

Magdalena Szewerniak, magda.szewerniak@gmail.com

Wydział Nauk Historycznych i Pedagogicznych, Uniwersytet Wrocławski

Dziedzictwo kulturowe i doświadczenie wirtualne¹

Słowa kluczowe: wirtualność, gry wideo, dziedzictwo, turystyka, doświadczenie

Abstrakt

Celem artykułu jest refleksja nad wirtualnymi reprezentacjami dziedzictwa kulturowego w grze komputerowej. Analizowany jest w nim problem rekonstrukcji historii połączonej z fikcją i adaptowania przeszłości we współczesności. Obiektem analizy jest seria gier *Assassin's Creed* oparta na kanwie wydarzeń historycznych, przedstawiająca miejsca, postaci i wydarzenia znane z kronik lub innych źródeł. Gra jest nie tylko kompleksowym doświadczeniem przeszłości, ale także podstawą do odwiedzenia rekonstruowanych miejsc w rzeczywistości. Czym różnią się oraz jak zmieniają się doświadczenie wirtualne i realne? Jak każde z nich wpływa na kształt dziedzictwa kulturowego i związanego z nim doświadczenia turystycznego?

Wstęp

Współcześnie gry komputerowe to coś więcej niż rozrywka. Ich twórcy coraz częściej stawiają sobie za cel edukowanie, stwarzanie większych możliwości „wniknięcia” w świat wirtualny, eksploracji przestrzeni czy nawet rekonstruowania historii. Jak wygląda jednak doświadczenie gracza oraz jak radzić sobie z adaptowaniem przeszłości do wymogów narracyjnych i mechanicznych, jakie stawiają gry? Z drugiej strony gry, podobnie jak literatura, stają się podstawą naszych podróży pozawirtualnych, czyli turystyki kulturowej. Niniejszy artykuł jest próbą zarysowania tej problematyki oraz odpowiedzi na pytania dotyczące związków gier z turystyką czy rozumieniem dziedzictwa kulturowego.

To ostatnie współcześnie pojmujemy bardzo szeroko. Definicja dziedzictwa kulturowego, wypracowana choćby przez UNESCO, zmieniała się jednak na przestrzeni lat. Początkowo mieściła w sobie dobra materialne, a z czasem rozszerzono ją na „praktyki, wyobrażenia, przekazy, wiedzę i umiejętności – jak również związane z nimi instrumenty, przedmioty, artefakty i przestrzeń kulturową” [Konwencja UNESCO w sprawie ochrony niematerialnego dziedzictwa kulturowego, art. 2 pkt. 1, z dn. 17.10.2003]. Dziedzictwo kulturowe jest ściśle powiązane z działaniem pamięci kulturowej. W ujęciu Jana Assmanna „transformuje ona historię faktyczną w zapamiętaną” [Assmann 2015, s.68], a tym samym adaptuje fakt historyczny do wymogów współczesności. Można to rozumieć jako dosłowną renowację, re-narrację czy reinterpretację przeszłości i zatarcie granicy pomiędzy kopią a oryginałem. Umberto Eco w *Podróży do hiperrealności* opisuje przykład woskowej wersji sceny znanej z fresku Leonarda da Vinci *Ostatnia Wieczera*. Rzeźba jest zazwyczaj eksponowana obok swojego oryginału (kopii oryginału), w tle przygrywa muzyka sakralna, a wszystko komentowane jest przez głos dobiegający z magnetofonu. Głos ten zapewnia zwiedzających, że oto „otarliśmy się o tajemnicę wielkiej sztuki, zobaczyliśmy dzieło sztuki, będące najbardziej klasycznym dziełem sztuki na świecie” [Eco 1996, s. 28]. *Ostatnia Wieczera* z wosku jest przykładem substytutu rzeczywistości. Jest przedstawieniem dokładniejszym, wyraźniejszym, lepszym niż jej oryginał. Jest formą reinterpretacji

¹ Artykuł powstał na podstawie mojej pracy licencjackiej pt. *Historia i hiperrealność. Seria gier komputerowych Assassin's Creed w świetle koncepcji Jeana Baudrillarda i Umberto Eco*, pisanej pod kierunkiem dr hab. Renaty Tańczuk, obronionej w 2013 roku, dostępnej w Bibliotece Kulturoznawstwa i Muzykologii przy Uniwersytecie Wrocławskim.

oryginalnego dzieła, przykładem na funkcjonowanie pamięci kulturowej. Woskowa wieczerza ma utwierdzać w przekonaniu, że doświadczyliśmy dzieła, które współcześnie jest już niedostępne dla zwiedzających w swojej oryginalnej wersji. Hiper-realne przedstawienie chce jednak stworzyć wokół siebie tę samą aurę, co fresk Leonarda. Chce powielić i odtworzyć rodzaj doświadczenia towarzyszącego niegdyś tym, którzy podziwiali oryginalne dzieło. W tym świetle dziedzictwo może być zatem rozumiane jako „proces, w którym przedmioty, wydarzenia, miejsca, działania i postacie wywodzące się z przeszłości są przekształcane w doświadczenia przeżywane tu i teraz” [Ashworth 2015, s. 22].

Gry wideo często są traktowane jako synonimy wirtualnych rzeczywistości, aplikacji mobilnych i innych cyfrowych systemów powiązanych z turystyką kulturową. O relacji nowych mediów z turystyką powstało wiele publikacji [zob. Maj 2010, Germann Molz 2012]. Wciąż jednak brakuje podejść opisujących turystyczny potencjał gier wideo [zob. Bulencea, Egger 2008] i ich symulacyjny potencjał reprezentacji dziedzictwa kulturowego.

Iluzja interakcji bezpośredniej

Istnieje wiele sposobów reinterpretacji historii. Przykłady odnajdujemy w filmie, literaturze czy sztukach plastycznych. Możemy poznawać Dolny Śląsk śladami Reinmara zwanego Reynevanem z *Trylogii husyckiej* Andrzeja Sapkowskiego lub Barcelonę oczami bohaterów *Vicky Christina Barcelona* Woody'ego Allena. Ciekawą formą, która łączy nie tylko filmową czy literacką narrację, ale też wiele modusów doświadczania rzeczywistości jest gra komputerowa. Jako twór interaktywny stwarza jednak zupełnie inne możliwości eksploracji otaczającego nas świata. Interaktywność to jednak zbyt szerokie pojęcie. Obejmuje ono zbyt wiele zjawisk i nie nadaje się do badania tak złożonych twórców, jakimi są gry komputerowe. Ponadto kojarzone jest zazwyczaj z mediami interaktywnymi: „grozi nam niebezpieczeństwo dosłownego interpretowania interakcji, zrównania jej z fizyczną interakcją między użytkownikiem a obiektem medialnym (naciśnięcie przycisku, otwieranie łącza, poruszenia ciała) kosztem psychologicznej interakcji” [Manovich 2006, s. 130]. Mając na uwadze procesy psychologiczne, w miejsce „interakcji” Espen Aerseth, skandynawski badacz gier komputerowych, proponuje używać terminu „ergodyczność” [zob. Filiciak 2006, s. 48-53], który został wykorzystany przez niego do określenia typu literatury przypominającej hipertekst. O ile podczas lektury zwykłego tekstu zawsze będziemy mieli do czynienia z odczytaniem tego samego przekazu, linijka po linijce, to w przypadku literatury ergodycznej za każdym razem będziemy tworzyli nowe ścieżki. Nie będzie to tylko kwestia odmiennej interpretacji i tworzenia poprzez odczytanie, jak chcieli poststrukturaliści, lecz tworzenia/odczytywania za każdym razem innego przekazu. Gry komputerowe są przykładem wyczerpania się tradycyjnego podziału na nadawcę i odbiorcę. Maryla Hopfinger zauważa, że „[u]kład komputer-użytkownik ma (...) w pełni interaktywny charakter, wymaga stosunków partnerskich, wzajemnej wymiany informacji, obustronnej aktywności komunikacyjnej. Tu jest się na przemian nadawcą i odbiorcą” [Hopfinger 1997, s. 27]. Podkreśla to również Jean Baudrillard: „Komputer jest cudownym instrumentem popularnej magii: każda interakcja zmierza ostatecznie ku nie kończącemu się dialogowi z maszyną” [Baudrillard 1994, s. 250]. O ile telewizja, czy radio mogą istnieć bez interakcji, a produkcja i kontrola przekazu ma swoje źródło w nadawcy, to w przypadku komputera jest inaczej. Mamy tu bowiem do czynienia z koniecznością zaistnienia „obustronnej aktywności komunikacyjnej”, czyli bycia nadawcą i odbiorcą jednocześnie. Granice pomiędzy tym, co jest zaprojektowane przez twórców gry a tym, co możemy w niej robić ulegają zatarciu. Dzieje się tak, ponieważ w trakcie grania ulegamy immersji, czyli „zanurzeniu”. Termin ten pochodzi on od łacińskiego słowa *immergere*, które oznacza „zanurzyć” i odnosiło się do zanurzania ciała w wodzie. Obecnie immersja służy wyjaśnianiu niektórych zjawisk choćby

w matematyce, fizyce, czy astronomii. Badacze gier sytuują ją niemalże w centrum swoich rozważań. Najprościej jest zacząć analizę tego zjawiska od potocznego jego rozumienia. Warto zacytować tu Jerzego Szeję: „Nigdy nie zdarzyło mi się, aby gracz, który opowiadał o swoich czynnościach w grze (...), mówił »bohater podniósł, wszedł«. Zawsze jest to relacja w pierwszej osobie (»podniosłem«, »wszedłem«, »strzeliłem«). Również autorzy poradników publikowanych w czasopiśmie nie stosują form typu: »spraw, by Indiana wszedł po linie«, czy »pokieruj Larą w taki sposób, aby strzeliła w przycisk otwierający zapadnię«, tylko bezpośrednio zwroty do gracza-czytelnika: »wejdź po linie«, »strzel w przycisk«” [Szeja 2004, s. 135]. Relacje te świadczą o zaistnieniu iluzji interakcji bezpośredniej.

Dzięki możliwości sterowania postacią, decydowania o jej losach, zaangażowania w tę czynność procesów myślowych i zmysłów, bariera, jaką jest ekran przestaje istnieć. „Zanurzamy” się w nim i nie stanowi on już dla nas przeszkody. Będzie to zanurzenie inne niż w przypadku literatury czy filmu, gdzie również mamy do czynienia z pewnego rodzaju uczuciem otoczenia przez inną rzeczywistość. Dzięki możliwości sterowania każdym ruchem postaci na ekranie i wpływania bezpośrednio na wydarzenia, będziemy w stanie doświadczyć wirtualności niemalże jak realności: „Dla biernego widza, zajmującego miejsce na trybunach, mecz układa się w historię – ma swój początek i finał (...). Jednak w przypadku gier wideo nie jesteśmy widzami na trybunach. Jesteśmy piłkarzami – sami mamy wpływ na przebieg rozgrywki, więc powinniśmy przyjąć perspektywę zawodników biegających po murawie” [Filiciak 2006, s. 56].

Wirtualna rzeczywistość

Przykładem, który posłuży mi do zobrazowania relacji pomiędzy dziedzictwem kulturowym, a sposobami jego interpretacji jest seria gier *Assassin's Creed*. Produkcja oparta jest na kanwie wydarzeń historycznych. Wydarzenia te przeplatają się jednak z fikcyjną fabułą. W ramach tego podziału (na świat historyczny i fikcyjny) wyróżnić można kilka filarów tworzących przestrzeń w grze. Są to postaci, wydarzenia, przedmioty i miejsca.

Postaci wypełniają przestrzeń gry i wprowadzają go w ruch. Dotychczas stały one zazwyczaj w jednym miejscu i wykonywały ten sam gest, ewentualnie poruszały się po wyznaczonej przez programistów krótkiej trasie. Już pierwsza odsłona *Assassin's Creed* wprowadza zmiany w tym zakresie. Zwraca na to uwagę Piotr Mańkowski i zauważa wyróżniającą dla marki staranność w kreowaniu świata: „Popchnięci na ulicach ludzie odwracali się ze złością, niektórzy z nich poprawiali sobie buty. Żebracy wystawiali ręce, prosząc o pieniądze, lud krzyczał, gdy z dachu spadł zamordowany strażnik. Co najważniejsze, przedstawiony świat żył własnym życiem. Zamieszkujący go ludzie w większości byli w ciągłym ruchu, wykonywali swoje małe czynności, a nie – jak w większości innych gier – stali w miejscu, machając jedynie rękami i potakując głową” [Mańkowski 2010, s. 331]. Poruszając się po świecie wirtualnym od razu zauważamy tę różnorodność. Postaci rzeczywiście żyją własnym życiem, zajmują się swoimi sprawami, od których może ich oderwać główny bohater, potrącając przypadkowo na ulicy, czy wdając się z nimi w bójkę. Postaci te są w ciągłym ruchu. Przemierzają ulice miasta, siadają na ławkach, zatrzymują się w większych grupach, aby wysłuchać heroldów, interesują się wystawionymi na targowisku towarami, rozmawiają ze sobą. Strażnicy miejscy uparcie patrolują ulice, rozdzielają się w celu przeprowadzenia skutecznego zwiadu, kurtyzany wabią naszego bohatera, uśmiechając się do niego i prawiąc mu komplementy. W drugiej części gry bierzemy udział w weneckim karnawale; jego uczestnicy noszą maski i są zajęci tańcem. Poruszając się po mieście nocą, możemy napotkać połykaczy ognia, błaznów, akrobatów i muzykantów. Przemierzając ciemne i wąskie uliczki zostajemy nagle okradzeni przez kieszonkowca, bądź zaczepieni przez awanturника. Dodatkowo, podczas wykonywania misji, często musimy uważać na zataczające się na ulicy osoby pod wpływem alkoholu lub tragarzy,

których potrącenie wzbudza zainteresowanie strażników. Wyzwaniem są też dopadający nas nagle grajkowie uliczni, których można się pozbyć rzucając w ich stronę garść monet. Kowale kują broń, szewcy szyją ubrania i sakwy, marszandzi oglądają obrazy, a medycy sporządzają lekarstwa. Niemalże każdy element otoczenia jest zagospodarowany i opowiada własną historię. Stroje, czynności, język, czy zachowania konstruują przestrzeń historyczną, którą z czasem uznajemy za wiarygodną.

Oprócz tłumu w grze spotykamy na swojej drodze również postaci historyczne. W drugiej odsłonie serii są nimi Leonardo da Vinci, Niccolo Machiavelli, rodzina Medyceuszy (Lorenzo, Giuliano), rodzina Borgiów (Rodrigo, Cesare, Lucrezia), rodzina Pazzich (Francesco, Vieri, Jacopo), Caterina Sforza, Francesco Salviati, Uberto Alberti, Bartolomeo d'Alviano, czy Girolamo Savonarola. Niekiedy stanowią oni jedynie tło wydarzeń, innym razem są ważnym elementem fabuły. Jedni z nich są naszymi sprzymierzeńcami, pozostali wrogami. Wizualne podobieństwo postaci w grze do ich pierwowzorów to jedna z najważniejszych cech serii. Oprócz wyglądu postaci historycznych twórcy zrekonstruowali w grze również ich osobowości. O Rodrigo Borgii w podręcznikach historycznych pisze się najczęściej o jego politycznej karierze, żądzy władzy i nepotyzmie. Więcej dowiadujemy się od Christophera Hibberta: „Rodrigo Borgia (...) [b]ył gruby, łysy, brzydki i wyzywający, a jednak cieszył się wielkim powodzeniem u kobiet i to nie tylko z powodu ogromnego bogactwa i wpływów. Niezliczone kochanki przyciągał niezaprzeczalnym urokiem, niesłabnącą energią, tudzież gorliwością w rozwiążności” [Hibbert 1992, s. 186]. W grze poznajemy jednak Borgiów prywatnie, zakradamy się do ich komnat, rozmawiamy z ich służbą. Wszystkie postacie biorą udział w wydarzeniach historycznych, możemy je spotkać w budynkach, które stoją do dziś, zastajemy je podczas rozmów z innymi znanymi osobami z przeszłości.

Bohaterowie, którzy dotychczas opisywani byli na papierze, portretowani na płótnie czy odgrywani w filmach, materializują się. Stają się częścią doświadczonej przez gracza przestrzeni wirtualnej. Bezpośrednio wpływa to na przedstawiane w grze wydarzenia. Dobrym przykładem jest dzień 26 kwietnia 1478 roku, w którym doszło do zamachu rodu Pazzich na ród Medyceuszy. Podczas rozgrywki znajdujemy się na placu przed katedrą Santa Maria del Fiore, gdzie odbywa się msza. Wychodzący ze świątyni Giuliano i Lorenzo de'Medici zostają zaatakowani. Podczas gdy ten pierwszy upada pod licznymi ciosami, zadawanymi sztyletami przez wściekłego Bernardo Baroncelliego i oszalałego Francesco de'Pazzi, Lorenzo dobywa miecza i stara się obronić przed resztą napastników. Wszystko do tej pory rozgrywa się zgodnie z faktami ustalonym przez historyków [zob. Hibbert 1992, s. 172-175]. W tym momencie zaczynamy mieć wpływ na przebieg wydarzeń. Ratujemy Lorenzo i eskortujemy go do położonego nieopodal pałacu Medyceuszy. Dzięki immersji i iluzji interakcji bezpośredniej możemy na nowo doświadczyć przeszłości.

Ciekawym elementem gry są występujące w niej przedmioty. Wynalazki Leonarda da Vinci znane z zachowanych schematów i rekonstrukcji są w grze w pełni funkcjonalne. Możemy przelecieć nad dachami Wenecji oraz sterować machinami wojennymi. Interesujące są też momenty, gdy odwiedzamy Leonarda w jego pracowni. Pomieszczenie to wypełnione jest niedokończonymi obrazami, porozrzucanymi wszędzie projektami, dziwnymi urządzeniami i konstrukcjami. Szczególnie podniosła chwila, granicząca niemal z odczuciami turystów zwiedzających Luwr, to oglądanie obrazu autorstwa wielkiego malarza. Moment ten rozpoczyna się komentarzem głównego bohatera:

„– Myślę, że byłoby lepiej, gdybyś poświęcił się malowaniu. Ten obraz to kawał solidnej roboty.

– Ha! Miło z twojej strony, lecz nawet ja widzę, że została fatalnie przedstawiona. A ten uśmiech? Przesadzony. Bez wyrazu. Ale dajmy już spokój malowidłu”.

Dopiero pod koniec dialogu pojawia się ujęcie pokazujące obraz. Dzieło okazuje się słynną, wtedy jeszcze niedokończoną, *Mona Lisą*.



Ryc. 1. Kadr z gry przedstawiający rozmowę Ezio Auditore z Leonardo da Vinci

Źródło: opracowanie własne za *Assassins Creed 2* (Ubisoft 2009, PC)

Na sytuację tę składają się wszystkie wyszczególnione przeze mnie elementy świata przedstawionego w grze. Leonardo da Vinci jest postacią historyczną, z którą wchodzimy w interakcję. Wydarzenie dzieje się w 1506 roku. Na ten właśnie rok datuje się powstanie obrazu, który z kolei jest przedmiotem historycznym. Gdy dodamy do tego miejsce – pracownia Leonardo w Rzymie – dopełnimy zrekonstruowany świat przedstawiony „przeżywany tu i teraz” [zob. Ashwoth 2015, s. 22].

Warto również wspomnieć o znanych renesansowych dziełach wiszących obecnie na ścianach galerii Uffizi we Florencji oraz w innych muzeach na całym świecie. W grze obrazy te możemy zakupić u marszandów. Nabyte dzieła zawieszane zostają w jednym z pomieszczeń w siedzibie głównego bohatera w Monteriggioni. Gra oferuje nam opcje przybliżenia każdego obrazu i przeczytania krótkiej notatki na jego temat. Dodatkowo reprodukcje te zachowują swoje rzeczywiste rozmiary. Przykładowo, podczas gdy *Narodziny Wenus* Sandro Botticellego mają w każdym podręczniku do historii sztuki lub na stronach internetowych muzeów taki sam rozmiar, co *Trzy gracje* autorstwa Rafaela, to w *Assassin's Creed* dzieła te okazują się ogromnie od siebie różnić. Cechą znaczącą tych reprodukcji w grze jest ich umieszczenie w przestrzeni wystawienniczej. Zwiedzając naszą galerię od razu zauważamy potężne dzieło Botticellego zajmujące w rzeczywistości prawie sześć metrów kwadratowych powierzchni. *Trzy gracje* łatwo natomiast pominąć (w rzeczywistości mierzy niecałe czterdzieści centymetrów kwadratowych). Wirtualne doświadczenie w grze może być doświadczeniem bardziej rzeczywistym, autentycznym, niż oglądanie zdjęć malowideł za pośrednictwem stron internetowych. Galeria w Monteriggioni jest wystawą rozszerzoną: „[sieciorowe – M.S.] przedłużenie wystawy oznacza coś o wiele bardziej ważnego, niż tylko swego rodzaju jej re-reprezentację, ale także inny rodzaj jej organizacji, służący najlepszemu odbiorowi” [Dietz 2005, s. 659]. Dzięki dostępnej w grze rekonstrukcji przestrzeni i zjawisku immersji stajemy się wirtualnymi turystami, którzy przechadzają się po sali wystawowej, przybliżają kamerę na interesujące ich dzieło, zgłębiają jego historię. Nasze doświadczenie ma jednak więcej wspólnego z wirtualną rzeczywistością (*virtual reality*), doświadczaną za pomocą gogli i rękawic, niż z sieciowymi reprezentacjami znanych dzieł sztuki czy wycieczką panoramiczną po wirtualnym muzeum.



Ryc. 2. Ezio Auditore i *Narodziny Wenus* Sandro Botticelliego w Monteriggioni

Źródło: opracowanie własne za *Assassins Creed 2* (Ubisoft 2009, PC)



Ryc. 3. Ezio Auditore i Trzy gracje Rafaela w Monteriggioni

Źródło: opracowanie własne za *Assassins Creed 2* (Ubisoft 2009, PC)

W grze doświadczamy przede wszystkim przestrzeni. Plansze, po których się poruszamy oparte są na zachowanych planach wielkich miast. Zespoły historyków i grafików starały się z jak największą dokładnością odwzorować architekturę i skonstruować na jej podstawie środowisko gry. *Assassin's Creed* daje graczowi możliwość zwiedzania świata za pomocą techniki *parkour*. Pozwala nam ona na swobodne eksplorowanie miast poprzez wspinanie się na budynki, skakanie z dużych wysokości i oglądanie miasta „z lotu ptaka”.

W grze mamy dostęp do miejsc historycznych, których w rzeczywistości nie możemy już odwiedzić. Najlepiej zobrazuje to przykład Florencji. Podczas gdy współcześnie istnieje możliwość odwiedzenia katedry Santa Maria del Fiore, to na pewno wspinaczka

po jej fasadzie nie byłaby taka prosta. Dziś budowla jest ukończona, odrestaurowana. W grze odwiedzamy ją w 1476 roku, kiedy całość jest w fazie remontu. Zarówno w środku, jak i na zewnątrz stoją rusztowania. Fasada katedry (która w rzeczywistości została ukończona najpóźniej) jest wybrakowana, a przekraczając próg budowli, natknąć się można na porozrzucane kamienne płyty z niedokończonej podłogi. Dodatkowo możemy zwiedzić każdy zakątek Santa Maria del Fiore, wspiąć się na ściany, żyrandole i zobaczyć z bliska freski czy witraże. Niestety, w grze nie obejrzymy malowideł we wnętrzu kopuły gdyż zostały one wykonane w latach 1572-1579.



Ryc. 4. Ezio Auditore na tle katedry Santa Maria del Fiore

Źródło: opracowanie własne za *Assassins Creed 2* (Ubisoft 2009, PC)

Prawda czy fałsz?

Problem reinterpretacji przeszłości w grze wiąże się ze swobodnym przeplataniem się faktu i fikcji. W eseju *O baśniach* John Ronald Reuel Tolkien napisał: „nadawca opowieści okazuje się owocnym twórcą wtórnego świata, w który może wniknąć umysł odbiorcy, a wszystko, o czym mówi, jest »prawdziwe« w ramach tego świata (...). A więc wierzysz, dopóki pozostajesz »wewnątrz« opowieści. Kiedy pojawia się niewiara, czar pryska: magia czy raczej sztuka zawiodła. Jesteś z powrotem w pierwotnym świecie i spoglądasz z dystansu na ów karłowaty, poroniony wtórny świat” [Tolkien 1994, s. 41]. Sytuacja ta, choć dotyczy odbioru tekstu, bardzo przypomina omawiane przeze mnie zjawisko immersji, które również może być utrudniane na przykład przez błędy w grze lub elementy fikcyjnej fabuły przeplecione z historią. Wtedy również może dojść do sytuacji, gdy „czar pryska” i nie wierzymy w wykreowany „wtórny świat”. Tolkien odnajduje receptę na ten problem: „Jeśli zaś czujesz się zobowiązany by w nim [wtórnym świecie – M.S.] pozostać, wtedy istotnie musisz zawiesić niewiarę (albo ją stłumić), bo inaczej słuchanie i patrzenie stanie się nie do zniesienia” [Tolkien 1994, s. 41]. Zawieszenie niewiary jest warunkiem wstępnym pozostania w świecie przedstawionym. Aby głęboko się w nim zanurzyć, uruchamiamy z kolei wiarę wtórną, w której trwamy przez cały czas czytania baśni. Ten drugi, wyższy i bardziej wymagający poziom zawieszenia niewiary (uruchomienie wiary wtórnej) Tolkien

uznaje za właściwy dzieciom. Dorosły czyta baśń, tkwi na pierwszym etapie, który jest raczej sentymentem, zabawą czy nawet udawaniem.

Gry komputerowe chcą angażować nas na poziomie wiary wtórnej. Momenty, w których niedowierzamy sprowadzają się zatem do poziomu pierwszego – zawieszenia niewiary. Świat przedstawiony w omawianej serii jest bowiem zbyt spójny, logiczny i przede wszystkim zbyt atrakcyjny, żeby „czar prysnął”. Na tym polu sprawdza się też rozróżnienie na dorosłych i dzieci. Podczas gdy młody, niezaznajomiony z historią gracz uwierzy we wszystko, co zaproponują twórcy (nawet w to, że Rodrigo Borgia zniewalał umysły ludzkie za pomocą magicznego artefaktu), to gracz dorosły odbierze wykreowany świat z przymrużeniem oka. Sytuacja gracza dziecięcego i dorosłego, zwłaszcza jeśli chodzi o serię *Assassin's Creed*, przypomina tu konstruowanie podwójnego „Czytelnika Modelowego” opisanego przez Umberto Eco: „(...) czytelnik pierwszego stopnia chce wiedzieć, co się dzieje, czytelnik drugiego stopnia – jak zostaje opowiedziane to, co się dzieje” [Eco 2003, s. 207]. Oczywiście, chodzi tu o odbiorcę potrafiącego odnaleźć ironię intertekstualną w tekście postmodernistycznym, podwójnie kodowanym. Eco nazywa czytelnika drugiego stopnia semiotycznym, estetycznym, krytycznym. Metaforę tę można wykorzystać, aby lepiej zrozumieć sytuację gracza. Gracz pierwszego stopnia (Eco nazywa go naiwnym) będzie zatem Tolkienowskim dzieckiem, które wierzy w świat wtórny, w wydarzenia lub postaci w nim przedstawione i nie zadaje pytań. Gracz drugiego stopnia zgłębia to, co proponują mu twórcy, docieka i wyjaśnia nieścisłości. Bycie tym drugim – wyrobionym „czytelnikiem” – każe poddawać więcej rzeczy w wątpliwość, każe pytać. Problem zawieszania niewiary i bycia krytycznym wobec zastanego świata wtórnego zapętała się. Nasza erudycja może okazać się przeszkodą na drodze do pełnego zanurzenia. Z drugiej strony, świat w *Assassin's Creed* to nie tylko fabuła, to także mechanika, która w większym stopniu determinuje stopień zanurzenia. Historia i fikcja, zmaterializowane za pomocą wiarygodnych rozwiązań graficzno-technicznych, mieszają się to do tego stopnia, że grając rzadko odczuwamy niewiarę. Nawet jeśli nie uznamy za wiarygodny fakt, iż Rodrigo Borgia trzyma w ręku magiczny artefakt i zniewala nim słabe umysły, to za moment jesteśmy zachwyceni, bo oto rozmawiamy z Leonardo da Vinci o jego obrazach. Bycie Modelowym Czytelnikiem drugiego stopnia u Eco nie oznacza, że musimy każdy niewyjaśniony fakt uznać za nieprawdziwy. Wręcz przeciwnie, autor *Ironii intertekstualnej...* pisze: „Nie istnieją czytelnicy wyłącznie drugiego stopnia; aby kimś takim zostać, trzeba wręcz być przedtem dobrym czytelnikiem pierwszego stopnia” [Eco 2007, s. 208]. Dodatkowo ilustruje to przykładem: „Ktoś, kto czytając *Naręczonych*, nie poczuł najmniejszego dreszczu, kiedy Lucja staje przed Bezimiennym, nie będzie mógł docenić, jak jest zrobiona powieść Manzonięgo” [Eco 2007, s. 208]. Ów dreszcz świadczy o zaangażowaniu w przeżycia przez bohaterów powieści, co za tym idzie, o wierze wtórnej w świat przedstawiony. Skoro gra komputerowa stwarza pod tym względem jeszcze większą możliwość ingerencji w przeżywane otoczenie, to wiara jest jeszcze głębsza. Bycie graczem krytycznym nie polegałoby zatem na odrzucaniu nieautentycznych elementów świata gry, tylko na umiejętnym ich rozpoznawaniu.

Podobny problem przedstawia w *Dopiskach na marginesie Imienia Róży* Umberto Eco. Seria *Assassin's Creed* nie jest bowiem jedynym przykładem, gdzie historia wymieszana jest z fikcją. Najbardziej analogiczną sytuację odnajdujemy w opisywanych przez autora *Imienia róży* powieściach płaszczach i szpady Aleksandra Dumasa: „Powieść płaszcz i szpady wybiera przeszłość »rzeczywistą« i rozpoznawalną, a w celu uczynienia jej rozpoznawalną zaludnia osobami wciągniętymi już do encyklopedii (Richelieu, Mazarin) i każe im prowadzić pewne działania, których encyklopedia nie rejestruje (spotkanie z Milady, kontakty z niejakim Bonacieux), ale którym i nie przeczy. Naturalnie, chcąc spotęgować wrażenie rzeczywistości, postaci historyczne robią także to, co (jak wynika z kronikarskich zapisków) czyniły naprawdę (oblegają LaRoche, utrzymują intymne stosunki z Anną Austriaczką, walczą

z Fondą). W te ramy (»prawdziwe«) wpasowuje się postacie wymyślone” [Eco 2004, s. 599]. Struktura powieści płaszcza i szpady bardzo wyraźnie pokrywa się z budową świata w serii *Assassin's Creed*. Zamiast Richelieu mamy Leonarda, miejsce spotkania z Milady zastępuje spotkanie z Ezio Auditore (głównym bohaterem *Assassin's Creed 2*), a obleganie La Rochelle odpowiada rozmowie o Monie Lisie. Przedstawione tu analogie obrazują jedynie sposób budowania świata zarówno przez Aleksandra Dumasa, jak i przez twórców serii *Assassin's Creed*. Nie odpowiadają jeszcze jednak na pytanie: czy to, co przeżywamy jest historyczne? W odpowiedzi Eco przytacza przykład powieści historycznej – wcześniej wspomnianych *Narzęconych* Manzoni, w której „[w]ydarzenia i osoby są zmyślane, lecz mówią nam o ówczesnych Włoszech rzeczy, których nigdy nie znaleźlibyśmy, tak wyraziście wyłożonych, w podręcznikach historii” [Eco 2004, s. 600]. Po pierwsze, jako gracze krytyczni, jesteśmy w stanie odseparować to, co jest faktem historycznym od tego, co jest fikcją. Po drugie, być może wcale nie musimy tego robić. Fikcyjny Asasyn – Ezio Auditore – jest bowiem synem florenckiego bankiera, który jest sprzymierzeńcem Medyceuszy i ginie z ręki spiskowców – rodu Pazzich. Nawet jeśli postać ta nigdy nie istniała, to dzięki niej poznajemy piętnastowieczne zwyczaje, słyszymy język Włochów, spotykamy bohaterów historycznych, zgłębiamy przebieg wydarzeń. Ezio Auditore, podobnie jak bohaterowie *Narzęconych*, mówi nam więcej o renesansowych Włoszech, niż kroniki historyczne. Przykład ten dobrze obrazuje procesualne rozumienie dziedzictwa kulturowego, jakie proponuje Ashword. W zawieszeniu niewiary i byciu modelowym graczem drugiego stopnia bez przerwy ustalamy, negocjujemy i przede wszystkim zanurzamy się w historycznej rzeczywistości.

Wirtualna turystyka

Gra jest kompleksowym doświadczeniem przeszłości. Można ją też potraktować jako przewodnik turystyczny po współczesności. Podróżując po Włoszech można zwiedzać je śladami bohatera *Assassin's Creed II*, odwiedzić wszystkie lokacje zrekonstruowane w grze. Są nimi między innymi Florencja, Monteriggioni, Forli czy San Gimignano. Pokrywają się one w większości z przewodnikowymi propozycjami i trasami zwiedzania. Rozkład ulic w grze odpowiada dokładnie temu, który znajduje się w obrębie starego miasta we Florencji. Znajomość ta może być dużym ułatwieniem. Nie jest potrzebne korzystanie z map, ponieważ gra doskonale uczy orientacji w terenie. San Gimignano zachowało swoją średniowieczną architekturę i rozplanowanie budynków. Niskie domy z jasnego kamienia, które widzimy w grze stoją tam do dziś, a ich okna mają te same drewniane okiennice. Wystające kamienne elementy, które w grze ułatwiają nam wspinaczkę na dachy też istnieją naprawdę. Odwiedzając plac z kościołem Santa Maria Assunta, widzimy niemalże to samo, co zobaczyć można współcześnie. Jeśli spędzimy więcej czasu na eksplorowaniu świata wirtualnego, to zwiedzanie uliczek czy przemieszczanie się pomiędzy ważniejszymi zabytkami nie będzie sprawiać problemu. Spacerując po dzisiejszej Wenecji, trafimy do bazyliki świętego Marka, będziemy pamiętać, że zaraz obok stoi Pałac Dożów, po prawej znajduje się dzwonnica, po lewej wieża zegarowa, a jeśli pójdziemy na wschód, trafimy na Canal Grande.

John Urry w *Spojrzeniu turysty* wielokrotnie pisze, że doświadczenie turystyczne jest doświadczeniem wizualnym, w którym wzrok i spojrzenie porządkują to, w jaki sposób zwiedzamy [zob. Urry 2007]. Nie oznacza to, że podczas wędrówki z przewodnikiem w rękę wyłączamy wszelkie inne zmysły. Pozostają one jednak na dalszym planie wobec dominującego zmysłu wzroku. Doświadczenie turystyczne nastawione jest na kolekcjonowanie jak największej ilości widoków, odhaczaniu kolejnych atrakcji na mapie lub w przewodniku. Nie ma czasu na pełne zaangażowanie innych zmysłów (nie oznacza to,

że da się je od siebie oddzielić), gdyż przy szybkim tempie zwiedzania to właśnie wzrok zarejestruje jak najwięcej „wrażeń”. Turysta nie musi kontemplować przy zachodzie słońca na Ponte Vecchio, a jedynie przejść przez niego i ewentualnie dostrzec skrzące się złotem witryny salonów jubilerskich. Tradycyjne przewodniki oferują nam gamę przeżyć, tras, widoków (także tego z Ponte Vecchio na tle zachodzącego słońca) i historii związanych z miejscami, które odwiedzamy. Gra także kieruje naszym spojrzeniem. Jednakże wygląda to nieco inaczej niż w przypadku przewodnika papierowego. Jeśli uznamy ją za przewodnik po Włoszech, będziemy szukać tych wrażeń, które towarzyszyły nam w świecie wirtualnym. Odczucia te będą zindywidualizowane i niepowtarzalne, a forma doświadczania będzie bardziej złożona niż w przypadku opcji *Google Street View* czy innych rodzajów przewodników wirtualnych. Autentyczność doświadczenia będzie zasażać się na autentyczności ładunku emocjonalnego z gry. Miejsca, w których doszło do zabójstwa, egzekucji, miłosnych perypetii będą oznakowane jako istotne i tym samym warte odwiedzenia w rzeczywistości. Spotęguje to doświadczenie turystyczne, którego prawdą „jest [...] prawda emocjonalna” [Maj 2010, s.19].

Podążając szlakiem Ezio Auditore – Asasyna, którym sterujemy w drugiej odsłonie *Assassin's Creed* – natknąć się można na kilka utrudnień związanych z różniącymi się od siebie rodzajami eksploracji przestrzeni. Wychodząc od różnic natury „przestrzennej”, gdyż w grze nie spacerujemy po ulicach Florencji. Tym, co wyróżnia serię jest wspomniany wcześniej niekonwencjonalny sposób poruszania się po mieście. Aby uatrakcyjnić rozgrywkę twórcy zrezygnowali tu z jakichkolwiek ograniczeń. Naszego bohatera nie jest w stanie zatrzymać przeszkoda, spowolnić upadek z wysokości, czy zmęczyć ciągły sprint. W związku z zaistnieniem zjawiska immersji, czujemy jakbyśmy to my sami biegli po dachach florenckich domów, przeskakiwali przez kominy czy wykonywali spektakularne skoki z najwyższych wież do stojącego pod nimi wozu z sianem. „Asasynowanie” po Florencji czy innych miastach Włoch jest niemożliwe dla zwykłego turysty. Przemieszczanie się po mieście w tłumie ludzi i temperaturze trzydziestu kilku stopni okazuje się dodatkowo męczące. Wystające ponad głowami turystów dachy tym bardziej zachęcają, pozostając przy tym również męcząco niedostępne. Inaczej niż w grze, nie jesteśmy już skocznym Asasynem, a raczej tworzącą sztuczny tłum postacią, która niewiele może zrobić poza przemierzaniem ulic wyznaczoną przez komputer/przewodnik trasą. Olbrzymie tłumy ludzi, morza aparatów fotograficznych i rzesze naganiaczy przepelniają przestrzeń, która w grze hipnotyzowała swoim spokojem, od czasu do czasu przerwany przez drobnego kieszonkowca czy czepiającego się strażnika.

Gra i realność różnią się nie tylko pod względem przestrzennym, ale także audialnym. W obu przypadkach słyszymy miejski hałas. Zarówno współcześnie, jak i w grze jest nim nieustająca wrzawa, odgłosy pojazdów, krzyki naganiaczy, śpiewy muzykantów. W świecie wirtualnym słyszymy jednak coś jeszcze – dźwięk niediegetyczny. Nastrojowa muzyka, która zmienia się w zależności od szybkości akcji jest najsilniejszym nośnikiem emocji. To ona bardzo często sprawiała, że w czasie rozgrywki czuliśmy niepokój, radość, smutek, a nawet uroniliśmy kilka łez. Jako turysta podążający śladami bohaterów serii *Assassin's Creed* rozwiązaniem, które może wzmocnić ładunek emocjonalny związany z odwiedzanymi miejscami jest spacer słuchowy. Iain Chambers podkreślał ważność przenośnych odtwarzaczy pośredniczących w doświadczeniu przestrzeni: „walkman [...] daje możliwość stworzenia przenośnej ścieżki dźwiękowej [...] i w jawnej opozycji do podkręconych »ghetto blasterów« i »boogie boksów« – jest przede wszystkim doświadczeniem prywatnym” (Chambers 2010, 131-132). Prywatyzacja doświadczenia turystycznego może okazać się w tym przypadku konieczna. Nie chodzi tu tylko o odcięcie się od turystycznego hałasu, ale przede wszystkim o przywołanie przeżyć i przeniesienie opowieści z gry do rzeczywistości. Nie doświadczamy „florencjowości” Florencji lub jej europejskości, a jej „asasynowości”.

Wirtualne dziedzictwo

Czy możemy uznać sytuację omawianej tu gry komputerowej za analogiczną do opisywanego przez Eco przypadku *Ostatniej wieczerzy* Leonardo da Vinci? Omawiany wyżej przykład Santa Maria del Fiore zaprzecza jakimkolwiek konotacjom pomiędzy serią *Assassin's Creed*, a woskowym przedstawieniem fresku Leonardo da Vinci. Po pierwsze, katedra florencka w grze nie jest kopią rzeczywistości. Świadczą o tym choćby niedokończona elewacja, porozrzucane płyty podłogowe i niezamalowane sklepienie kopuły. Budowla ta jest zatem kopią oryginału, który już nie istnieje, bo został odremontowany i ukończony. Czy czyni ją to czymś niepowtarzalnym? Być może istnieją renesansowe ryciny i opisy przebiegu remontu Santa Maria del Fiore, ale, podobnie jak figura woskowa, gra jest lepsza, wyraźniejsza, wzbudza mocniejsze emocje. Po drugie, nie możemy zapominać o tym, że w *Assassin's Creed* nie doświadczamy jedynie miejsc. Wchodzimy również w interakcję z postaciami, wydarzeniami i przedmiotami. O ile katedrę florencką, jeśli się uprzemy, możemy uznać za kopię oryginału, to nie do końca kategorie te będą miały zastosowanie w przypadku zamachu na Medyceuszy czy bostońskiego picia herbaty. Pojęcia, które wypracowuje Eco nie wystarczają. Dotyczą one bowiem jedynie przedmiotów materialnych i ewentualnie związanych z nimi przeżyć.

Aby rozwiązać ten problem i móc ująć serię *Assassin's Creed* jako całość, należy powrócić do mechanicznego aspektu gier komputerowych. Zawiera się on w prostym stwierdzeniu: komputery symulują rzeczywistości. Nie jest to jednak sytuacja wyciągnięta żywcem z *Matrixa*. Nie uczestniczą w tym olbrzymie, zbuntowane maszyny, które zniewalają ludzkość (choć zapewne jest to dobra metafora współczesności). Thomas Wimmer w swoim artykule *Fabrykowanie fikcji...* przytacza słowa Petera Weibla: „W naturze obrazu cyfrowego leży stwarzanie za pomocą komputera więcej niż realności (...). Istotą obrazu cyfrowego jest właśnie to, by dzięki komputerowi nierzeczywistość uczynić realistyczną” [Wimmer 1994, s. 198]. Obraz cyfrowy, w przekonaniu Weibla, nie jest już lustrzanym odbiciem rzeczywistości, tylko wytwarzaniem jej od nowa. Nie sposób nie zauważyć tu analogii do chorego, który według Baudrillarda wywołuje u siebie objawy choroby. Weiblowaska „więcej niż realność” to dokładnie to, co francuski myśliciel nazywa hiperrealnością. Dzięki grze komputerowej stwarzamy nową rzeczywistość. Mało tego, jesteśmy podmiotami fraktalnymi, które rozszczepiają się na cząstki i wnikają w otoczenie. Oznacza to, że „ogranicza[my] się do obcowania z własnymi obrazami i monitorami” [Baudrillard 1994, s. 248]. Baudrillard rozumiał przez to zdolność ponowoczesnego człowieka do „powielania”, „zwielokrotniania” siebie poprzez maszyny (ściślej monitory). Tak właśnie dzieje się, gdy gramy w grę komputerową. Może nie jesteśmy jeszcze fizycznie podłączeni do komputera, ale za pomocą immersji zyskujemy zdolność swoistej transcendencji. „Wychodzimy” poza swoje ciało i „wchodzimy” w to na ekranie: „[m]aszyny wirtualne i nowe technologie (...) [w]raz ze mną tworzą zintegrowany obwód” [Baudrillard 1994, s. 254]. Dzięki temu nie zadajemy już pytań: „kim jestem?”. Istotne staje się to, gdzie jestem. W związku z tym, że gra komputerowa symuluje nie tylko miejsca, ale i ludzi, zachowania czy przedmioty, przeżywamy ją tak, jak rzeczywistość. W wypadku serii *Assassin's Creed* będzie ona historyczna, ale wciąż pozostanie symulacją na ekranie. Dzięki immersji i „wychodzeniu” poza siebie rzeczywistość przeżywana nie będzie już wirtualna, a stanie się równie realna i autentyczna, co otaczający nas świat. Akcent przesunie się z kwestii reprezentacji (widocznej na ekranie rekonstrukcji przeszłości) na doświadczenia gracza. Będzie ono na tyle wiarygodne, że przyjmujemy je za prawdziwe, bądź co najmniej wystarczające. I właśnie dlatego może okazać się, że pytanie o historyczny wymiar przeżywanego świata nie będzie już potrzebne.

Gra z przestrzenią – gra z dziedzictwem

„Najpopularniejsze gry łączą w sobie coś znajomego z czymś nowym” [Bulencea, Egger 2008]. Podobna zasada odnosi się do turystyki, która tak samo jak gra musi opierać się na dobrze zaprojektowanym doświadczeniu. Jednym z przepisów na udane i warte zapamiętania przeżycie jest mieszanka tego, co znane (*familiar*) z tym, co nowe (*novelty*). Autorzy publikacji o grywalizacji i turystyce proponują kilka wariacji tego połączenia. Są to na przykład odwiedzanie znanych celów z nowymi ludźmi lub odkrywanie nowych lokacji z naszymi najbliższymi. W ten sposób zachowane są proporcje tego co oswojone i elementu zaskoczenia związanego z tym, co nowe, nieznanne. Można to także rozumieć jako osadzenie czegoś nowego w świecie, który już znamy lub zwiedzanie tego samego miejsca z inną narracją, innym zestawem wrażeń. Miejsca wcześniej oswojone pamiętamy bardziej. Każda z propozycji odpowiada w pewnym stopniu różnym rodzajom doświadczenia (turystycznego lub nie) związanego z serią *Assassin's Creed*. Jeśli chodzi o kategorie znanego i nieznanego, operacjonalizują się one nie tylko na przykładzie indywiduum, ale także na poziomie zatartej granicy pomiędzy tym, co rzeczywiste i wirtualne. Z jednej strony znamy Florencję z gry i Florencję z rzeczywistości. Z drugiej strony miasto jest przestrzenią zmieniającą się w czasie. To, co widzimy w *Assassin's Creed* odbiega od tego, co możemy zobaczyć współcześnie. Znane są nam emocje z gry, które staramy się przywołać w nowej pozawirtualnej przestrzeni. Ta z kolei wydaje nam się znajoma, gdyż wcześniej oswoiliśmy ją w świecie gry. Elementem nowym jest jej zupełnie inne współczesne znaczenie i aranżacja związana z masową turystyką.

Projektowanie doświadczenia w oparciu o zachowanie odpowiednich proporcji pomiędzy tym, co znane i tym, co nowe to tylko jeden ze sposobów uczynienia turystyki i związanego z nią dziedzictwa atrakcyjniejszymi. Inną strategią jest tematykacja (*theming*), czyli oparcie całej podróży na jednym wspólnym dla wszystkich punktów motywie. W ten sposób projektowane są choćby szlaki kulturowe, ale także trasy alternatywne. Podróż śladami Ezio Auditore jest jedną z najpopularniejszych wśród fanów serii. W sieci nie brakuje blogów czy osobnych artykułów opisujących wrażenia po odbytej podróży do Włoch. Nie brakuje także ofert zwiedzania Florencji z indywidualnym przewodnikiem (np. *Assassin's Creed Tour* w aplikacji *Trip Advisor*), który jest bardzo dobrze zaznajomiony zarówno z rzeczywistą historią, jak i jej alternatywną wersją znaną z gry. Istnieje także możliwość dwugodzinnej objazdowej wycieczki po mieście kilkuosobowym elektrycznym pojazdem. Oprócz wycieczek, we Florencji możemy natknąć się na wszechobecne kolorowe kramy z pamiątkami. Niektóre z nich mają w swojej ofercie koszulki z logiem gry lub głównymi bohaterami poszczególnych części, nawet tych niezwiązanych z Włochami.

Wszystkie elementy świadczą o istnieniu wielu projektów doświadczenia turystycznego związanego już nie tylko z Florencją, ale samą grą. Zastanawiające jest w tym kontekście pytanie o przyszłość marki i jej „turystyczny” rozwój. Dziwi fakt, że do tej pory nie powstały aplikacje mobilne, które tak często zapośredniczają nasze doświadczenie przestrzeni. Wcześniej wspomniany *Trip Advisor* to jedynie platforma produkcji i wymiany informacji o dostępnych atrakcjach. Czym innym są aplikacje związane z mapowaniem i rozszerzoną rzeczywistością. Wydawałoby się, że jedno z największych na świecie studiów deweloperskich pomyśli o fanach, którzy dostrzegają turystyczny potencjał *Assassin's Creed* i pragną odwiedzić miejsca znane z gry. Niestety, wciąż brakuje czegoś, co organizowałoby naszą podróż i dostarczało narzędzi do indywidualizacji naszych przeżyć. Ubisoft, studio odpowiedzialne za stworzenie marki *Assassin's Creed*, w ostatnich latach stara się wyjść do fanów. Ciekawym przykładem jest tor przeszkód *Assassin's Creed Experience* zbudowany na Comic Con w San Diego w 2015 roku lub piracki statek z czwartej odsłony serii wystawiany rok wcześniej na tej samej imprezie. Obie formy miały stanowić wyzwanie i były możliwością weryfikacji doświadczenia z gry w rzeczywistości. Tor przeszkód nawiązywał

do sposobu eksplorowania świata w serii. Piracki statek był natomiast reprodukcją 1:1 okrętu znanego z gry. Podczas gdy pierwszy przykład odwołuje się do mechaniki, drugi mieści się w warstwie fabularnej. Być może kolejnym etapem rozwoju marki jest park tematyczny, który łączyłby w sobie elementy mechaniczne (eksplorację) i narracyjne (historia). Byłby on, podobnie jak Disneyland, zastępnikiem rzeczywistości, kopią lepszą od oryginału, fałszywą rzeczywistością: „Dlaczego Disneyland jest kwintesencją Ameryki? Bo jest doskonałym modelem urzeczywistnionej utopii” [Baudrillard 1998, s. 174]. Nasze doświadczenie parku rozrywki jest doświadczeniem hiperrealnym, ale wciąż turystycznym.

Podróż śladami Ezio Auditore, można określić formą turystyki kulturowej, której celem jest zetknięcie się z obiektami dziedzictwa kulturowego i poszerzenie wiedzy (wymiar edukacyjny) [zob. Mikos von Rohrscheidt 2008]. W definicji Armina Mikosa von Rohrscheidta jest jednak mowa o turystycznym charakterze wyprawy. Czy będąc zanurzeni w wirtualnym świecie jesteśmy turystami? Odpowiedź na to pytanie nie jest prosta. Dotyka bowiem kwestii związanych bardziej z ludycznym charakterem gier, niż z ich turystycznym potencjałem. Światy wirtualne mogą stać się przewodnikami lub, podobnie jak literatura, podstawą budowania nowych tras zwiedzania. Dzięki symulacji w grach wideo jesteśmy w stanie odtworzyć znacznie więcej niż zastygłe reprezentacje i sprawić, że ożyje nie tylko otaczający nas przeszły świat, ale także samo pojęcie dziedzictwa kulturowego.

Zakończenie

Jean Baudrillard nazwałby zapewne omawianą serię i związane z nią napięcie pomiędzy doświadczeniem wirtualnym a realnym, próbą odzyskiwania utraconego przedmiotu odniesienia. Przedmiotem tym jest historia. Według francuskiego myśliciela została ona w epoce ponowoczesności utracona na zawsze. Historia, według Baudrillarda, jest wypełnieniem próżni, sposobem ucieczki przed pustką. Jest więc obecna w ponowoczesności, ale po śmieertnie, jako remedium na ludzkie pragnienie jakiegokolwiek punktu odniesienia w pozbawionej go hiperrzeczywistości: „Wartość, jaką posiada dla nas ponowne puszczenie historii w obieg, nie polega na zdobyciu świadomości, lecz na nostalgii za utraconym przedmiotem odniesienia” [Baudrillard 2005, s. 59]. „Asasynowy” turysta (zarówno wirtualny, jak i realny) nie pyta o to, „co poznawać?”, tylko „jak poznawać?” [zob. Wieczorkiewicz 2012, s. 277]. Dzięki temu pojęcie dziedzictwa kulturowego może być bardzo elastyczne i pojemne. Nie jest ono bowiem zastygłym przedmiotem naszych doświadczeń. Jest procesem, który dzięki wirtualności zyskuje kolejny wymiar i tym samym powoduje, że granice między tym co rzeczywiste, fałszywe, oswojone, nowe, historyczne i teraźniejsze ulegają całkowitemu niemal zatarciu.

Bibliografia

- Assmann J., *Pamięć kulturowa. Pismo, zapamiętywanie i polityczna tożsamość w cywilizacjach starożytnych*, Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa
- Baudrillard J., 1994, *Świat wideo i podmiot fraktalny*, [w:] A. Gwóźdź (red.), *Po kinie?... Audiowizualność w epoce przekazników elektronicznych*, Wydawnictwo Universitas, Kraków, s. 247-258
- Baudrillard J., 1998, *Ameryka*, przeł. Renata Lis, Wydawnictwo Sic!, Warszawa
- Baudrillard J., 2005, *Symulakry i symulacja*, przeł. Sławomir Królak, Wydawnictwo Sic!, Warszawa
- Bulencea P., Egger R., 2015, *Gamification in Tourism*, Books on Demand, Norderstedt

- Chambers I., 2010, Spacer słuchowy, [w:] Ch. Cox, D. Warner (red.), *Kultura dźwięku. Teksty o muzyce nowoczesnej*, przeł. Julian Kutyla, Wydawnictwo słowo/obraz terytoria, Gdańsk, s. 131-135.
- Dietz S., 2005, *Kuratorstwo w sieci*, przeł. Piotr Zawojcki [w:] M. Popczyk (red.), *Muzeum sztuki. Antologia*, Wydawnictwo Universitas, Kraków, s. 655 - 684
- Eco U., 1996, *Podróż do hiperrealności* [w:] Tegoż, *Semiologia życia codziennego*, przeł. Joanna Ugniewska, Piotr Salwa, Wydawnictwo Czytelnik, Warszawa, s. 11-73
- Eco U., 2003, *Ironia intertekstualna i poziom lektury*, [w:] Tegoż, *O literaturze*, tłum. Joanna Ugniewska, Wydawnictwo Muza, Warszawa, s. 198-219.
- Eco U., 2004, *Dopiski na marginesie Imienia Róży*, [w:] Tegoż, *Imię róży*, przeł. Adam Szymanowski, Wydawnictwo Noir sur Blanc, Warszawa, s. 573-601
- Filiciak M., 2006, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa
- Germann Molz J., 2012, *Travel Connections: Tourism, Technology, and Togetherness in a Mobile World*, Routledge, Oxon.
- Hibbert Ch., 1992, *Medyceusze. Wzlot i upadek*, przeł. Anna Kominiak-Michalska, Wydawnictwo Łódzkie, Łódź
- Hopfinger M., 1997, *Kultura audiowizualna u progu XXI wieku*, Instytutu Badań Literackich PAN, Warszawa
- Maj A., 2010, *Media w podróży*, Wydawnictwo Naukowe ExMachina, Katowice
- Manovich L., 2006, *Język nowych mediów*, przeł. Piotr Cypriański, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa
- Mańkowski P., 2010, *Cyfrowe marzenia. Historia gier komputerowych i wideo*, Wydawnictwo Trio, Warszawa
- Mikos von Rohrscheidt A., 2008, *Turystyka kulturowa. Fenomen, potencjał, perspektywy*, GWSHM Milenium, Gniezno.
- Szeja J., 2004, *Gry fabularne. Nowe zjawisko kultury współczesnej*, Wydawnictwo Rabid, Kraków
- Tolkien J.R.R., 1994, *O baśniach*, [w:] Tegoż, *Drzewo i liść*, przeł. Joanna Kokot, Marek Obarski, Krzysztof Sokołowski, Wydawnictwo Zysk i S-ka, Poznań, s. 11-82
- Urry J., 2007, *Spojrzenie turysty*, przeł. Alina Szulżycka, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa
- Wieczorkiewicz A., 2012, *Apetyt turysty. O doświadczaniu świata w podróży*, Wydawnictwo Universitas, Kraków
- Wimmer T., 1994, *Fabrykowanie fikcji? Próba opisu filmu i obrazów cyfrowych*, [w:] A. Gwóźdź (red.), *Po kinie?... Audiowizualność w epoce przekazników elektronicznych*, Wydawnictwo Universitas, Kraków, s. 193-207

Cultural heritage and virtual experience

Keywords: virtuality, video games, heritage, tourism, experience

Abstract

The main purpose of the article is to reflect on the virtual representations of cultural heritage in computer game. The analyzed problem is a reconstruction of history, connected to fiction and adapting past in the present. The object of the analysis is Assassin's Creed game series, based on the canvas of historical events, presenting places, characters and events known from the chronicles and other sources. The game is not only the complex experience of the past, but also a foundation to visit reconstructed places in the reality. What is the difference and how virtual and real experience are changing? What is their influence on the shape of cultural heritage and associated with it tourist experience?