

Rafał SZRAJBER¹

ARCHITEKTURA WIRTUALNYCH ŚWIATÓW JAKO OBSZAR BADAWCZY

1. Wstęp

Ekran jako płaszczyzna odbioru wirtualnej rzeczywistości zdefiniował sposób dostępności do zawartych w niej treści. To poprzez niego lub jego pochodne zaglądamy do cyfrowych światów by je eksplorować. Płaszczyzna ekranu stanowi interfejs do dalekich podróży i odkrywania nowych przestrzeni, a co za tym idzie definiującej wirtualne miejsca architektury. Zadaniem architektury, tej wirtualnej i rzeczywistej, jest nie tylko definiowanie i organizowanie przestrzeni, to sposób zapisu opowieści, którą można z niej odczytać. Architektura jako element przestrzeni oddziałuje na wszystkie zmysły odbiorcy, formę przestrzenną dopełnia szereg elementów wpływających na jej postrzeganie, od kontekstu znaczeniowego, roli uczestnika w przestrzeni, po zjawiska wpływające na chwilowy jej odbiór. Pozwala to tworzyć jej indywidualny wizerunek dla każdego odbiorcy. Architektura, jako jedna ze składowych zdefiniowania miejsca, powiązana jest bezpośrednio z ruchem, który towarzyszy eksploracji przestrzeni. To ruch nadaje przestrzenny charakter miejscu, pozwala je precyzyjniej zdefiniować i odebrać. Zamienia statyczny obraz nieruchomego kadru w przestrzenny zbiór informacji. Nałożenie się wielu ruchów, a więc wielu obserwatorów czy uczestników przestrzeni i wzajemny ich wpływ na siebie pozwalają architekturze trwać. Ruch wydobywa za każdym razem nowe znaczenia opisujące przestrzeń, ukazując jej narracyjny potencjał. Człowiek codziennie tworzy małe i duże historie, oswajając przestrzeń, poznając nowe znaczenia znanych zakątków ale także poszukując i eksplorując nowe. Całość procesu buduje osobiste wspomnienia, przypisuje przestrzeni poprzez ruch własne wartości, przez co stają się one bardzo indywidualnymi, bliskimi historiami. Historie składają się na tożsamość jednostki, są elementem jej dziedzictwa a ich tworzenie ma związek z przestrzenią, która jest ich generatorem. Człowiek tworzy swoją historię będąc aktywnym uczestnikiem przestrzeni.

Wirtualna rzeczywistość podobnie oddziałuje na swoich uczestników, udostępniając im możliwość interakcji z przestrzenią, wprowadzając element ruchu jako podstawowe narzędzie poznawcze. Ruch jako podstawowy sposób interakcji dopełniany jest szeregiem bodźców,

¹ Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi, ul. Wojska Polskiego 121, 91-726 Łódź, rafal.szrajber@asp.lodz.pl

które podobnie jak przemieszczanie się definiowane są za pomocą interfejsu, czy to w postaci fizycznej formy (klawiatura, pad, gesty) czy prezentowanej jako graficzne odwzorowanie na ekranie zapewniając komunikację z użytkownikiem. W wirtualnej przestrzeni dochodzi jeszcze jeden element „materializujący” przestrzeń – to uczestnictwo w niej gracza i „uaktywnienie jej” przez jego obecność w wirtualnym świecie. Pusty świat bez użytkowników jest jak projekt, który został jedynie opisany w cyfrowym środowisku by zaprezentować go inwestorowi, jednak nie został zrealizowany i „zasiedlony” użytkownikami.

Najbardziej skolonizowane obszary wirtualnych światów, które właśnie definiuje ruch i obecność w nich użytkowników, to gry wideo. W dalszych rozważaniach będą stanowić obszar badań nad architekturą wirtualnych światów, definiujących ją pojęć w odniesieniu do przestrzeni i sposobów budowania narracji oraz przypisanej funkcjonalności. Badania będą prowadzone w ujęciu komparatystycznym, wychodząc poza same gry i odnosząc się do różnych teorii analizowanych w ujęciu architektonicznym w celu ukazania wielu perspektyw i spojrzenia na wirtualną przestrzeń.

Artykuł jest wynikiem prowadzonych badań, których podstawą stały się wirtualne rekonstrukcje miejsc, ukierunkowane na przywracanie utraconego dziedzictwa z wykorzystaniem cyfrowego obrazowania, oraz zaangażowanie autora w procesy projektowe i dydaktyczne związane z grami wideo i projektowaniem dedykowanych im środowisk.

2. Gry wideo jako medium

Wirtualne przestrzenie to forma środowiska, które poprzez szereg bodźców definiuje miejsce podejmowanej przez gracza aktywności². By w pełni zrozumieć zależności reprezentacji przestrzennej definiującej miejsce, możliwości interakcji i umożliwieniu kontroli, a więc swobodnej eksploracji w czasie rzeczywistym trzeba odnieść się gier jako medium przez pryzmat ruchu jako elementu aktywującego przestrzeń jak i wiarygodności przedstawionego świata poprzez mechaniki rozgrywki i funkcjonalne wykorzystanie architektury jako narzędzia odpowiedzialnego nie tylko za opisanie przestrzeni, ale opowiadanie historii. Takie spojrzenie na gry wideo pozwoli doprecyzować obszar badań nad wirtualną przestrzenią i przyrzec się mediom których jest istotnym składnikiem.

Gry wideo są najbardziej oczywistym medium powiązanim z wirtualnymi światami. Nie tylko z uwagi na ich specyfikę i bogactwo światów, ale także z uwagi na ilość jednocześnie korzystających z nich użytkowników³ a także na czołową pozycję wśród najnowszych środków komunikacji [3] i miejsce w centrum współczesnej kultury. Definiując więc obszar

² Ruch jest podstawową aktywnością jaką oferują wirtualne światy, może być on bezpośredni, ograniczony lub wręcz zaplanowany przez jej twórców.

³ Rekord liczby jednocześnie zalogowanych graczy w usłudze Steam w styczniu 2017 roku, wynosił 14,206,607 osób. Trzeba podkreślić, że jest to jedna z wielu platform które funkcjonują na rynku i działają jednocześnie.

badawczy, przez pryzmat architektury, w obrębie gier wideo można odnieść się do samego medium, za pomocą którego mamy możliwość obcowania z przestrzenią i opisującą ją architekturą. Gry to dla jednych rozrywka, którą definiuje mechanika jako podstawa rozgrywki i elementy ją określające, jak zasady czy sposoby komunikacji z graczem – formuła bliska ludologom. Dla innych to obszar opowiadania historii i sposobów jej werbalizacji za pomocą interaktywnego medium – bliskie narratologom. Dwoistość natury postrzegania gier jako obszaru badań oraz ich interdyscyplinarny charakter pokazują ich złożoną strukturę. Poetyka gier wideo⁴ korzysta i adaptuje wiele z elementów mediów tradycyjnych oraz przetwarza i tworzy nowe elementy związane z kulturą komputerową. Do tego jeszcze dynamiczny rozwój gier dzieli już same medium wewnętrznie, nie tylko poprzez wygląd czy poziom skomplikowania, ale także celu ich powstawania, technologii i zasięgu oddziaływania [2].

Analizując wirtualną przestrzeń, która staje się dla twórców środkiem wyrazu i zapisu pewnych idei czy dążeń można zdefiniować ją podobnie jak miejsce⁵, a więc sięgając nie tylko po formę ale przypisując za jej pomocą kontekst i znaczenie. Analizując miejsce jako element przestrzeni warto zastanowić się nad faktem jego roli, który jak sama gra jest jedynie odtwarzany biernie, z drugiej jednak strony kreowany przez obecność w nim gracza. Takie zrozumienie tej dwuznaczności wirtualnej przestrzeni odnosi się do samej gry, która w pewnym stopniu pozwala użytkownikowi programu rozrywkowego odtwarzać „interaktywną opowieść” zaprojektowaną przez twórców, a w pewnym samodzielnie ją tworzyć [4].

Obecność w przestrzeni gry wytworzyła nowy rodzaj zaangażowania odbiorczego – czyli immersję. Właściwość która określa wrażenia zanurzenia się w rzeczywistości generowanej komputerowo i jest uważana za jeden z najbardziej pożądaných stanów utrzymujących zaangażowanie gracza i jego obecność w grze. Mimo iż zanurzenie odbywa się w przestrzeni gry, nie jest to cecha która definitywnie i jednoznacznie by ją definiowała. Istotnym elementem immersji jest odczuwanie niezmediatyzowania, czyli odczuwania bezpośredniej obecności w cyfrowej przestrzeni generowanej komputerowo [2].

Podstawowe uwarunkowanie czyli miejsce akcji, zdefiniowane przez opisaną wieloma środkami wyrazu przestrzeń, nadaje grom podstawową ich cechę charakterystyczną związaną z ruchem czyli możliwość eksploracji wirtualnych światów w ramach rozgrywki [3]. Eksploracja przestrzeni podporządkowana jest zbiorowi reguł i zasad definiowanych poprzez mechanizmy rozgrywki, która dzięki multimedialności gier i szerokiemu wachlarzowi środków wyrazu pozwala tworzyć bogate w zawartość informacyjną komunikaty. Taki sposób formowania przekazu zmienia sposób opowiadania historii i tworzy nowe różniące się od tych znanych z filmów i książek [6].

⁴ Ewa Szczęsna definiuje współcześnie poetykę poprzez właściwości strukturalne dzieła, reguły jego tworzenia i sposoby generowania znaczeń [5].

⁵ Miejsce pod kątem wirtualnej reprezentacji analizuje autor w swoich badaniach dotyczących wirtualnych rekonstrukcji utraconego dziedzictwa.

By zrozumieć kreowaną wirtualnie przestrzeń w grach wideo trzeba się odnieść do ilości wymiarów w jakiej ją postrzegamy. Najprostszy podział uwarunkowany rozwojem technologicznym dzieli przestrzeń reprezentowaną w grach wideo na dwuwymiarową i trójwymiarową. To także zbliża rozwój interpretacji architektury w grach do teorii widzenia Strzemińskiego, który analizuje jak wpływ zmian społecznych wpłynął na reprezentację w sztuce. Gry jako młode medium, a mimo to „umierające” [7] z uwagi na ciągły rozwój technologii, dały możliwość autorowi uczestniczyć osobiście (w dostępnych dla niego obszarach) w procesie ich rozwoju. Taka niebywała możliwość doświadczania całego procesu indywidualnie, tworzy osobistą, jak na przestrzeń badawczą przystało, historię autora. Opisywane i analizowane przypadki dotyczące sposobów interpretacji i przedstawiania przestrzeni w grach wideo mając więc osobisty charakter, oparty na własnym doświadczeniu i możliwości uczestnictwa w procesie zmian technologicznych towarzyszących grom wideo.

Rozwój technologii to swoisty wyznacznik zmian jakie zachodzą w reprezentacji przestrzeni w grach ale i samych gier w odniesieniu do możliwości obliczeniowych i technologicznych. Takie porównanie autor zaprezentuje analizując proces tworzenia wirtualnych światów w ujęciu praktycznym w kolejnym artykule.

Analizując gry wideo pod kątem możliwości doświadczania prezentowanych w nich przestrzeni, trzeba jeszcze przyrzeć się samemu kontekstowi ich użytkowania, który wpływa bezpośrednio na odbiór przedstawionego świata oraz interfejsowi jako narzędziu komunikacji z wirtualną przestrzenią.

Dobrze zaprojektowana zabawa, od filmu po przestrzeń parku rozrywki, powinna być przyjazna dla każdego odbiorcy. Taką regułą realizował Walt Disney w swoich parkach rozrywki, jednak dzielił tematycznie stworzone aktywności by każdy mógł znaleźć dla siebie ulubione przestrzenie. Biorąc pod uwagę analizę kontekstu użytkowania gier wideo, można zauważyć podobne działania ich twórców. Projektowane gry, a więc sama struktura opowieści i jej zawartość dedykowana jest określonym odbiorcom - czy to wiekowym czy zdefiniowanym poprzez potrzeby jakie spełnia gra. Ma to wpływ na reprezentację przestrzeni oraz jej funkcję, podobnie jak w rzeczywistości, gdzie architektura musi spełniać określone wymagania grup użytkowników dla których jest w głównej mierze przeznaczona. Określenie środowiska technicznego pozwala zrozumieć odczytywanie przestrzeni w poszczególnych typach i gatunkach gier. Zasoby techniczne, oraz kontekst w odniesieniu do rodzaju urządzeń za pomocą których odbieramy przestrzeń, jest także istotnym czynnikiem kształtującym zachowania użytkownika. Środowisko fizyczne podejmowanych przez graczy aktywności (np. pozycja gracza podczas gry, oświetlenie pomieszczenia), a więc warunki w jakich przebiega rozgrywka także wpływają na odbiór i są zewnętrznym czynnikiem, który podobnie jak środowisko organizacyjne, a więc wszystko to co dzieje się wokół użytkownika w rzeczywistym świecie wpływa na działania gracza i może mieć pozytywny lub negatywny wpływ na rozgrywkę a tym samym na postrzeganie przedstawionego świata. Ważnym elementem w analizie dostępu do wirtualnej przestrzeni jest także motywacja i nastawienie a więc rola jaką w grze przyjmuje gracz ale także jego motywacja do sięgnięcia po taki rodzaj rozrywki. To elementy mające także wpływ na odbiór rzeczywistej przestrzeni, chęci jej eksploracji czy zrozumienia. Widać więc zagnieżdżenie jednej przestrzeni (tej wirtualnej)

w świecie realnym (przestrzeni rzeczywistej). Takie powiązanie pokazuje wzajemne zależności obu przestrzeni sprzężone ze sobą przez obecność w nich użytkownika. Przestrzeń wirtualna wymaga przestrzeni realnej by zaistnieć, jest więc elementem zależnym a czynniki ze świata realnego mogą mieć wpływ na świat wirtualny.

Barierami w eksploracji wirtualnego świata mogą być także uwarunkowania odbiorcy związane z kwestiami demograficznymi, psychicznymi i cechami intelektualnymi a przez to indywidualnymi umiejętnościami, znajomością kanonów zastosowań i specyfika „dedykowanych określonym formom komunikacji, interfejsów czy użytkownika cyfrowych produktów. Dopiero aktywna i świadoma obserwacja przestrzeni pozwala architekturze wyjść z tła i stanąć wśród pełnoprawnych elementów kształtujących codzienną i wirtualną historię.

3. Przestrzeń w grach wideo jako składowa opowieści

Obcowanie z wirtualną przestrzenią, głównie poprzez gry wideo można porównać do zjawiska technofaktu – refleksu kulturowego wobec artefaktu nie będącego dziełem sztuki (np. konsola do gier, komputer – jako narzędzia konieczne do podjęcia aktywności) ale wytworem techniki czy technologii [8]. Jak pisze W. J. Affelt, technofaktu nie należy utożsamiać z dziełem sztuki, jednakże jest on pełnoprawnym przedmiotem estetycznym o znacznej „aktywności”. W odniesieniu do definiowanego obszaru badań, można określić technofakt jako dostęp do przestrzeni zapisanej i udostępnianej za pomocą nowych technologii. Doświadczenie estetyczne, które towarzyszy obcowaniu z technofaktem, to proces złożony i wielofazowy. W technofakcie proces poznawczy ukierunkowany przez twórczą osobowość Twórcy, zostaje skonfrontowany z przeżyciem estetycznym Odbiorcy – poprzez jego osobowość, wrażliwość na jakość czy szerszy kontekst społeczno-kulturowy⁶. Gry stają się więc swoistym spotkaniem odbiorców z twórcami, weryfikując nie tylko samą kreację przestrzeni ale całej struktury gry wideo jako medium.

Oknem do prezentowanego świata gier wideo staje się ekran, który w samym środowisku gry (czy to 2D czy 3D) sprzężony jest z kamerą dzięki której obserwujemy przedstawione wydarzenia. To sprzężenie pozwala na zaprezentowanie świata z określonej perspektywy czy widoku, który „reprezentuje rzeczywistość gry” [9]. Kamera jest więc narzędziem, które determinuje sposób poznawania i obcowania z wirtualną przestrzenią. Blisko jej do kamery filmowej, jednak tam obszar poznawania przestrzeni ograniczony jest kadrem, który z góry podąża po ustalonej fabularnie linii, zaplanowanej przez jej twórców, prezentując ich punkt widzenia. W grach wideo kamera oddana jest we władanie użytkownikowi, co zmienia sposób kształtowania opowieści - pozwala na jej bardziej indywidualne doświadczanie, zbliżone do rzeczywistego uczestnictwa w świecie.

⁶ Na podstawie Schematu sytuacji estetycznej dzieła sztuki. op. W.J. Affelt [w:] *Adaptacje obiektów zabytkowych do współczesnych funkcji użytkowych*, [red.] Bogusław Szmygin, Warszawa-Lublin, 2009, s.12

Wirtualna przestrzeń to obszar wielopłaszczyznowy i tak też można zdefiniować ten obszar badawczy. Istotnym głosem w dyskusji dotyczącej przestrzeni wirtualnych jest książka Michaela Nitsche *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds* [10]. Proponuje on by przyjrzeć się wirtualnym światom interdyscyplinarnie poprzez odpowiednio dobrane narzędzia ich badania. Proponuje odniesienie się w badaniach do trzech własności przestrzeni wirtualnych: struktury, prezentacji oraz funkcjonalności [10]. Struktura jest tutaj rozumiana jako zależność interakcji w odniesieniu do narracji i przekazywania informacji, prezentacja odnosi się do środków wyrazu związanych głównie z obrazem. Funkcjonalności to zasady i reguły opisujące wirtualne środowisko definiując możliwość podejmowanych działań przez gracza. Odniesienie tego do reprezentacji miejsca jakie zaproponował autor w rozważaniach nad wirtualną rekonstrukcją dziedzictwa [11] pokazuje zbieżności w wielopłaszczyznowości miejsca jako fragmentu przestrzeni. Zaproponowany przez autora zapis wirtualnej reprezentacji miejsca łączy w sobie cechy miejsca opisanego przez Cantera [12] czyli: atrybutów fizycznych, pojęć definiujących miejsce oraz działań w nim podejmowanych, ze schematem opisującym cechy wirtualnej przestrzeni pozwalające na poczucie w niej uczestnictwa przez odbiorcę (immersji w przedstawiony świat), zaproponowane przez Steva Swinka [13]: symulację przestrzenną, kontrolę w czasie rzeczywistym i dopracowanie. Cechy wirtualnej przestrzeni autor w swojej propozycji opisu miejsca definiuje za pomocą: interpretacji przestrzennej, interakcji oraz szczegółów i informacji. Widać więc zbieżne wyniki badań i proponowanych opisów od strony ludologicznej i architektonicznej. Odnosząc opis autora do badań poetyki gier wideo można zauważyć, że prezentacja łączy się z interpretacją przestrzenną a więc indywidualnym odbiorem cyfrowego świata, funkcjonalności z możliwościami interakcji z udostępnionym światem oraz szczegóły i informacje stanowiące kontekst miejsca ze strukturą. Tak opisana i zdefiniowana wirtualna przestrzeń w grach wideo stanowi punkt wyjściowy do dalszych poszukiwań i badań. Warto jednak wspomnieć o innych cechach i metodach które pozwalają na pełniejsze zrozumienie wirtualnych światów.

Przestrzeń w grach może przyjąć różnorakie funkcje w odniesieniu do postawy gracza, za pomocą działań twórcy. Przestrzeń gier wideo to środowisko oparte na doświadczaniu jej przez twórców i wielokrotnych testach sprawdzających skuteczność zastosowanych rozwiązań, także na nowych użytkownikach, w celu wypracowania najbardziej funkcjonalnego rozwiązania. Celem przestrzeni wirtualnych światów, która często wykracza poza odwzorowania rzeczywistego świata, jest zapoznanie gracza z funkcjonującymi w nim zasadami związanymi z jego eksploracją. Przestrzeń służy tutaj jako narzędzie dostosowujące zachowanie, a więc stanowi narzędzie poprzez które gracz poznaje świat i rządzące nim prawa. Poprzez ukształtowanie środowiska i jego wygląd prezentowana jest jeszcze zawartość symboliczna, która definiuje świat od strony towarzyszących mu idei, dążeń i artystycznych wizji. Przekaz poprzez przestrzeń budowany jest na płaszczyźnie związanej z mechaniką gry oraz na płaszczyźnie opowiadania historii, łącząc w sobie cechy bliskie ludologom i narratologom. W wielu grach widać wyraźnie obie te cechy w świecie gry – gdzie podkreślane są elementy zapewniające eksplorację (np. możliwość wspinaczki) i budowana

jest opowieść za pomocą odniesień poprzez formę, kształt czy symbolikę (nawiązanie do konwencji lub ukierunkowanie domysłów gracza przez bezpośrednie komunikaty).

Przestrzeń może więc przyjąć rolę, na podstawie opracowań M. Nitsche [10] oraz Marcina M. Chojnackiego [17], zinterpretowaną przez autora bezpośrednio w odniesieniu do architektury:

Przeciwnika – elementów utrudniających rozgrywkę lub wymagających większych umiejętności od gracza w ich pokonywaniu (np. uzyskiwanych wraz z przebiegiem rozgrywki i poznawania przestrzeni). Ten rodzaj przestrzeni w grach czyni je bardziej emocjonującymi tworząc wyzwania przed graczem.

Przewodnika / Sprzymierzeńca – przestrzeń nie tylko może stanowić ukierunkowanie rozgrywki ale także dawać możliwości bezpieczniejszej eliminacji wrogów poprzez osłony, sposobu przemieszczania się gracza czy wręcz broni gdy przestrzeń zyskuje cechy kinetyczne. Przestrzeń taka pełna jest afrondancji [14]⁷, które oznaczają możliwość wykorzystania elementów przestrzeni w sposób intuicyjny.

Kreatora – przestrzeń jako synonim zabawy, tworzona jest by pozwolić na eksperymentowanie, doświadczanie i tworzenia na bazie opisujących ją reguł własnych doświadczeń. Gra nie narzuca przebiegu rozgrywki ale oddaje w ręce gracza otwarty częściowo zdefiniowany świat pozwalając na badanie i opanowywanie przestrzeni gry.

Informatora / Narratora – przestrzeń, która z definicji spełnia funkcję nawigacyjną oraz informacyjną dostarczając odbiorcy koniecznych do rozgrywki informacji. Kreowane miejsce wychodzi poza dekoracyjny charakter stając się źródłem informacji o świecie, wydarzeniach a nawet historii uczestnika przestrzeni.

Tak zdefiniowana rola przestrzeni stanowi cztery główne warstwy składające się na funkcjonalności do niej przypisane w wirtualnych światach i odnosi się bezpośrednio do opisanych przez M. Nitsche planów analitycznych przestrzeni występujących podczas rozgrywki.

Przyjmując założenie, że architektura jest swoistym przestrzennym zapisem chwili w odniesieniu do formy i funkcji jaka ją reprezentuje oraz wynikiem wielu czynników determinujących jej powstanie, można traktować ją jako zbiór wielu informacji przestrzennych, które komunikowane są odbiorcy – bezpośrednio i pośrednio.

Architektura rozumiana jest tutaj jako złożony proces - od powstania idei obiektu, poprzez jego funkcjonowanie aż po destrukcję lub porzucenie. Przestrzeń nie jest opisana jedynie przez sam budynek ale towarzyszące mu zjawiska definiujące miejsce. Autor poruszył zagadnienie niematerialności w materialnej formie architektonicznej [15] i wykazał jak ważny element ma w odbiorze przestrzeni i procesach jej postrzegania i zapamiętywania. Umiejętność odczytania poszczególnych komunikatów i informacji zależy od wnikliwości,

⁷ Wyjaśnienie autora: <http://liacs.leidenuniv.nl/~verbeekfj/courses/hci/AffordancesandDesign.pdf>

wiedzy, dostępności informacji i doświadczenia odbiorcy oraz końcowej interpretacji uzyskanych informacji.

Można to odnieść do umiejętności czytania architektury jako formy narracyjnej. Podobnie do takiego toku rozumowania nawiązuje typologia narracyjnych środowisk wirtualnych Henry'ego Jenkinsa. Autor *Game design as Narrative Architecture* zauważa konieczność zespolenia poglądów narratologów i ludologów w procesie badania medium związanego z wirtualną reprezentacją przestrzeni i proponuje pośrednią perspektywę traktowania gier jako przestrzeni o potencjale narracyjnym [1]. Podobnie definiuje konieczność eksploracji przestrzeni a więc jej interpretacji i odczytywania Lev Manovich, który zwraca uwagę na wpływ bierności gracza w przestrzeni jako jej odrzucenia a co za tym idzie powiązanie aktywności gracza w świecie przedstawionym gry jako czynnika ją definiującego i głównego działania narracyjnego [16].

Jenkins konkluduje „Projektanci gier nie opowiadają tak po prostu historii; oni projektują światy i kształtują przestrzeń” [16] a jego tok rozumowania doprowadza do zdefiniowania czterech sposobów prowadzenia narracji przez otoczenie w grach komputerowych. Każdy z nich posiada swoje charakterystyczne cechy pozwalające wyróżnić go spośród pozostałych. Henry Jenkins wymienia kolejno: narrację ewokatywną, odgrywaną, wbudowaną i emergentną⁸. Przekładając to na język architektury i miejsca jako zdefiniowanego przez nią fragmentu przestrzeni, można podjąć próbę zdefiniowania jej cech w odniesieniu do sposobów narracji opartej na typologii Henry'ego Jenkinsa.

Narracja ewokatywna – bazująca na adaptacjach czy interpretacjach ogólnie znanych utworów realizujących się wcześniej w tradycyjnych mediach. Odnosząc się do tego typu narracji poprzez środowisko wirtualne, można stwierdzić, że przestrzeń o cechach ewokatywnych, definiuje miejsce za pomocą rozpoznawalnych kształtów, motywów skojarzeń czy kontekstu kulturowego przypisanego do określonych form i struktur. Odniesienie takie bazować ma na odniesieniu do wiedzy odbiorcy i poprzez nią sięga do definicji pierwowzoru by wykorzystać przypisane do niego skojarzenia. Taki zabieg może od razu zdefiniować grupę użytkowników czy docelowych mieszkańców/odbiorców takiego świata ale nie wyklucza nowych. Taka forma wykorzystywana jest w tematycznych parkach rozrywki czy obiektach które za pomocą odniesienia do konkretnych wartości historycznych, definiują swój kontekst. Pozwala to na wykorzystanie chęci doświadczenia przestrzeni opartej na tej znanej z historii, książki, komiksu czy filmu. Jest to najprostszy sposób budowania opowieści bo odbiorca zna ogólną konwencję, możliwości i charakterystykę danej przestrzeni oraz kontekst, tło historyczne i inne cechy pośrednio związane z architekturą ale przypisane do form jego reprezentacji.

Patrząc na środowiska stworzone na tej konwencji w obszarze gier wideo, można do niego zaliczyć wszystkie odniesienia historyczne, od rzeczywistych miejsc po cechy definiujące dany czas czy styl architektoniczny albo stylistykę. Pozwala to na tworzenie mikronarracji,

⁸ Autor przyjmuje określenia za M. M. Chojnackim który trafnie przekłada znaczenia poszczególnych sposobów narracji w pracy magisterskiej *Wirtualne otoczenie jako opowieść – przestrzenne historie w grach wideo*, Instytut kultury współczesnej, Uniwersytet Łódzki 2014,

drobnych odniesień i detali, które będą miały szerszy kontekst wywołujący konotacje poprzez znajomość i identyfikowalność prezentowanych informacji.

Narracja odgrywana – model opowiadania historii dzięki umożliwieniu swobodnej eksploracji często z przypisaniem zdefiniowanej roli użytkownikowi w przedstawionym świecie. Otwarty świat wymaga innego podejścia do jego przestrzennej konstrukcji z dwóch powodów – ograniczeń technologicznych związanych z reprezentacją nieograniczonej cyfrowej przestrzeni, a więc konstruowania jej na zasadzie modularności czy generatywności oraz kreowaniu form pozwalających na zachowanie indywidualnego charakteru każdego z miejsc. Największa swoboda eksploracji oraz zaangażowania w mikronarracje pokazujące sposób funkcjonowania przedstawionego świata daje graczowi poczucie kontroli nad przestrzenią i możliwość pełniejszego jej zrozumienia. Architektura takiej przestrzeni stanowi tło, którego celem jest pokazanie indywidualnego charakteru przestrzeni przy jednoczesnym posiadaniu modułowej struktury.

Narracja wbudowana – sposób opowiadania otoczeniem które złożone jest z elementów powiązanych i definiujących fabułę. Rozgrywka połączona jest w silny sposób z przestrzenią i jej znaczeniem w kształtowaniu opowieści. Warstwa semantyczna tworzonego świata przenosi się do przestrzeni poprzez udiegetyzowanie elementów powiązanych z działaniami gracza i prezentowaną fabułą. Odbiorca przestrzeni musi z niej korzystać i bazować na zawartych w niej wskazówkach by osiągnąć zakładany cel. Prawidłowe odczytywanie sygnałów i podążanie za przestrzenią eliminuje jako kluczową swobodną eksplorację środowiska. Opowieść prezentowana poprzez odwiedzone miejsca może dotyczyć samego gracza ale także opowiadać historie miejsc których dotyczy. Miejsca te następnie stają się główną przestrzenią opowiadanej historii przez co silniej zapadają w pamięć i gracz odbiera ich istotną rolę w tworzonej opowieści. Przestrzeń zdefiniowana jako środek narracji wbudowanej opowiada najczęściej historie w sposób linearny, gdzie uczestnik przemieszcza się od wskazówki do wskazówki.

Narracja emergentna – określana mianem wyłaniającej się, to sposób na samodzielne kształtowanie opowieści poprzez reaktywne środowisko wirtualne. Tu przestrzeń nie definiuje bezpośrednio rozgrywki, ale stanowi konsekwencje działań gracza (np. w grach strategicznych jak *Civilization*). Jako trudny do zdefiniowania sposób narracji posiada też niejednoznaczną rolę przestrzeni w odniesieniu do ludzkiej skali. Model rozgrywki oparty głównie na planowaniu bliskim bardziej zarządzaniu przestrzenią i urbanistyce wymusza przewidywanie i zrozumienie reakcji na poszczególne działania, a przez to samodzielne śledzenie rozgrywki.

Przyglądając się konstrukcji poszczególnych środowisk narracyjnych w grach wideo wymienionych przez Henry'ego Jenkinsa widać przenikanie się ich wzajemnie ze sobą. Trudno znaleźć grę w której wirtualna przestrzeń definiująca miejsce będzie jednoznacznie przypisana do konkretnego modelu narracji. Może się zdarzyć, że badając takie środowiska jak robi to Marcin M. Chojnacki, będzie można określić cechę dominującą w danej grze, niż jednoznacznie przypisać ją do danej kategorii. Różnorodność sposobów narracji wykraczająca daleko poza przestrzeń która definiuje miejsce aktywności, oraz

wielości środków wyrazu możliwych do zastosowania w grach sprzyja wymieszaniu i wzajemnej konwergencji sposobów opowiadania przestrzenią. Podobnie jak zdefiniowanie wirtualnej rekonstrukcji miejsca przez autora tak i typologia Jenkinsa nie określa sztywnych ram i podziałów a jedynie wskazuje na cechy i pewne modele będące wskazówkami do analizowania sposobów opowiadania historii w grach przy wykorzystaniu przestrzeni.

Gry wideo to nieustannie rozwijająca się i zmieniająca branża, która poszukuje nowych rozwiązań, aktywnie korzysta z rozwoju technologii jako źródła inspiracji oraz narzędzi zwiększających zasób środków wyrazu i komunikacji z graczem. Wraz ze zmianami towarzyszącymi grom, trzeba analizować zmieniający się obszar badań nad przestrzenią wirtualnych światów. Zrozumienie specyfiki wirtualnych przestrzeni gier wideo jako obszaru badawczego pozwala na zrozumienie zachodzących w nich procesów. Wyjściem do każdej analizy jest przestrzeń rzeczywista gdzie rozpoczyna się kontakt ze światem wirtualnym, by przez technofakt przypisany do ekranu przenieść się do wirtualnego świata w którym także istnieje możliwość wniknięcia w kolejny. Opowieść w grach, podobnie jak miasto, jest kompozycja bardziej przestrzenną niż fabularną. Jednak to zawsze od odbiorcy i jego zaangażowania zależy jak głęboko po nią sięgnie. Przestrzeń jest więc istotnym elementem narracji, a świadomy projektant gier przyjmuje bardziej funkcję architekta niż twórcy fabuły⁹. Zrozumienie mechanizmów odnoszących się do przestrzeni wirtualnych i wykorzystanie ich w nauczaniu i procesie projektowania architektonicznego ma na celu wzbogacenie nie tylko warsztatu projektowego oraz zrozumienia znaczenia architektury w dzisiejszym świecie ale wskazania na zmiany jakie dotyczą społeczeństw w dobie tak powszechnej cyfryzacji, także uczestnictwa w wirtualnej przestrzeni.

BIBLIOGRAFIA

1. Jenkins H.: *Game design as Narrative Architecture*, [w:] *First Person: New Media as Story, Performance and Game*, red. N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan, Cambridge 2004.
2. Kubiński P.: *Gry wideo. Zarys poetyki*. UNIVERSITAS, Karków, 2016.
3. Filiciak M.: *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa 2006.
4. Urbańska-Galanciak D.: *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*, Warszawa 2009.
5. Szczęsna E.: *Poetyka mediów. Politemiatyczność, digitalizacja, reklama*. Warszawa 2007.
6. Lebowitz J., Klug C.: *Interactive Storytelling for Video Games. A Player-Centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories*, Burlington 2011.
7. Garda M. B.: *Gry komputerowe jako dziedzictwo kulturowe*, *Replay, The Polish journal of Game studies*, 1/2014, s.119-127.

⁹ Henry Jenkins definiuje aktywność uczestnika rzeczywistej i wirtualnej przestrzeni jako tworzenie narracyjnej siatki zdarzeń.

8. Affelt W. J.: Estetyka zabytku budownictwa jako wyzwanie dla jego adaptacji, [w:] Adaptacje obiektów zabytkowych do współczesnych funkcji użytkowych, [red.] Bogusław Szmygin, Warszawa-Lublin, 2009.
9. Adams E.: Fundamentals of Game Design, Berkeley 2009.
10. Nitsche M.: Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds, London 2008.
11. Szrajber R.: Videogamas as an element of heritage [w:] The Limits of Heritage, International Culture Centre, Kraków 2015.
12. Canter D.: The Psychology of Place, The Architectural Press, London 1977.
13. Swink S.: Game feel: a game designer's guide to virtual sensation, Morgan Kaufmann Publishers, USA 2009.
14. Norman D.: The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition, Basic Books, 2005.
15. Szrajber R.: Niematerialne dziedzictwo kulturowe jako element wirtualnej rekonstrukcji architektury [w:] Niematerialne dziedzictwo kulturowe: zakresy – identyfikacja – zagrożenia, Seria: Niematerialne dziedzictwo kulturowe w Polsce i jego ochrona, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Narodowy Instytut Dziedzictwa, Lublin – Warszawa 2015.
16. Manovich L.: Język nowych mediów, Warszawa 2006.
17. Chojnacki Marcin M.: Wirtualne otoczenie jako opowieść – przestrzenne historie w grach wideo, Praca magisterska pod kierunkiem prof. nadzw. dr hab. Piotra Sitarskiego, Instytut kultury współczesnej, Uniwersytet Łódzki 2014.
18. Totten Ch. W.: An Architectural Approach to Level Design, A K Peters/CRC Press; 1 edition, 2014.
19. Totten Ch. W.: Level Design: Processes and Experiences, A K Peters/CRC Press; 1 edition, 2016.
20. Frederick M.: 101 Things I Learned in Architecture School, The MIT Press; 3rd Edition edition 2007.
21. Kremers R.: Level Design: Concept, Theory, and Practice, A K Peters/CRC Press; 1 edition, 2009.
22. R. Szrajber, K. Guzek, Jach S.: Architectural heritage and its representation in video games [w:] Computer Game Innovations, Politechnika Łódzka 2016.

ARCHITEKTURA WIRTUALNYCH ŚWIATÓW JAKO OBSZAR BADAWCZY

Streszczenie

Celem artykułu będzie zaprezentowanie architektury wirtualnych światów, głównie gier wideo, jako obszaru badawczego oraz pokazanie zależności determinujących kreowanie wirtualnej przestrzeni w odniesieniu do jej użytkownika. Artykuł jest pierwszym z serii ukazujących podobieństwa i różnice interaktywnych środowisk wirtualnych i rzeczywistej przestrzeni w odniesieniu do technologii powstawania w niej obiektów, funkcji jaką ma pełnić architektura oraz reprezentacji formy jako sposobu na przekazywanie informacji i opowiadaniu historii o wykreowanym miejscu.

ARCHITECTURE IN VIRTUAL WORLDS AS A FIELD OF RESEARCH

Summary

The aim of this article is to present the architecture of virtual worlds, mainly video games, as a research area and to show the dependencies determining the creation of virtual space with respect to its user. This article is the first in a series to show the similarities and differences between interactive virtual environments and real space with regard to the technology of the creation of objects, architecture and representation as a way to convey information and tell stories about the place.