal of Visual Languages & Computing”, 1998, vol. 9, no. 6, s. 597-622.
- Filiciak M., *Media, wersja beta. Film i telewizja w czasach gier komputerowych*, Wydawnictwo Naukowe Katedra, Gdańsk 2013.
- Gonzaga Da Silveira, L., Raupp Musse S., *Real-time Generation of Populated Virtual Cities*, „VRST '06 Proceedings of the ACM symposium on Virtual reality software and technology”, 2006, s. 155-164.
- Graham W., *Miasta wyśnione. Siedem wizji urbanistycznych, które kształtują świat*, tłum. A. Sak, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2016.
- Janik J., *Miasto-pozamiastem. Przejawy współczesnego flâneurysty w medium gry wideo*, “Polish journal of games studies”, 2015, nr 1, s. 21-33.
- Järvinen A., *Grand Stylissimo: The Audiovisual Elements and Styles in Computer and Video Games*, „Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings”, 2002, vol. 1, s. 113-128.
- Klabbers J., *The Gaming Landscape: A Taxonomy for Classifying Games and Simulations*, „Proceedings, Level Up Digital Games Research Conference”, 2003, vol. 2, s. 54-68.
- Kubiński P., *Gry wideo. Zarys poetyki*, Wydawnictwo Universitas, Kraków 2016.
- Löw M., *The Constitution of Space: The Structuration of Spaces Through the Simultaneity of Effect and Perception*, „European Journal of Social Theory”, 2008, vol. 11, no.1, s. 25-49.
- Maj K.M., *Czas światoodczuwania. Imersja jako nowa poetyka odbioru*, „Teksty Drugie”, 2015, nr 3, s. 368-394.
- Majkowski T.Z., *Język gropowieści. Studia o różnorodności gier cyfrowych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2019.
- Manovich L., *Ku archeologii ekranu komputerowego*, tłum. A. Piskorz, „Widzieć, myśleć, być: technologie mediów”, A. Gwóźdź (red.), Wydawnictwo Universitas, Kraków 2001, s. 167-189.
- Parish Y.I.H., Müller P., *Procedural Modelling of Cities*, “ACM SIGGRAPH”, 2001, s. 301-308.
- Pearce C., *Narrative environments. From Disneyland to world of warcraft*. [w:] *Space Time Play. Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level*, F. Von Borries, S.P. Walz, M. Böttger (red.), Basel, Boston 2007, s. 200-205.
- Petrowicz M., *Gry wideo – medium XXI wieku*, [w:] *Technokultura: transhumanizm i sztuka cyfrowa*, D. Gałuszka, G. Ptaszek, D. Żuchowska-Skiba (red.), Wydawnictwo LIBRON, Kraków 2016, s. 155 -172.
- Rasmussen S.A., *Odczuwanie architektury*, tłum. B. Gadomska, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2015.
- Rewers E., *Post-polis. Wstęp do filozofii ponowoczesnego miasta*, Wydawnictwo Universitas, Kraków 2005.
- Shaw I.G.R., Warf B., *Worlds of affect: Virtual geographies of video games*, „Environment and Planning”, 2009, vol. 41, no 6, s. 1332-1343.
- Stark D.K., *Grand Theft Architecture: Architectural Works in Video Games after E.S.S. Entertainment v. Rockstar Games*, „Berkeley Technical Law Journal”, 2010, vol. 25, no 1, s. 429-464.

Źródła internetowe

Adams E.W., *The Construction of Ludic Space*, <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05150.52280.pdf> (09.12.2020)

Calleja G., *Digital Game involvement. A Conceptual Model*, „Games and Culture”, (PDF) Digital Game Involvement A Conceptual Model (researchgate.net) (04.01.2020).

Cherney M.A., *This violent video game has made more money than any movie ever*, <https://www.marketwatch.com/story/this-violent-videogame-has-made-more-money-than-any-movie-ever-2018-04-06>(12.01.2020).

Brouchoud J., *The Importance of Architecture in Video Games and Virtual Worlds*, <https://archvirtual.com/2013/02/09/the-importance-of-architecture-in-video-games-and-virtual-worlds/> (01.12.2010).

Hayot E., Wesp E., *Towards a Critical Aesthetic of Virtual-World Geographies*, http://gamestudies.org/0901/articles/hayot_wesp_space (11.12.2020).

Hoad P., *From Watch Dogs to GTA V, why „video games are going to reshape our cities”*, <http://www.theguardian.com/cities/2014/jun/10/watch-dogs-gtav-video-games-reshape-cities-sim-city-will-wright>, (7.12.2020).

MacDonald K., *We Give Access to a Lost World': Assassin's Creed's New Life as a Virtual Museum*, <https://www.theguardian.com/games/2018/mar/27/assassins-creeds-origins-discovery-tour-virtual-museum-ancient-egypt-ubisoft> (3.12.2020).

Nash Information Services <https://www.the-numbers.com/movie/budgets/all> (11.01.2020).

Schiesel S., *Grand Theft Auto Takes On New York*,

<https://www.nytimes.com/2008/04/28/arts/28auto.html> (6.01.2020).

<https://www.metacritic.com/game/pc/grand-theft-auto-iii> (4.04.2020).

Ludografia

Assassin's Creed II, (2010). Ubisoft Studios, Ubisoft.

Assassin's Creed III, (2012). Ubisoft Studios, Ubisoft.

Assassin's Creed IV: Black Flag, (2013). Ubisoft Studios, Ubisoft.

Assassin's Creed Rouge, (2014). Ubisoft Studios, Ubisoft.

Assassin's Creed, (2008). Ubisoft Studios, Cenega S.A.

Assassin's Creed: Brotherhood, (2011) Ubisoft Studios, Ubisoft.

Assassin's Creed: Revelations, (2011). Ubisoft Studios, Ubisoft.

Assassin's Creed: Syndicate, (2015). Ubisoft Studios, Ubisoft.

Assassin's Creed: Unity, (2015). Ubisoft Studios, Ubisoft.

Assassin's Creed: Origins, (2017). Ubisoft Studios, Ubisoft.

Grand Theft Auto III, (2002). DMA Design, Play-It.

Grand Theft Auto IV, (2008). Rockstar North, Cenega S.A.

Grand Theft Auto, (1997). DMA Design, CD Projekt.

Grand Theft Auto: Liberty City Stories, (2005). Rockstar Games, Cenega S.A.

Grand Theft Auto: San Andreas, (2006). Rockstar Games, Cenega S.A.

Grand Theft Auto: Vice City, (2003). Rockstar Games, Cenega S.A.

Grand Theft Auto V, (2015). Rockstar Games, Cenega S.A.

Sleeping Dogs, (2012). United Front Games, Cenega S.A.

Watch Dogs, (2014). Ubisoft Studios, Ubisoft.

Watch Dogs 2, (2016). Ubisoft Studios, Ubisoft.

Adventures of Cities. Characteristics of Virtual Equivalentents of Cities in Video Games

Summary

This exploratory work aims to indicate that virtual cities in video games owe their popularity to the efficient use of architectural means, the integral spatiality of the medium and immersive experience. This subject exploration references selected urban spaces of virtual cities based on existing counterparts, such as: New York, Los Angeles, Chicago, Hong Kong or Venice. It is worth emphasizing here that the goal of the paper is not an exhaustive analysis or an in-depth case study, but an indication of the possibility of looking at virtual cities from an interdisciplinary perspective.

Keywords: video games, virtual cities, new media, immersion, spatiality