

**Rafał Szrajber\***

## Przestrzeń jako struktura zdefiniowana obecnością użytkownika

### Od dziedzictwa do warstw płynnej nowoczesności

Dziedzictwo jest składową procesy zachodzących zmian w rozwoju ludzkości. „To wszystko to, co współcześni wybierają z przeszłości, jaką sami wykreowali na użytek czasów obecnych lub w celu przekazania potomnym” (Ashworth, Graham, Turnbridge 2000). Nasze postrzeganie świata zmienia się z powodu możliwości, jakie otwierają się przed człowiekiem wraz z rozwojem technicznym. Głównym czynnikiem generującym zmiany jest szeroko rozumiana technika, zwłaszcza ta, która ma bezpośredni wpływ na funkcjonowanie człowieka. Zmiany, które wprowadza, stają się dla kolejnych pokoleń standardem, a sam proces towarzyszący jej ugruntowaniu i wejściu na rynek szybko pozostaje zapomniany. Warto zastanowić się, które aspekty zmian technologicznych mają wpływ na kształtowanie współczesnych przestrzeni, znajdując odzwierciedlenie w ich funkcjonowaniu, tworząc obiekty czy wnętrza dedykowane konsumpcji pojawiającej się technicznej nowoczesności. Istotne jest więc bieżące monitorowanie oddziaływania technologii na kształtowanie architektury wnętrz oraz dokumentacja przestrzeni, której istotną składową są wytwory techniki – głównie z uwagi na tempo zmian technologicznych oraz dostosowania przestrzeni podążającej za pojawiającymi się technologiami lub je pomijającej.

Wpływ technologii na środowisko człowieka to nie zawsze oddziaływanie bezpośrednio widoczne i jednoznacznie definiowalne w przestrzeni (Appadurai 2005). Bardzo często technologie kształtują funkcję i formę poprzez działania, które są jedynie uzupełnieniem głównego założenia użytkowego przestrzeni, ale w spektakularnych przypadkach same definiują formę i funkcję otaczającego środowiska.

---

\* Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi, Wydział Sztuk Projektowych, Instytut Architektury Wnętrz; e-mail: rafal.szrajber@asp.lodz.pl

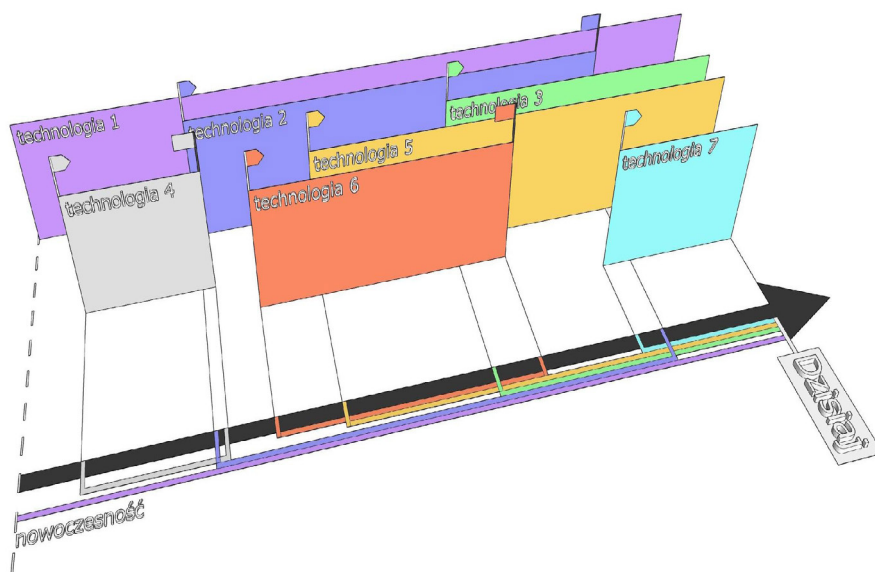
Analizując wpływ technologii na kształtowanie się środowiska człowieka, należy zwrócić uwagę na obszar powiązany z szeroko rozumianą kulturą gier wideo, która w specyficzny sposób wpływa na środowisko domowe oraz przestrzenie publiczne z nią powiązane (Gałuszka 2017). Granie w gry wideo, jako sposób obcowania z technologią, odciska swoją obecność w przestrzeni prywatnej poprzez układ funkcjonalny wnętrza (ustawienie telewizora, ekranu, układ mebli itp.), umożliwiając korzystanie z urządzeń czy wręcz kształtowanie poświęconych tej formie spędzania wolnego czasu przestrzeni (pokoje kina domowego, pokoje rozrywki elektronicznej itp.) oraz definiując i kreując przestrzenie publiczne, od salonów gier wideo (niegdyś salonów gier telewizyjnych) po współczesne salony VR.

Analizując proces zachodzących współcześnie zmian w sposobie funkcjonowania człowieka oraz definiując nowoczesność przez rozwój technologiczny, należy zauważyć, że ukształtowana, a więc ogólnodostępna nowoczesność w ujęciu globalnym, oddziałująca na cały świat, jest już w pewien sposób nieaktualna. Uwzględniając długofalowe oddziaływanie czynników kształtujących nowoczesność oraz ich wpływ na szereg zmian w relacjach społecznych, komunikacji itp., warto zaznaczyć, że ogólnodostępna nowoczesność nie odzwierciedla stanu prowadzonych obecnie badań, a jedynie funkcjonowanie zaakceptowanych przez społeczność użytkowników rozwiązań. Nowoczesność w takim ujęciu to wdrożenie i udostępnienie szerokim masom rozwiązań techniki, jednak nie w formie eksperymentalnej i poszukującej nowych rozwiązań, ale w formie końcowej przeznaczonej do wykorzystania lub wytworzenia urządzeń opartych o nowe technologie. Powiązane więc z wybraną technologią rozwiązania stanowią jedną z warstw całościowo ujętej nowoczesności.

Zdefiniowana w ten sposób warstwa nowoczesności aktywnie oddziałuje na człowieka tak długo, jak długo dana technologia jest wykorzystywana i towarzyszy codziennemu funkcjonowaniu. Jedne warstwy nowoczesności trwają (rozwiązania technologiczne są trwałe) inne zanikają, by zostać przykryte przez kolejne, odzwierciedlając w ten sposób oddziaływanie poszczególnych warstw na użytkownika i definiując jego doświadczenie.

Podjęcie takie ukazuje poszczególne warstwy nowoczesności jako okresy powiązane z konkretnymi technologiami czy urządzeniami. Nowoczesność opisana przez warstwy definiuje doświadczenie użytkownika, które wzbogaca się wraz z każdą kolejną warstwą. Nowoczesność, ta aktualna i indywidualna dla każdego człowieka, jest zbiorem wszystkich warstw, tych trwających i tych, które przeminęły, pozostawiając w ogólnej strukturze swój ślad. Niektóre warstwy nowoczesności trwają od dawna, gdyż zapewniające ich funkcjonowanie technologie zmieniają się nieznacznie – lub są modyfikowane bez zmiany przyjętego sposobu użytkowania czy sposobu zapisu (np. druk pomimo rozwoju technologii ekranowych nie uległ przedawnieniu i nadal stanowi istotny środek przekazu in-

formacji). Inne warstwy nowoczesności są bardziej krótkotrwałe, podyktowane modą lub przypisane do określonych rozwiązań technicznych. Wszystkie warstwy nowoczesności dla poszczególnych technologii składają się na obraz współczesności człowieka definiowanej przez technologię i pokazują, że jest to bardzo płynny proces, pozbawiony widocznych granic pomiędzy warstwami. Każdy człowiek posiada swój własny zestaw warstw. Mimo iż można by przypuszczać, że to technika dyktuje zmiany, to jest ona jedynie częścią, która je generuje, a jej poszczególne warstwy i ich oddziaływanie na człowieka składają się na pełen obraz zjawiska aktualnie opisanego nowoczesności, z wszystkimi warstwami jako formą kształtującą końcowy rezultat.



**Ilustracja 1.** Schemat warstw nowoczesności<sup>1</sup>. Autorska teoria opisu nowoczesności przez pryzmat technologii towarzyszących człowiekowi

Zaprezentowany schemat przedstawia ogólne i symboliczne uwarunkowania trwałości technologii mających wpływ na kształtowanie środowiska życia człowieka – ich pojawianie się, okres trwałości i zanikanie oraz wzajemne nakładanie (schemat wizualizuje jedynie teorię, a wykres będzie indywidualny dla każdego analizowanego człowieka).

Zmiany towarzyszące człowiekowi i rozpatrywane poprzez udział technologii w jego życiu mają także wpływ na sposób użytkowania i kształtowania prze-

<sup>1</sup> Autor prezentuje tu jedynie podstawowe założenia teorii warstw nowoczesności, którą tworzy w odniesieniu do technologii towarzyszących człowiekowi, głównie w kontekście kultury gier wideo.

strzeni. Autorską reprezentację warstw nowoczesności, które stanowią osnowę miejsca jako egzystencjalnej przestrzeni człowieka i określają sposób jego funkcjonowania, w wybranych do analizy obszarach, należy skonfrontować z definicją dziedzictwa, jego oddziaływaniem oraz interpretacją przez kolejne pokolenia (Ashworth 2007). Widać więc, że dla dziedzictwa, tak jak i dla warstw nowoczesności oraz powiązanej z nimi przestrzeni, zmiana stanowi nieodzowny element ich trwania i funkcjonowania w życiu człowieka, pozwalający wszystkim tym obszarom się rozwijać. Nowoczesność nie jest więc, podobnie jak dziedzictwo i powiązana z nim przestrzeń, zasobem, lecz składową procesu zachodzących przemian, który warto dokumentować, by zapisać jego przebieg, także w tych mniej charakterystycznych czy kulminacyjnych momentach powiązanych z wielkimi odkryciami. Istotna w takim postrzeganiu nowoczesności jest analiza technologii i jej wpływu na funkcjonowanie człowieka poprzez odniesienie się do towarzyszącej i kreowanej na jej potrzeby przestrzeni.

Nowoczesność wizualizowana przez pryzmat warstw powiązanych z technologiami, które towarzyszą człowiekowi w jego codziennej egzystencji, bliska jest Baumanowskiej wizji płynnej nowoczesności, ponieważ „tym, co czyni nowoczesność płynną, jest jej samonapędowa i samointensyfikująca się, kompulsywna i obsesyjna modernizacja. Z jej to powodu żadna z kolejnych form życia społecznego, na podobieństwo płynów, nie jest w stanie zachować na dłużej żadnego z jej kolejno przybieranych kształtów” (Bauman 2006).

Odbiorcy kultury stają się gremialnie jej „konsumentami” bez wyraźnych wewnętrznych podziałów na kulturę wysoką czy niską, a nowe pokolenia zupełnie inaczej niż dotąd, głównie przez pryzmat technologii, kształtują sposób przekazu i odbioru przypisanych kulturze wartości. Bauman podkreśla i „wskazuje, jak bardzo kusząca i uwodzicielska jest natura dzisiejszej kultury – natura kultury przeobrażonej w towar czekający na nabywcę i konsumenta” (Bauman 2006).

Tak opisany proces zmian to szczególnie płynna nowoczesność (Bauman 2006). Inaczej mówiąc, nowoczesność nie dająca ująć się w określony kształt, ulegająca ciągłym zmianom i będąca w wiecznym ruchu. To nowoczesność, której miarą jest w tym artykule istnienie, funkcjonowanie i kształtowanie przestrzeni architektonicznej towarzyszącej kulturze gier komputerowych i nowoczesnych technologii cyfrowych oraz z nią powiązanej. To fragmenty przestrzeni, które pozwalają jej użytkownikowi stać się graczem (Nycz 2006), takie jak przestrzeń biurka z komputerem, kanapy i konsoli z telewizorem lub poświęconego grom pokoju. To także chwilowe zmiany (np. przesunięcia mebli) mające dopasować przestrzeń do wymagań specjalnych technologii związanych z gramami (takich jak kontrolery ruchu – Microsoft Kinect czy PlayStation Move). To również przestrzeń konieczna dla wykorzystania systemów VR, stacjonarnych i samodzielnych, z których gracz korzysta w przestrzeni mieszkalnej, tak jak i w salonach VR, gdzie skumulowane są roz-

wiązania technologiczne. To przestrzeń, na której kształtowanie – to bezpośrednio, chwilowe i z góry zaplanowane i ujęte w projekcie miejsca – mają wpływ warstwy nowoczesności. Definiując tak obszar badawczy, którego celem staje się określenie zależności i zrozumienie wpływu technologii na kształtowanie środowiska grania i korzystania z technologii elektronicznej rozrywki, poszukuje się zrozumienia ukształtowania przestrzeni. Problematyka badawcza zawiera w sobie szerokie ujęcie przestrzeni jako środowiska życia, pracy i rozrywki człowieka – od przestrzeni publicznych poświęconych konsumpcji technologii po te najmniejsze, a więc indywidualne i rodzinne. To właśnie indywidualne przestrzenie świadczą o zaawansowaniu technologicznym społeczeństwa i roli oraz obecności nowoczesności przez pryzmat warstw powiązanych z kulturą gier wideo, a więc odpowiadających im technologii. Wykorzystanie i udomowienie technologii jest miarą ich wpływu na funkcjonowanie i sposób kształtowania towarzyszącej im przestrzeni.

Nie należy jednak marginalizować przestrzeni publicznych, które pozwalają na szeroki dostęp do technologii i szeroką ich konsumpcję. Mogą to być przestrzenie poświęcone elektronicznej rozrywce lub traktujące ją jako uzupełnienie oferty, którą dany obiekt czy lokal ma do zaproponowania. Przestrzenie publiczne spełniają jeszcze rolę miejsca spotkań osób o podobnych zainteresowaniach, jednak formuła wymiany poglądów lub wiedzy zmieniła diametralnie swój charakter wraz z rozwojem technologii – od wymiany wiedzy i spotkań towarzyskich powiązanych ze sprzedażą i wymianą (np. giełda komputerowa) po bardziej handlowy i konsumpcyjny wymiar (np. sklepy komputerowe) (Filiciak 2006).

Każda warstwa nowoczesności w ujęciu globalnym jest miarą, która definiuje wpływ i oddziaływanie odpowiedniej technologii, a więc przyswojenie jej i akceptację przez daną grupę użytkowników. Konsumpcji technologii towarzyszy przestrzeń pozwalająca określić warunki obcowania z nią i jej wpływ na środowisko człowieka. Analizowana przestrzeń, powiązana z technologiami, które już przeminęły lub obecnie funkcjonują w życiu człowieka, nie jest odbierana jako przestrzeń zabytkowa, a jednak silnie definiuje świadectwo epoki lub czasu, w których dane rozwiązania techniki funkcjonowały lub funkcjonują. Istotna wydaje się więc zmiana jej postrzegania i zachowanie wiedzy nie tylko o występujących w jej obszarze technologiach, ale i o samej przestrzeni. Jest to ważne dla interesu społecznego ze względu na wartość historyczną, artystyczną lub naukową, a w ujęciu definicji dobra kultury współczesnej analizowana przestrzeń powiązana z kulturą gier wideo mimowolnie pozyskuje status takiego dobra. Zjawiska kulturowe i towarzysząca im przestrzeń, modyfikowana lub tworzona pod wpływem technologii lub przy jej znacznym wykorzystaniu, są istotnym elementem kształtującym środowisko funkcjonowania człowieka. Poszukując obiektów, które mogłyby stać się obiektami referencyjnymi lub chociażby dokumentującymi powiązanie przestrzeni z osiągnięciami techniki związanej z kulturą grania, warto zaznaczyć, że

w większości przypadków zanikają one wraz z końcem wykorzystywania przypisanych do nich technologii. Istotne dla utrwalenia takich zjawisk i ich formy oraz towarzyszącej im przestrzeni są bieżąca obserwacja, badania i metodologiczny zapis oraz prowadzone badania ratunkowe (Newman 2012).

Podobny postulat wniósł Andrzej Siwek, pisząc o potrzebie kwalifikowania nowej materii, jaką stanowią obiekty architektoniczne, zwłaszcza te z drugiej połowy XX wieku, które już się zdekapitalizowały i odbiegają znacznie od obecnych wymogów technicznych czy funkcjonalnych, z drugiej jednak strony kryją w sobie wartość epoki poprzez wiele odkrywanych na nowo cech i sposobów użytkowania (Siwek 2011).

### **Przestrzeń towarzysząca konsumpcji technologii – definiowanie podziału przestrzeni**

Przyjęty sposób zaprezentowania analizowanej problematyki w niniejszym artykule nie odnosi się do badań w ujęciu historycznym, a raczej problemowym. Tekst podejmuje się pogrupowania przestrzeni powiązanej z kulturą gier wideo i zdefiniowania jej poszczególnych obszarów problemowych. Przyjęty podział przestrzeni wytycza kierunek prowadzonych badań, wykorzystując w tym celu także doświadczenia autora artykułu jako bezpośredniego świadka postępujących zmian funkcjonowania przestrzeni dedykowanej grom wideo i użytkownika każdego z wyszczególnionych i zdefiniowanych jej obszarów.

Szerokie spektrum prowadzonych analiz, zwłaszcza w ujęciu lokalnym, wskazuje na braki w materiałach dokumentujących przestrzeń i towarzyszących jej zmianom. Podkreśla to istotność omawianego zagadnienia, które mimo iż wydaje się aktualne, w dużej mierze wymaga działań ratunkowych. Rozpoznawalne i znane obiekty reprezentujące przestrzeń powiązaną z kulturą gier wideo mają skromną dokumentację archiwalną oraz coraz mniejszą liczbę świadków historii. Ratunkowy charakter odnosi się głównie do mniej rozpoznawalnych i spektakularnych przestrzeni, które tworzyły krajobraz nowoczesności miasta, ale także przestrzeni mieszkalnych dla obecnych kilku pokoleń.

Gracze, jako duża grupa użytkowników przestrzeni, mają istotny globalnie wpływ na kształtowanie swojego środowiska zamieszkiwania, które należy rozpatrywać nie tylko w ujęciu całościowym, ale także wymagającym lokalnej analizy i odniesienia do danego kraju czy miasta przez pryzmat warstw nowoczesności. Kultura grania stanowiąca element rodzimej tradycji ludycznej obejmuje także sposób kształtowania przestrzeni i miejsc jej towarzyszących. Jak podkreśla Maria B. Garda, gry komputerowe są istotnym elementem dziedzictwa w przypadku kultury popularnej w ogóle, ale także tej lokalnej, kształtującej wizerunek wybranego społeczeństwa. Ósmiobitowe gry komputerowe, w które grano w Polsce w okresie PRL,

są świadectwem lokalnej kultury grania, która już nie istnieje, a której opisanie i zachowanie jest równie ważne jak inne badania i próby dokumentacji tamtej epoki (Garda 2014; Swalwell 2007). Analizując więc towarzyszącą kulturze gier przestrzeń, należy odnieść się do jej istotnej roli w odbiorze i percepcji gier wideo. Zmiany technologiczne wpłynęły na przypisaną do gier komputerowych przestrzeń głównie od strony funkcjonalnej, ale też od strony odbioru – poprzez związane z odpowiednimi okresami artefakty, rekwizyty czy stylistykę wnętrza definiujących daną epokę.

Definiując więc podział środowiska związanego z szeroko rozumianą kulturą grania, można wyodrębnić dwa główne obszary, które odnoszą się do dostępności przestrzeni. Kryterium podziału jest jej indywidualny lub publiczny charakter, przy czym przestrzeń publiczna rozumiana jest jako dostępna dla całej społeczności. Każda z odmian przestrzeni stanowi miejsce doświadczenia, pozwalając na zmianę jej użytkownika w gracza, a więc uczestnika gry. Taki podział zaproponowany został także dla przestrzeni wirtualnej, przy czym podjęto próbę, by odnaleźć w niej podobne mechanizmy związane z relacją z graczem, głównie manifestacją jego preferencji i upodobań przekładanych i reprezentowanych w świecie wirtualnym za pomocą dostępnych możliwości samodzielnego kształtowania, dekorowania czy pozostawiania śladów obecności gracza w przestrzeni gry.

*Przestrzeń indywidualna* – to przestrzeń od mieszkalnej w ujęciu ogólnym, po osobistą, która towarzyszy bezpośredniej konsumpcji rozrywki elektronicznej w pokojach graczy i graczek. Przestrzeń taka zawiera w sobie wpływ obecności technologii na jej wygląd, od sposobu jej dekorowania po zapotrzebowanie na wyposażenie czy organizację wydzielonej strefy lub wręcz pomieszczenia przeznaczonego do korzystania z posiadanych przez użytkowników urządzeń. Przestrzeń indywidualną można rozpatrywać w trzech kategoriach.

Przestrzeń *osobista*, najbardziej zindywidualizowana, obejmuje nie tylko sposób adaptacji lub dostosowania przestrzeni pokoju użytkownika, ale także jej personalizację poprzez powiązane z kulturą grania rekwizyty i elementy wyposażenia wnętrza jako przedmioty definiujące przynależność, preferencje czy upodobania użytkownika. Obecność samych urządzeń (komputer, konsola, laptop wraz z akcesoriami itp.) definiujących obszary powiązane z aktywnością w wirtualnych światach rodzi potrzebę uwzględniania czy wręcz projektowania przestrzeni zapewniającej ich funkcjonowanie (poza innymi wymaganiami określającymi przestrzeń). Z pilotażowych badań<sup>2</sup> wynika, że w pokoju nastolatka bądź studenta biurko staje się najczęściej miejscem, któremu towarzyszy komputer lub laptop, i jest to obszar najsilniejszej manifestacji preferencji i upodobań związanych z grami wideo.

---

2 Badania przeprowadzone na grupie 180 osób, których zadaniem było zdefiniowanie swojego miejsca dedykowanego grom wideo lub powiązanego z nimi poprzez różne aktywności.

Poza strefą indywidualnego korzystania z gier wideo w środowisku domowym można wskazać przestrzeń *wyodrębnioną*, najczęściej przeznaczoną w swojej finalnej odsłonie dla więcej niż jednego gracza, która opiera się na adaptacji, chwilowym dostosowaniu lub świadomym wydzieleniu części przestrzeni głównego programu funkcjonalno-użytkowego miejsca zamieszkania. Ten obszar to najczęściej dostosowana część głównego salonu lub przestrzeni mieszkalnej, w której graniu stanowi jedynie część podejmowanych aktywności i nie jest wiodącym celem. Zaadaptowany obszar stanowi więc część głównej przestrzeni mieszkalnej, gdzie w ramach jej wydzielenia w celu gry najczęściej korzysta z niej więcej niż jeden użytkownik.

Kolejnym rodzajem przestrzeni o charakterze indywidualnym jest przestrzeń *dedykowana*, czyli od początku zaprojektowana z myślą o elektronicznej rozrywce i jej przeznaczona. Obejmuje pokoje multimedialne, pokoje gier i zabaw, które poświęcone są tego typu aktywności i wyodrębnione z programu funkcjonalno-użytkowego gospodarstwa domowego w zaplanowany sposób.

*Przestrzeń publiczna* odpowiada na potrzeby związane z szeroką dostępnością do technologii pozwalającej uczestniczyć w grach wideo oraz upowszechnianiem i prezentacją tej formy spędzania wolnego czasu. Przestrzeń ta umożliwia więc kontakt z urządzeniami w celu ich zakupu, przetestowania, prezentacji, aż po bezpośrednią konsumpcję w miejscach, których funkcjonowanie oparte jest na takiej formie działalności.

Przestrzeń publiczną powiązaną z kulturą grania można podzielić na trzy kategorie: *przestrzeń rozrywki*, *przestrzeń handlową* i *przestrzeń wystawienniczą* (targową oraz poświęconą promocji i prezentacji gier na różnych wydarzeniach). Przestrzeń ta nie obejmuje wpływu poszczególnych użytkowników na jej charakter, zapewnia jednak dostęp do najnowszych technologii pozwalających na uczestnictwo w wirtualnym środowisku – od możliwości bezpośredniej konsumpcji, a więc korzystania z tych technologii, przez przestrzeń zakupów powiązaną z możliwością przetestowania, po przestrzeń wymiany poglądów i spotkań ich miłośników. Czynnikiem przyciągającym użytkowników do tej przestrzeni jest, podobnie jak kiedyś w wypadku salonów gier arkadowych, zapewnienie możliwości wykorzystania zaawansowanej technologii, której dostępność ograniczają koszty lub inne czynniki (gabaryty, konieczna infrastruktura, dostępność itp.). W przestrzeniach publicznych to wymagania technologii kształtują miejsce rozrywki, w pierwszej kolejności zapewniając funkcjonalność urządzeń, a w drugiej – tworząc warunki estetyczne stanowiące kontekst dla zawartości udostępnianych wirtualnych światów.

Zaproponowany podział pozwala w ujęciu projektowym oraz związanym z doświadczeniem gracza analizować wpływ przestrzeni fizycznej na rozgrywkę, a więc samo uczestnictwo w grze, na imersję w świat wirtualny czy na powiązanie zachowań występujących w obu środowiskach, rzeczywistym i wirtualnym, jako przenoszenia nawyków, zachowań i manifestacji własnych preferencji. Interesująca wydaje



się więc próba odzwierciedlenia zaproponowanego podziału przestrzeni fizycznej w świecie wirtualnym, biorąc pod uwagę relacje gracza z przestrzenią. Przestrzeń wirtualna, która staje się zamieszkała przez uczestnictwo w niej odbiorców, jest także istotna w całej analizie głównie z uwagi na recepcję przez użytkowników kształtujących ją wymagań czy sposobów komunikacji, a tym samym – manifestowanie za jej pomocą obecności w wirtualnym świecie. Odbiór cyfrowo reprezentowanej przestrzeni podlega wpływowi wielu czynników zewnętrznych i zmienia się w zależności od rodzaju urządzenia dostępowego, możliwości interakcji i sposobu jej prezentacji czy bieżących rozwiązań technologicznych, za pomocą których przestrzeń jest udostępniana. Aktywny, wymuszony przez rozgrywkę i doświadczanie udział w przestrzeni wirtualnej może w wybranych aspektach przekładać się na funkcjonowanie w przestrzeni fizycznej i odbiór zawartych w niej informacji. Tutaj zdecydowanie trudniej dokonać ogólnego podziału przestrzeni pod kątem funkcjonalnym, bo spektrum jej oddziaływania, angażowania odbiorcy czy sposobów reprezentacji jest bardzo szerokie, a zaproponowane w różnorodnych badaniach i rozważaniach naukowych podziały przestrzeni pokazują, jak złożona jest to struktura, niejednorodna i zmienna (Jenkins 2004; Nitsche 2008).

Podział przestrzeni wirtualnej uwzględniający jej indywidualny i publiczny charakter można zaproponować, biorąc pod uwagę wpływ użytkownika na środowisko. Kryterium podziału będzie wówczas to, czy przestrzeń pełni reaktywną, czy bierną funkcję względem poczynań gracza. Analiza środowiska w tym przypadku dotyczy możliwości i sposobu interakcji ze światem gry w kontekście wzmocnienia immersji oraz poczucia aktywnej obecności w świecie wirtualnym. Pozwala na określenie, jak wiele elementów środowiska gry należy do przestrzeni indywidualnej użytkownika (reaktywnej), a więc nie tylko nasila poczucie obecności w wirtualnym świecie, ale także definiuje sposoby korzystania z przestrzeni oraz przenoszenia do niej śladów obecności użytkownika (trwałych i czasowych).

Tak skonstruowany podział odnosi się więc od strony projektowej do kreowania zachowań gracza w relacji do wirtualnej przestrzeni (z uwzględnieniem możliwości tworzenia bohatera). Wpływ na przestrzeń poprzez udostępnione narzędzia do indywidualizacji elementów środowiska pozwala na etykietyzowanie przestrzeni jako reaktywnej i biernej. Elementy reaktywne określają automorfizm przestrzeny, definiowany jako sposób odwzorowania czyichś preferencji, upodobań i możliwości wpływania na środowisko i świat przedstawiony w grze. Automorfizmy przestrzenne poszczególnych graczy stanowią część zbioru ukazującego możliwość mapowania tożsamości gracza na wirtualną przestrzeń. Zbiór ten, by w pełni oddać złożoność gry jako całości, obejmuje jeszcze inne rodzaje automorfizmów, dotyczące między innymi możliwości odwzorowania zachowań, relacji społecznych itp., i w ujęciu całościowym stanowi obszar bieżących badań i rozważań nad tak sformułowanym podziałem przestrzeni.

**Tabela 1.** Podział przestrzeni dla środowiska rzeczywistego i wirtualnego z uwagi na charakter przestrzeni (indywidualna i publiczna) oraz możliwość automorfizacji przestrzeni (przestrzeń reaktywna jako osobista, wyodrębniona i dedykowana, przestrzeń bierna jako rozrywkowa, handlowa i wystawiennicza)

	Środowisko rzeczywiste	Środowisko wirtualne
Przestrzeń indywidualna	osobista	reaktywna
	wyodrębniona	
	dedykowana	
Przestrzeń publiczna	rozrywkowa	bierna
	handlowa	
	wystawiennicza	

## Podsumowanie

Korelacja warstw nowoczesności, a więc odniesienia się do doświadczenia użytkownika powiązanego z wykorzystywanymi technologiami, z podziałem przestrzeni rzeczywistej i wirtualnej stanowi klucz do zrozumienia potrzeb i preferencji kształtowania przestrzeni indywidualnej oraz zachowań w świecie gry uwzględniających modyfikacje środowiska jako manifestację obecności w wirtualnym świecie. Reaktywna przestrzeń wirtualna będąca elementem gier wideo pozwala na automorfizm przestrzenny i przenoszenie upodobań i preferencji do świata wirtualnego, głównie w aspekcie kreowania środowiska przedstawionego w grze i wpływania na nie. Mapowanie tożsamości gracza na przestrzeń dokonuje się w zależności od możliwości udostępnionych w grze. Proces ten jest jednak procesem ciągłym, gdyż udostępnione w grze elementy przestrzeni, możliwości i treści – głównie reaktywne – przenikają do świata rzeczywistego i materializują się w postaci różnych form odnoszących się do wykreowanych wirtualnie istotnych obiektów globalnej popkultury.

Całość prowadzonych rozważań odnosi się do obecności gracza w przestrzeni i jego wpływu na miejsce, które zdefiniować można jako podstawową komórkę przestrzenną, rozumianą jako składowa trzech elementów: atrybutów fizycznych definiujących formę przestrzenną, idei i pojęć mających swoje odzwierciedlenie w analizowanej przestrzeni oraz działań, jakie może w tej przestrzeni podejmować użytkownik. To właśnie ta trzecia składowa staje się podstawą zaproponowanego podziału analizy środowiska wirtualnego oraz przestrzeni rzeczywistej powiązanej z kulturą gier wideo. Odpowiednie zidentyfikowanie i określenie wszystkich elementów pozwala na świadome i zgodne z założonymi celami kształtowanie miejsc w przestrzeni wirtualnej. Ukazanie wpływu wykorzystania reaktywnych elementów środowiska (jako składowych budujących obecność w wirtualnym świecie) na możliwość automorfizacji przestrzeni wyznacza elementy, które odpo-

wiedzialne są za przenikanie zawartości przestrzeni pomiędzy światami. Dalsze prace ukierunkowane będą na przeanalizowanie przyjętych założeń dla gier wideo i doświadczeń VR. Obecny podział stanowi podwaliny pod dobre praktyki kształtowania wirtualnych środowisk reaktywnych z uwzględnieniem automorfizacji przestrzeni, a także świadomego projektowania przestrzeni rzeczywistej przeznaczonej dla graczy.

---

## Bibliografia

- Appadurai, Arjun (2005), *Nowoczesność bez granic. Kulturowe wymiary globalizacji*, Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas.
- Ashworth, Gregory J. (2007), *Sfragmentaryzowane dziedzictwo: sfragmentaryzowany instrument sfragmentaryzowanej polityki*, [w:] Monika Murzyn, Jacek Purchla (red.), *Dziedzictwo kulturowe w XXI wieku. Szanse i wyzwania*, Kraków: Międzynarodowe Centrum Kultury, s. 29–42.
- Bauman, Zygmunt (2006), *Płynna nowoczesność*, przeł. Tomasz Kunz, Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- Filiciak, Mirosław (2006), *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Gałuszka, Damian (2017), *Gry wideo w środowisku rodzinnym, Diagnoza i rekomendacje*, Kraków: Wydawnictwo Libron.
- Garda, Maria B. (2014), *Gry komputerowe jako dziedzictwo kulturowe*, „Replay. The Polish Journal of Game Studies”, nr 1, s. 119–123.
- Graham, Brian, Ashworth, Greg, Tunbridge, John (2000), *A Geography of Heritage: Power, Culture and Economy*, Milton Park, Abingdon, Oxon–New York: Routledge.
- Jenkins, Henry (2004), *Game design as Narrative Architecture, First Person: New Media as Story, Performance and Game*, London–Cambridge, MA: The MIT Press.
- Newman, James (2012), *Best Before: Videogames, Supersession and Obsolescence*, Milton Park, Abingdon, Oxon–New York: Routledge.
- Nitsche, Michael (2008), *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds*, Cambridge, MA–London: The MIT Press.
- Nycz Ryszard (2006), *O nowoczesności jako doświadczeniu*, „Teksty Drugie”, nr 3, s. 4–9.
- Siwek, Andrzej (2011), *Między zabytkiem a dobrem kultury współczesnej*, „Kurier Konserwatorski”, nr 10, s. 5–11.
- Swalwell, Melanie (2007), *The Remembering and the Forgetting of Early Digital Games: From Novelty to Detritus and Back Again*, „Journal of Visual Culture”, nr 2, s. 255–273.

---

Rafał Szrajber

## Przestrzeń jako struktura zdefiniowana obecnością użytkownika

### *Abstrakt*

Artykuł porusza zagadnienia ukazujące powiązania kultury gier wideo i towarzyszącej jej technologii w odniesieniu do rzeczywistej przestrzeni – jej funkcjonalności i sposobów kształtowania, jako obszaru wymagającego nie tylko zbadania i ochrony ale wręcz działań ratunkowych w celu zachowania pamięci o funkcji, formie i sposobach użytkowania – zwłaszcza w znaczeniu lokalnym. Przestrzeń w której technologia definiuje funkcję lub wprowadza zmiany do sposobu użytkowania miejsca, czy to w ujęciu przestrzeni publicznej czy prywatnej, stanowi, z uwagi na ciągle i szybkie zmiany technologiczne obszar dziedzictwa o bardzo ulotnym charakterze. Każdy rodzaj przestrzeni egzystencjalnej, zamieszkaanej przez człowieka, zwłaszcza towarzysząc rozwojowi techniki jest zapisem kultury współczesnej, który bezpośrednio powiązany jest z cyklem życia technologii – krótkotrwałym i ulotnym, wymagającym bieżących badań i dokumentacji. Artykuł prezentuje, poza wskazaniem obszaru badań nad sposobem kształtowania przestrzeni, teorie warstw nowoczesności – sposobu opisanego indywidualnego doświadczenia i świadomości dziedzictwa techniki i kultury przez pryzmat towarzyszących człowiekowi technologii definiujących jego funkcjonowanie oraz definiuje automorfizm przestrzenny jako składową możliwość mapowania tożsamości gracza na przestrzeń.

**Słowa kluczowe:** gry wideo, przestrzeń grania, kultura gier video, gry komputerowe, wirtualna rzeczywistość, płynna nowoczesność, warstwy nowoczesności, automorfizm przestrzenny, mapowanie tożsamości gracza

## Space as a Structure Defined by User's Presence

### *Abstract*

The article will discuss issues that show the connection between the culture of video games and its accompanying technology in relation to space – its functionality and ways of shaping, as an area requiring not only research and protection, but even rescue actions to preserve. The space in which technology defines a function or introduces changes to the way the space is used, whether in terms of public or private space, is due to rapid technological changes a heritage area of a very transient nature. Each type of existential space inhabited by man, especially accompanying the development of technology, is a record of contemporary culture which is directly related to the life cycle of technology – short-lived and fleeting, requiring current research and documentation. The article presents, apart from indicating a area of research, theories of layers of modernity – a way of describing individual experience and awareness of the heritage of technology and culture through the prism of the accompanying technologies defining human functioning.

**Keywords:** video games, playing space, video games culture, computer games, virtual reality, fluid modernity, layers of modernity, Łódź's heritage

**Rafał Szrajber** – dr inż. arch., adiunkt na Wydziale Sztuk Projektowych w Instytucie Architektury Wnętrz Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi, gdzie prowadzi Pracownię projektowania wnętrz uniwersalnych oraz Pracownię projektowania przestrzeni i obiektów wirtualnych dla gier. Architekt oraz badacz przestrzeni i światów wirtualnych. Twórca teorii wirtualnej rekonstrukcji dziedzictwa, równowagi informacyjnej w prezentacji dzieł sztuki i architektury w nowych mediach oraz teorii warstw nowoczesności. Autor opracowania i kategoryzacji struktury narracyjnej dla środowisk wirtualnych oraz szeregu rozwiązań dedykowanych przestrzeniom muzealnym. Pomysłodawca i dyrektor kreatywny projektu Steam Rift – środowiska wirtualnego bazującego na dziedzictwie kulturowym Łodzi. Organizator ogólnopolskiego konkursu Zespołowego Tworzenia Gier Komputerowych i pomysłodawca ścieżki artystycznej Game Graphics Concept. Aktualnie zajmuje się badaniami z zakresu wirtualnej i rozszerzonej rzeczywistości jako środowiska narracyjnego i interfejsu przestrzennego oraz projektowaniem uniwersalnym z uwzględnieniem dostępności i wykorzystaniem nowych mediów.