

Paweł Świątek

Zdigitalizowana (betonowa) dżungla. Miasto w grach wideo. Naśladownictwo

The grid. A digital frontier. I tried to picture clusters of information as they moved through the computer. What do they look like? Ships, motor-cycles with the circuits like freeways. I kept dreaming of a world I thought I'd never see. And then, one day I got in.

Daft Punk, *The Grid*¹

Kategoria mimesis

Od momentu, w którym możemy uznać, że świat przedstawiony w grach komputerowych zaczął naśladować świat rzeczywisty, z biegiem czasu cyfrowe symulakry stawały się coraz doskonalsze i wraz z rozwojem technologii ta tendencja będzie coraz wyraźniej się nasilać. Interpretacja gier wideo oraz kategorii rzeczywistości wirtualnej, którą się do owych gier często stosuje, jest silnie osadzona w relacji pomiędzy dwoma rzeczywistościami – tą prawdziwą oraz jej cyfrowo wykreowaną imitacją. Dzięki temu stwierdzeniu, potrafimy w rozważaniu o grach komputerowych wyodrębnić płaszczyznę kreacji jako obrazu rzeczywistości². Relacje mimesis możemy podzielić na dwa typy: „uniwersalistyczne” (reprezentowane przez wykreowane światy domknięte, które funkcjonują według celowo powołanych do tego reguł) oraz „fragmentaryczne” (skupione na odzwierciedleniu jednego lub kilku aspektów rzeczywistości). Naśladownictwo „fragmentaryczne” możemy podzielić na dwa kolejne aspekty; pierwszy rezygnuje z naśladownictwa całości świata (skupia się np. na kształtach elementów lub na fizyce obiektów) i nie da się w nim zaobserwować relacji reprezentowania rzeczywistości (świat nie jest naśladowany w znaczeniu całości) – ten aspekt można nazwać mimesis „partykularną”; drugi aspekt mimetyzmu „fragmentarycznego” odnosi się do rekonstruowania świata na zasadzie uzupełniania braków lub wnioskowania o całości na podstawie analizy dostępnych fragmentów świata przedstawionego. Ponieważ aspekt ten nie tworzy

¹ D. Punk, *The Grid*, [in:] *Tron: Legacy OST*, Walt Disney Records 2010.

² Więcej i dokładniej o kategorii mimesis w grach napisał Jan Stasienko, *Kategoria mimesis a gry komputerowe*, [w:] *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, t. 2, red. A. Surdyk, J. Szeja, Poznań 2007.

opozycji z mimesis uniwersalistyczną, relację tę można nazwać „pseudopartykularną”. Gdybyśmy każdej wspomnianej relacji mimetycznej mieli nadać konkretne cechy, to ujęcie „uniwersalistyczne” definiowalibyśmy dzięki takim określeniom, jak: całościowość, logiczność, przedstawieniowość (reprezentatywność), systemowość; ujęcie „partykularne” określiłobyśmy terminami takimi, jak: fragmentaryczność, dezintegracja, metatekstowość oraz koincydencja. Gdybyśmy porównali te relacje, uznalibyśmy, że mimesis „uniwersalistyczna” jest czynnikiem, który tworzy światy możliwe³, ale to partykularność opisuje mechanizm konstruowania rzeczywistości⁴.

W grach wideo można zaobserwować trzy poziomy relacji mimetycznych. Pierwszym poziomem jest naśladownictwo rzeczywistości. Ten poziom charakteryzuje głównie profesjonalne symulatory, których założeniem jest jak najwierniejsze przedstawienie sposobu pracy mechanizmów, pojazdów lub warunków otoczenia, w których znajduje się awatar gracza. Należy jednak pamiętać, że najczęściej w tego typu symulatorach mamy do czynienia z rzeczywistością uatrakcyjnioną, w której zgromadzono dużo sytuacji ekstremalnych i niecodziennych, które w rzeczywistości występują niezwykle rzadko (np. awaria podwozia lub operowanie pojazdem w warunkach konfliktu zbrojnego). W symulatorach rozrywkowych zabieg ten ma zniwelować nudę (z drugiej strony istnieją symulatory pociągów, koparek, czy też ostatnio powstały symulator kozy, w których raczej trudno o sytuacje ekstremalne), a w symulatorach profesjonalnych celem jest nauka (np. próby lądowania awaryjnego)⁵. Drugim poziomem jest naśladownictwo świata przedstawionego. Do tej kategorii przynależą wszelkie intertekstualne relacje gier ze światami tworzonymi na innych platformach medialnych: film, literatura, komiks, systemy RPG. Stasieńko słusznie przestrzega jednak, że owo naśladownictwo jest dyskusyjne w przypadkach, w których równocześnie przygotowywane są produkty opierające się na tej samej idei rzeczywistości przedstawionej (jednocześnie film, gra komputerowa i komiks)⁶. Kolejny poziom mimesis obejmuje samo medium i choć upodobnienie gier do innych tworzyw jest bardzo ciekawym rodzajem relacji naśladowczych, to

³ Przy tworzeniu analizy świata przedstawionego gry warto wspomnieć o teorii światów możliwych. Wprawdzie Henryk Markiewicz w omówieniu teorii jednego ze zwolenników tej koncepcji Lubomira Doleżela napisał, że „pojęcie światów możliwych w ścisłym znaczeniu tego słowa, jest definiowane zbyt wąsko, by służyć jako model dla teorii fikcji” (H. Markiewicz, *Teorie powieści za granicą*, Warszawa 1995, s. 414), ale chyba warto podkreślić wartość tej perspektywy badawczej dla opisu rzeczywistości wykreowanej w tekście literackim. Koncepcja ta zakłada, że obok świata empirycznego, nazywanego przez badaczy tego pojęcia „aktualnym” albo „faktycznym”, istnieją światy „możliwe” lub inaczej „niezrealizowane”, których aktualizacja jest tylko potencjalna (A. Martuszevska, *Światy (nie)możliwe powieści*, Gdańsk 2001, s. 58) lub w innym ujęciu świat możliwy to sposób, w jaki świat mógłby być (A. Łebkowska, *Fikcja jako możliwość. Z przemian prozy XX wieku*, Kraków 1998, s. 43). Rozwinięcie tego motywu nastąpi w podsumowaniu tego tekstu.

⁴ Tamże, s. 205.

⁵ Zob. Papkin [M. Witczak], *Gry Wojenne*, „CD-Action” 2014, nr 5.

⁶ J. Stasieńko, *Kategoria mimesis...*, s. 207.

jednak nie znajduje on zastosowania w niniejszym artykule. Za to dwa pierwsze poziomy jak najbardziej będą przydatne.

Cyfrowe miasta żyją i naśladują (mieszkańcy)

Od kilku lat cyfrowe pejzaże urbanistyczne przestały być tylko generowaną losowo dekoracją, statycznym elementem świata przedstawionego gry, w którym dość trudno było o ciekawszą interakcję awatara gracza z otoczeniem. Jeszcze kilka lat temu w grach cRPG mieszkańcy miast albo byli nieruchomymi figurami tła, albo ich skrypt zezwalał na bardzo ograniczone poruszanie się w obrębie jednej lokacji, dodatkowo ich interakcje dialogowe między sobą (ale nie między nimi a awatarem gracza) były dość ubogie, np. co chwilę powtarzające się dialogi (czasem monologi) w grze *Gothic 3* (2006). Tak było m.in. w grach *Fallout* (1997), *Fallout 2* (1998), *Arcanum* (2001), *The Elder Scrolls: Morrowind* (2002), ale też w nowszych produkcjach, takich jak: *Deus Ex: Human Revolution* (2011)⁷, *Shadowrun Returns* (2013) czy też DLC *Shadowrun: Dragonfall* (2014) twórcy z premedytacją zastosowali ten zabieg. Życie miejskie było bardzo umowne, dotyczyło bardzo wąskiego wycinka rzeczywistości i pełniło funkcję statycznej dekoracji. W niektórych nowszych produkcjach twórcy gry postawili na większą różnorodność w zachowaniu mieszkańców miast (i nie tylko miast).

W *Wiedźminie*⁸ (2007) mieszkańcy Wyzimy i jej podgrodzia sprawiali wrażenie postaci wykreowanych na potrzeby uprawdopodobnienia tła akcji. Kobiety o określonej porze dnia robiły pranie lub wybierały się na zakupy, dzieci bawiły się ze zwierzętami, wieczorową porą panowie próbowali znaleźć drogę do domu, a strażnicy miejscy patrolowali dzielnice, podśpiewując sprośne piosenki. W trzeciej odsłonie serii *Fallout* (2008) oraz *Fallout New Vegas* (2010) mieszkańcy miast być może dalej wykonują rutynowe i cyklicznie powtarzające się czynności, ale taki somnambulizm zdecydowanie wpisuje się w postapokaliptyczną poetykę miejską, którą cechują się obie produkcje. W pierwszym przypadku w centrum zrujnowanego Waszyngtonu raczej trudno o zorganizowaną lokalną społeczność, gdyż wiele dzielnic tego miasta jest polem bitwy między Bractwem Stali⁹ a armią Supermutantów. Gdziekolwiek awatar gracza mógł napotkać samotnego złomiarza, który o określonych porach dniach spożywał posiłek, spał, słuchał radia lub krzątał się przy znalezionych dobrach. Życie kwitło na obrzeżach miasta, gdzie mieszkańcy lokalnych społeczności

⁷ W tym przypadku też nie do końca jest tak, jak napisałem, gdyż w *Deus Ex* życie miejskie faktycznie toczy się bardzo powoli i można odnieść wrażenie, że statycznie, to jednak w przypadku wykonywania misji skrypt NPC staje się zdecydowanie bardziej agresywny. Od tego, w jaki sposób zachowują się NPC, zależy m.in., czy awatar gracza może się obok nich przekraść lub zlikwidować ich przy pomocy elementów otoczenia, z którymi można nawiązać interakcję (np. zastawianie pułapki). Podobne rozwiązanie stosowano też w serii *Hitman* i sporej liczbie innych gier, których istotnym elementem jest skradanie się.

⁸ W nowszym *Wiedźminie 2* (2011) zastosowano ten sam zabieg, a nawet go rozwinęto, ale niestety w trakcie rozgrywki trudno o miasto z prawdziwego zdarzenia.

⁹ Luźne nawiązanie do powieści Waltera M. Millera, *Kantyk dla Leibowitza* (1959).

pobudowali sobie domy z różnych odpadów lub zajęli opuszczone posterunki wojskowe, stacje benzynowe, przystanki metra oraz inne ciekawe lokacje. W obrębie tych społeczności mieszkańcy leniwie uprawiają ziemię, czyszczą broń, palą papierosy lub piją Nuka-Colę. W drugim przypadku (New Vegas) poziom imitacji jest identyczny. Mieszkańcy reagują na wyciągniętą broń, strażnicy irytują się, gdy ktoś do nich z tejez broni celuje (tak po prawdzie podobny mechanizm stosowano dekadę wcześniej w pierwszych odsłonach serii) i tylko tytułowe New Vegas, choć mniejsze od ruin Waszyngtonu, jest zdecydowanie żywsze i bogatsze w interakcje między NPCami. prostytutki tańczą na ulicach, nawoływacze zachęcają do odwiedzenia jednego z miejscowych kasyn, pijani żołnierze na przepustce zataczają się, narkomani bełkoczą w malinie w opuszczonych ruinach, a umorusane dzieci ścigają przerosniętego szczura, by go złapać na obiad (gdy awatar gracza zastrzeli gonione zwierzę, dzieci dziękują za ten uczynek). Gracz dzięki interakcji z tymi mieszkańcami zdecydowanie jest w stanie odczuć poetykę postapokalipsy.

W najnowszej edycji serii *The Elder Scrolls: Skyrim* (2011), quasi-średniowieczne miasta prowincji Skyrim też są pełne życia. Kowale wykuwają broń, ostrzą ją, garbują skórę, czy też poprawiają pancerze; alchemicy warzą mikstury; żołnierze ćwiczą walkę; przekupnie rozmawiają ze sobą (skrypt generuje całkiem sporą liczbę tematów); kapłani głoszą otwarte kazania; strażnicy patrolują miasto. Kolejną przyczyną zwiększającą immersję jest reakcja mieszkańców na sławę i status awatara gracza. Na przykład, gdy postać jest ubrana w pancerz gildii złodziei, mieszkańcy zaczynają rozmawiać o niewyjaśnionych kradzieżach; gdy w trakcie wykonywania zadania dla gildii zabójców postać gracza zabije kuzynkę cesarza, to mieszkańcy zaczynają także komentować to wydarzenie. W *Skyrim* gracz ma całkiem spore możliwości ingerowania w zachowanie mieszkańców świata przedstawionego, głównie przez wykonywanie zadań. Dodatkowo formuła *sandboxu* pozwala graczowi dokonywać tej ingerencji bez zachowania reguł narzucanych przez zwyczajową liniowość fabuły.

Czym jest *sandbox*, piaskownica lub świat otwarty? Termin ten służy do określania gier, w których graczowi jest dostarczany świat, pozostający do odkrycia w stosunkowo dowolny sposób, bez sztucznych ograniczeń środowiska gry, z możliwością integracji z tym światem i bez liniowości rozgrywki. Za jeden z pierwszych przykładów gier z otwartym światem uważane jest *Elite* (1984). Gracz w trakcie rozgrywki miał możliwość latania wieloma statkami kosmicznymi i wykonywania sporej ilości misji czy transakcji handlowych i w ten sposób przemieszczania się pomiędzy licznymi planetami – „światami”. W tej grze, jak i w innych grach na przełomie XX i XXI wieku, otwarte światy miały zawsze pewne ograniczenia związane z samą rozgrywką. Pionierską grą, w której zastosowano całkiem nowe rozwiązania, była *Grand Theft Auto* (1997). Gra ta stała się specyficzną formą symulacji życia, gdzie całe środowisko jest zintegrowane z głównymi wątkami fabuły na innym poziomie rozgrywki, niż miało to miejsce w ówczesnych grach CRPG. W grach tego rodzaju, opartych na symulacji świata, gracz ma możliwość poruszania się oraz

interakcji z otoczeniem praktycznie w całym środowisku gry (ograniczonym jedynie wielkością mapy) nawet bez rozpoczynania fabularnego wątku, jaki ta gra ma do zaoferowania. Duży nacisk w takiej rozgrywce jest nałożony na samą interakcję z otoczeniem. Przykład może tu stanowić, wspomniana już, seria *Grand Theft Auto*, gdzie wprowadzono, fabularnie nieuzasadniony, motyw rozjeżdżania niewinnych przechodniów. We wspomnianym *Skyrim* gracz w niemal dowolnym momencie może włamać się do dowolnego budynku, by go okraść lub zabić jego mieszkańców. Co ciekawe, silnik gry powoduje, że po pewnym czasie niektórzy mieszkańcy są zastępowani przez swoich krewnych (np. obowiązki zamordowanego oberżysty przejmuje jego żona lub jakiś daleki krewny wygenerowany przez program).

Twórcy gier opartych na piaskownicy są zmuszeni ograniczyć jednak w niektórych miejscach taką rozgrywkę, dlatego całkowita dowolność jest niestety pozorowana. Na przykład gra może stać się w jakimś punkcie liniowa, co może być podyktowane ograniczeniami projektowania, poziomem trudności lub też samą fabułą gry (np. prowadzenie głównego wątku). Gracz posiada również większą lub mniejszą „wolność” poruszania się po świecie. W *The Elder Scrolls: Morrowind* (2002) główny bohater może nawet eksplorować świat w przestworzach dzięki mikstroom lewitacji. Ponieważ można wykonywać czynności, których projektant gry nie przewidział, fabuła i logika gry jest tworzona w taki sposób, aby nie ograniczać możliwości poznawania świata.

Piaskownicami są też gry MMO, czyli produkcje będące z założenia rozrywką dla większej liczby graczy, w których można testować grę na więcej sposobów niż np. w grach wieloosobowych. W tym kontekście miarą określania gry jako piaskownicy i miarą testowania gry jest jedna z form rozgrywki PvP (*Player vs Player*). Jeśli gracze podczas potyczki między sobą mają możliwość zastosowania „gankowania”¹⁰, gra taka może otworzyć drogę do większej liczby możliwych wyników. Sytuacja ta jest tym samym pewną formą eksperymentowania, stwarza bowiem za każdym razem nowe możliwości rozegrania danej potyczki¹¹. „Gankowanie” w tym przypadku pozwala wyjść poza normy standardowej (uczciwej) rozgrywki PvP, którą są potyczki graczy będących na zbliżonym poziomie doświadczenia. Cechy, jakimi gracze kierują się przy określaniu, czy dana gra jest piaskownicą, można oprzeć na kilku punktach: dowolna eksploracja świata, nieliniowa rozgrywka, interakcja ze środowiskiem (w tym edycja elementów świata gry), podejmowanie fabularnych decyzji i ich konsekwencje (w tym nierzadko nieświadomy wpływ własnych decyzji na efekty rozgrywki innych graczy). Można odnieść słuszne wrażenie, że koncepcja świata otwartego sprzyja kreowaniu bardziej interaktywnych społeczności imitujących prawdziwe życie. Trend ten można zaobserwować chociażby w najnowszej

¹⁰ Sytuacja, w której kilku graczy „pastwi się” nad jednym.

¹¹ W grach MMO potyczki między graczami bardzo rzadko wyglądają tak samo. Może być stosowany ten sam ekwipunek, te same strategie oraz taktyki, ale sama walka zazwyczaj ma inny przebieg.

piątej odsłonie *Grand Theft Auto V* (2013), w której fikcyjne Los Santos, San Fierro oraz Las Venturas tętnią zdigitalizowanym życiem.

Konwencje wizualne (lokacje)

W ostatnim wspomnianym tytule rozgrywka ma miejsce w fikcyjnym stanie San Andreas, który jest swego rodzaju intertekstualnym kolażem skonstruowanym z wizualnych motywów istniejących w realnych stanach Kalifornia oraz Nevada. Świat przedstawiony gry jest ogromny (100 km²). Prócz kilku miasteczek oraz hrabstw głównymi miejscami rozgrywki są trzy duże miasta. Los Santos to pierwsze z nich. Jego odpowiednikiem w naszej rzeczywistości jest Los Angeles. Przemierzając się po wirtualnych ulicach, można natknąć się na repliki Watts Towers, Los Angeles Convention Center, Capitol Tower czy Grauman's Chinese Theatre. Awatar gracza może zwiedzić zmyśloną dzielnicę Mulholland czy też Vinewood, wzorowane na Hollywood. W mieście znajdują się też dzielnice biedoty Ganton oraz East Los Santos, gdzie w ciemnych alejkach grasują narkomani, alkoholicy, sprzedawcy narkotyków, a wszechobecne gangi mają zdecydowanie więcej do powiedzenia niż miejscowa policja. Miasto, tak jak oryginalny pierwowzór, jest stolicą filmu. Tak więc można znaleźć Aleję Sław, która imituje oryginalną Aleję Gwiazd. Niedaleko znajduje się teatr Cathay, który jest wzorowany na teatrze Kodak. Tym samym, w którym przyznawane są Nagrody Akademii Filmowej. Łatwo zauważyć, że bazując na samej wiedzy o świecie przedstawionym gry, z powodzeniem można naszkicować wirtualny przewodnik turystyczny. Na przykład w Los Santos znajduje się największy park w San Andreas z obserwatorium na szczycie, czyli Verdant Bluffs, a w dzielnicy Rodeo można znaleźć najlepsze sklepy z ubraniami oraz siedziby telewizji.

Kolejnym miastem jest San Fierro, wzorowane na San Francisco. Teren, na którym położone jest to miasto, jest wzorowane na układzie oryginału. Najważniejsze punkty topograficzne (lotnisko, most, pagórkowaty teren) w sporym stopniu odzwierciedlają rzeczywistość. Ponownie można natknąć się na ikony-atrybuty, np. po ulicach tego miasta jeżdżą charakterystyczne tramwaje oraz można zwiedzić replikę mostu Golden Gate. Ostatnim miastem jest Las Venturas, wzorowane na realnie istniejącej „stolicy hazardu”, czyli na Las Vegas. Przemierzając się po tej lokacji można zwiedzić imitację Las Vegas Strip czy też Fremont Steet, gdzie znajduje się spora liczba kasyn oraz klubów ze striptizem. Uważny gracz znajdzie tam niemało odniesień do rzeczywistości empirycznej. Tym rozbudowanym opisem świata przedstawionego chciałem udokumentować wspomniany wcześniej trend polegający na tworzeniu coraz doskonalszych i dokładniejszych imitacji rzeczywistości czy też imitacji rzeczywistych zachowań mieszkańców wirtualnych miast. W tym miejscu warto też zadać sobie pytanie, dlaczego twórcy gry postanowili stworzyć fikcyjne ikony miast, a nie wykorzystali tych istniejących naprawdę? Czyżby zmyślane miasta-idee Los Angeles, San Francisco i Las Vegas, ich „filmowa” (odarta z prozy życia) esencja, były po prostu ciekawsze?



Ryc. 1. Grand Theft Auto V (2013), zrzut ekranu



Ryc. 2. Max Payne 3 (2012), zrzut ekranu



Ryc. 3. Deus Ex: Human Revolution (2011), zrzut ekranu



Ryc. 4. The Elder Scrolls: Skyrim (2011), zrzut ekranu

W grze *Max Payne 3* (2012) gracz zwiedza m.in. fawelę São Paulo, której wizualna reprezentacja jest niezwykle szczegółowa i bogata. W tym przypadku immersję potęguje tymczasowa zmiana medium. W trakcie zwiedzania lokacji, na samym początku gra przeplata się z cutscenami¹² tworzonymi na bazie silnika gry. Cutscena zaś w pewnym momencie przybiera poetykę teledysku, w którym w sferze audio dominuje głos narratora (w stylu filmów *neonoir*) oraz hip-hop. W sferze wideo widzimy obrazki z życia faweli: umorusane dzieci grające w piłkę, chłopca układającego coś na ziemi, ludzi przyglądających się bohaterowi czy też kłócaącą się o coś parę. Do tego estetyka wszechobecnego brudu oraz klimat upalnego São Paulo wzmagają w graczach płynącą z głębokiej immersji w tak uszczegółowiony świat przyjemność rozgrywki.

We wspomnianej wcześniej grze *Deus Ex: Human Revolution* (2011) awatar gracza operuje na terenie dwóch miast, futurystycznych Detroit oraz Hengsha. Gra nie jest zbudowana w konwencji piaskownicy, ale kreacja tych miast też jest godna uwagi. Gra cechuje się relatywnie niskim współczynnikiem interakcji z otoczeniem (jak wspominałem w komentarzu, ten stan rzeczy ma miejsce w częściach gry, które nie polegają na wykonywaniu zadań), ale zwróciła moją uwagę ze względu na wysoce poziomy intertekstów, imitacji wizualnych utworów w konwencji cyberpunkowej. Spacerując po ulicach Hengshy możemy wychwycić wizualne nawiązania w ich kreacji do takich utworów jak *Blade Runner*, *Ghost in the Shell* czy też *Johnny Mnemonic*. Awatar gracza spaceruje między krzykliwymi, neonowymi reklamami, jest bombardowany różnego rodzaju tekstami reklamowymi, mieszkańcy dzielnic snują się powoli, pogrążeni w rozmowach lub imitacjach codziennych zachowań (jedzą, kłócą się, robią przerwę na papierosa) i tylko reagują gwałtowniej, gdy postać gracza wyciągnie broń. Jako ciekawostkę mogę dodać, że mieszkańcy Hengshy rozmawiają ze sobą po chińsku (co ma wzmocnić wrażenie realizmu kreacji).

W grze *The Elder Scrolls: Skyrim* (2011) na podobnej zasadzie odwzorowano motywy wywodzące się z fabuł fantasy, których świat przedstawiony w pewien sposób imitował „estetykę” średniowiecza¹³. Tylko że tym razem miasta stworzono z architektonicznego kolażu motywów zaczerpniętych z poprzednich części serii zmieszanych z elementami rzeczywistości empirycznej. Widoczny na zrzucie ekranu (4) fragment miasta Samotnia jest mieszanką stylu gotyckiego z architekturą dawnych ludów skandynawskich. Bohaterowie gry reprezentują poszczególne „rasy”. Jedną z nich, Nordowie, wzorowani są na wikingach. Inni, Cesarscy – na Rzymianach. Bretoni swoje pierwowzory znajdują w średniowiecznych Frankach, w grze dostępnych jest jeszcze kilka ras znanych z kanonów fantasy i każda w jakiś sposób wzbogaca miejskie zwyczaje czy też miejską architekturę (np. charakterystyczne

¹² *Cut scene*, cutscena albo przerywnik filmowy to sekwencja gry pomiędzy segmentami właściwej rozgrywki, zazwyczaj rozbudowująca świat przedstawiony – przyp. red.

¹³ Głównie chodzi o ikonografię oraz zaimplementowanie atrybutów charakterystycznych dla postaci, zjawisk oraz niektórych miejsc.

budowie Dunmerów czyli Mrocznych Elfów). Jak widać na powyższych przykładach, motywy miejskie w grach wpisują się we wspomniane wcześniej fragmentaryczne ujęcie kategorii naśladowczych.

Podsumowanie. Światy Możliwe

W badaniach nad grami pojawia się konieczność pisania z jednej strony o różnych przebiegach fabuły w tym samym świecie przedstawionym, a z drugiej o pewnym systemie czasoprzestrzennym, w którym mogą się realizować twory należące do różnych gatunków albo nawet wyrażane w innym tekście kultury, za pomocą innej platformy medialnej. Czyli mowa o filmie, literaturze, komiksie, grze fabularnej, grze bitewnej lub innej grze wideo. Najważniejsza przyczyna stosowania wcześniej zasygnalizowanej teorii światów możliwych do badania gier leży w podjęciu problemu zbadania relacji mimetycznej pomiędzy rzeczywistością a światem przedstawionym. Problem ten w perspektywie teorii strukturalnych oraz dekonstrukcyjnej koncepcji Jacques'a Derridy został zmarginalizowany w wyniku przekonania, że rzeczywistość fikcji literackiej nie może w żaden sposób bezpośrednio zawierać „prawdy o świecie empirycznym”¹⁴. Anna Martuszewska nazywa ową tendencję badawczą „zdecydowanym odwrotem allogenetycznych koncepcji literatury” lub „nowym segregacjonizmem”¹⁵. Natomiast w odniesieniu do omawianej teorii: „rozwijane są m.in. koncepcje ontologiczne różnych światów możliwych, dotyczące zwłaszcza statusu ontycznego tych światów i wypełniających je przedmiotów, a także stosunku owych światów do świata aktualnego, a także dostępności do nich z tego właśnie aktualnego, czyli realnego świata”¹⁶. Wynika z tego, że chociaż teorię mimesis trzeba raczej wiązać obecnie z relacją reprezentacji niż czystego naśladownictwa, zyskuje ona w teorii światów możliwych swoje nowe oblicze. Dzięki temu uzasadniona będzie próba zbadania relacji pomiędzy rzeczywistością a rzeczywistością wirtualną, która jest cechą dystynktywną gier komputerowych. We wzajemnym stosunku obu światów należy upatrywać cech definicyjnych rzeczywistości wirtualnej, która w pewnym stopniu dąży do imitacji rzeczywistości empirycznej i być może w bliższej bądź dalszej przyszłości także do częściowego jej zastąpienia. Teoria światów możliwych jest koncepcją, która w pewnym stopniu spaja wyróżnione poziomy rzeczywistości wirtualnej, kreacji świata przedstawionego oraz podstawowe kategorie takie jak interaktywność i mimetyczność. W takim przypadku teoria ta może być użytecznym narzędziem pomocnym przy opisie i analizie wspomnianych zjawisk, badanych w kontekście gier wideo.

¹⁴ J. Stasięńko, *Alien vs. Predator. Gry komputerowe a badania literackie*, Wrocław 2005, s. 183.

¹⁵ A. Martuszewska, *Światy (nie)możliwe...*, s. 68.

¹⁶ Tamże, s. 18.

Digitalized (concrete) jungle. The city in video games. Mimicry

Abstract

The article describes the types of mimic relations that appear in video games (universalistic and fragmentary) and the ways in which these types affect the mechanism of constructing the reality of the game world. It discusses three levels of mimic relations which are used in the analysis of examples. It depicts the behavior of the inhabitants of virtual cities in *Fallout*, *The Elder Scrolls* and *Grand Theft Auto* game series. It also analyses the look of the particular locations in *GTA: San Andreas*, *Max Payne 3*, *Deus Ex: Human Revolution* and *TES: Skyrim* games. In the conclusion, the author points to the potential usefulness of the possible worlds' theory which, to some extent, bonds the highlighted levels of virtual reality, the creation of the depicted world and the categories of interactivity and mimicry.

Key words: interactivity, mimetic, imitation, video games, sandbox, immersion

Paweł Świątek

asystent w Katedrze Teorii i Praktyk Komunikacji w Akademii Techniczno-Humanistycznej w Bielsku-Białej oraz specjalista ds. handlowych w Instytucie Badań i Rozwoju Motoryzacji BOSMAL. Przedmiotem jego naukowych zainteresowań są głównie gry komputerowe oraz *wargaming*. Doktorant. W wolnych chwilach gracz, modelarz i całkiem niezły kucharz.