



**Krzysztof M. Maj**

AGH W KRAKOWIE

 <https://orcid.org/0000-0001-9799-8409>

## **Gdzie się kończy otwarty świat? O granicach grywalnej rzeczywistości**

### **Where Does the Open World End? On the Borders of Playable Reality**

**Abstrakt:** Artykuł *Gdzie się kończy otwarty świat? O granicach grywalnej rzeczywistości* poświęcony jest analizie problemu światotwórczego związanego ze strategiami delimitowania obszaru otwartego świata oraz rolą granicy w zawężaniu zarówno pola eksploracji, jak i doświadczenia rozgrywki. Skorzystawszy z narzędzi dostarczanych przez kognitywną i transmedialną narratologię, jak również z badań empirycznych w obszarze wykorzystania map ciepła w badaniu eksplorowania świata gier wideo, autor stara się rozważyć, czy wykorzystanie focalizacji oraz wiedzy o narracyjnym polu widzenia może przysłużyć się pogłębieniu doświadczeń immersywnych w eksploracji i zwiększeniu swobody dokonywania wyborów – aspektów kluczowych dla pełnej satysfakcji odbiorczej z prawdziwie otwartego świata. Tezy artykułu zilustrowane są analizami światocentrycznymi wybranych gier wideo (*Cyberpunk 2077*, *Skyrim*, *Total War: Warhammer II*, *Divinity II: Ego Draconis* i innych). Celem analiz jest uwydatnienie najważniejszych komponentów otwartego świata gry i, co najistotniejsze, rozstrzygnięcie tego, do czego w gruncie rzeczy odnosić się może owo otwarcie.

**Słowa kluczowe:** otwarty świat, gra wideo, światotwórstwo, ludotopia, mapy

**Abstract:** This article addresses the issue of world-building as related to the strategies of delimiting the openness of the gameworld. Specifically, it treats of the role of a borderline that restricts both the range of exploration and the gaming experience. By using tools supplied by cognitive and transmedial narratology and by referring to empirical studies in thermal mapping of explorable game space, Krzysztof M. Maj inquires whether the use of focalization and of the knowledge of the narrative field of view can offer deepened immersive exploratory experiences and a greater freedom of choice – aspects crucial for the full enjoyment of a genuinely open world. Maj supports his theses with world-centered analyses of selected video games (*Cyberpunk 2077*, *Skyrim*, *Total War: Warhammer II*, *Divinity II: Ego Draconis* and others). His goal is to emphasize the most crucial aspects of an open gameworld and, most importantly, to decide what this “openness” actually refers to.

**Keywords:** open world, video game, world-building, ludotopia, maps

### Koniec i początek

„Dotarłeś do końca mapy”. Taki komunikat pojawia się w samym środku mapy gry *Cyberpunk 2077* (2020) studia CD Projekt Red, na niewidocznej granicy dzielącej Night City od otaczających go pustynnych Pustkowi (Badlands) – wywołując niezamierzony efekt emersyjny. Oto bowiem koniec mapy zlokalizowany jest nie na jej obrzeżach, wyznaczanych granicami kartograficznej płaszczyzny ludotopii<sup>1</sup>, lecz w centrum grywalnego świata. Jakkolwiek więc V, protagonista *Cyberpunka 2077*, zwykle wzbija się dzięki bionicznym wszczepom na niedosiężne dla zwykłego człowieka wyżyny, tu przychodzi mu skapitulować przed piaszczystym wzgórzem – nie dlatego jednak, iż stwarza ono naturalną barierę nieprzekraczalną dla mieszkańców Night City, lecz ze względów całkowicie ekstrapolacyjnych<sup>2</sup>.

W poprzedniej grze tego samego studia, *Wiedźminie 3: Dzikim gonie* (2015), podobny komunikat pojawia się już w nieco innych okolicznościach. Po dotarciu na skraj mapy w lokacji startowej Białego Sadu Geralt z Rivii burczy pod nosem: „Daleko zajęchałem”, czemu towarzyszy wyświetlająca się nakładka interfejsowa „Dotarłeś tam, gdzie diabeł mówi dobranoc. Zawróć”, zgrabnie nawiązująca do opowiadania Andrzeja Sapkowskiego pod wymownym w tym kontekście tytułem *Kraniec świata*. Różnice między tymi gramami na tym szczególnie oczywiście się nie kończą. Jakkolwiek we wszystkich trzech częściach *Wiedźmina* możliwe jest zajrzenie w niemal każdy kąt grywalnej rzeczywistości, *Cyberpunk 2077* częstokroć konfrontuje gracza z doświadczeniem pozornej swobody eksploracji. Dobrym tego przykładem są rozsiane po całym Night City bary, sklepy i restauracje z wejściami i wystawami rozjarzonymi neonowym zaproszeniem „Otwarte” – któremu towarzyszy wyświetlający się w interfejsie nakładkowym schizofreniczny komunikat... „Zamknięte”, zaświadczający o tym, iż do większości z tych miejsc tak naprawdę nie można się dostać. Oto i paradoks, z którym wypadnie zmierzyć się każdemu, kto zechce dokonać krytycznej wivisekcji pojęcia świata gry wideo i dostępnych sztuce światotwórczej sposobów na roztoczenie iluzji jego otwartości<sup>3</sup>.

1 Pojęcie ludotopii stosuję w swych tekstach wymiennie z kategorią świata gry i synonimizuję je z grywalnym obszarem wyobrażonego świata, czyli allotopii.

2 Używam tego pojęcia w rozumieniu przyjętym w transmedialnej teorii narracji, a więc w odniesieniu do **absolutnej** pozycji ontologicznej narratora wobec świata narracji (*storyworld*), a nie znanej z *Narrative Discourse* Genette’a pozycji relatywnej narratora wobec narracji (por. Thon, 2016, s. 157).

3 Por. rozdział *Otwieranie świata* w książce *Światotwórstwo w fantastyce. Od przedstawienia do zamieszkiwania* (Maj, 2019, s. 67–82).

### Czym jest otwarty świat?

W polskich i zachodnich pracach groznawczych o otwartym świecie mówi się albo doksalnie, albo wcale. Przeważająca większość zastosowań tego pojęcia ogranicza się do kolokacji „gra wideo z otwartym światem” lub, częściej nawet, „gra RPG z otwartym światem”. Zwykle termin ten opisuje rodzaj swobodnej organizacji sąsiadujących z sobą lokacji i wypełniającej je zawartości fabularnej, której towarzyszy proporcjonalna swoboda ich odkrywania po stronie gracza. W prostej tej wykładni brakuje jednak – co częste w groznawstwie – głębszej refleksji nad doświadczeniem narracyjnym wiążącym się z takim stylem odbioru. Co to znaczy, że świat jest otwarty na eksplorację? Co dokładnie rozumiemy przez dowolność zwiedzania lokacji? Co tak właściwie sprawia, że w niektórych produkcjach światy żyją, a w innych zdają się zamkniętym tunelem z wejściem przy zawiązaniu akcji, wyjściem przy jej rozwiązaniu i ewentualnie paroma meandrami po drodze? I w ogóle: po czym rozpoznać, że świat jest **otwarty**? W teorii literatury rozważano problem nieokreśloności i niedomknięcia narracji przynajmniej od czasu wydania wpływowych prac szkoły estetyki odbioru z Konstancji, by w końcu wstrzymać się od rozstrzygania tego, co czyni dzieło otwarte (*opera aperta*) prawdziwie otwartym, i w zamian otworzyć się na rozgwieżdżającą sensy tekstu interpretację. Już u Umberta Eco jednak otwartość oznaczała przede wszystkim swobodę nie tyle twórczą, ile odbiorczą – owe „akty świadomej swobody”, wedle określenia Henri Pousseura, nieskrępowane przez żadną „konieczność wynikającą z określonych zasad organizacji danego dzieła” (cyt. za: Eco, 2008, s. 71). W *Dziele otwartym* mowa dalej o tym, że otwarcie to można rozumieć na przynajmniej trzy sposoby, mianowicie jako:

- 1) „**dzieło w ruchu**”, które „zaprasza odbiorcę do tworzenia [go – K.M.M.] wspólnie z autorem” (to zarazem wykładnia najczęściej kojarzona z esejem Eco);
- 2) predyspozycję do „**ciągłego rodzenia wewnętrznych relacji**”, które odbiorca ma następnie „odkryć i wybrać spośród sumy wrażeń zawartych w akcie percepcji”;
- 3) **istotową cechę każdego dzieła sztuki**, „otwartego na potencjalnie nieskończoną serię możliwych interpretacji”, z których każda „pozwala dziełu odżyć na nowo wedle jakiejś perspektywy, jakiegoś gustu czy indywidualnego wykonania” (Eco, 2008, s. 96).

Eco i poststrukturalistów zajął w największym stopniu trzeci wymiar otwartości, pozwalający na twórcze rozwinięcie koncepcji nieograniczonej semiozy, zarazem jednak, zauważmy, w największym stopniu dotyczący też tekstu i jego interpretacji. Oczywiście można potraktować grę wideo jako tekst (i w istocie często tak się dzieje; Sterczewski, 2012, s. 213-214), ale wydaje

się, że umyka wówczas to właśnie, co przesądza o wyjątkowości gier jako medium nie teksto- już, a światocentrycznego. Nie ma żadnych wątpliwości co do tego, że gry wideo – tak jak powieści, filmy, komiksy, obrazy czy anime – poddają się interpretacji (Kłosiński, 2017, s. 62–67; Kochanowicz, 2013, s. 122), z kolei aspekt współtwórstwa, dziś urosły do rangi całej kultury uczestnictwa (*participatory culture*) (Jenkins, 2006, s. 60), w narracjach interaktywnych jest wręcz bardziej oczywisty niż w odniesieniu do literatury. W narratologii transmedialnej te dwa aspekty otwartości uznane zostałyby za niespecyficzne dla konkretnego medium (*medium-free*) (Ryan, Thon, 2014, s. 4), a więc i w żaden sposób niewydobywające jakiegokolwiek swoistości gier wideo. Tym, co wydaje się niespecyficzne i wybitnie dla growych światów swoiste (*medium-specific*) (Ryan, Thon, 2014, s. 4), pozostaje natomiast owa predyspozycja do „ciągłego rodzenia wewnętrznych relacji” (Eco, 2008, s. 96). Czym byłyby te wewnętrzne relacje? Przyjrzyjmy się, co ma do powiedzenia na ich temat Eco: „Dzieło jest otwarte, ale tylko w obrębie określonego pola relacji. Jak w świecie Einsteina, tak w dziele w ruchu przyjęcie istnienia wielu rozwiązań o równej wartości nie implikuje chaosu wewnętrznych powiązań, ale stanowi regułę pozwalającą na ich organizowanie. Słowem, dzieło w ruchu stwarza możliwość wielu indywidualnych interwencji, nie stanowi jednakże zachęty do interwencji bezkształtnych i chaotycznych. Jest nieskrępowanym zaproszeniem do interwencji ukierunkowanej, do nieskrępowanego wejścia w świat, który pozostaje wszakże tym światem, jakiego chciał autor” (Eco, 2008, s. 94).

Jest jasne, że Eco, mówiąc o „wielu indywidualnych interwencjach”, ukierunkowanych przez takie, a nie inne ukształtowanie autorskiego świata, nie ma i nie może mieć na myśli światów gier wideo. Nie sposób jednak oprzeć się kuszącej perspektywie odniesienia tych słów właśnie do doświadczenia graczy i sposobów tworzenia fikcyjnych światów. Teoretycy narracji opracowujący kategorię świata narracji z perspektywy kognitywnej ostatecznie nieprzypadkowo doszli do tego samego wniosku, który dziś kształtuje całą kulturę uczestnictwa z jej przejawami w rodzaju fabuł transmedialnych, remiksu, *fan fiction* czy mash-upów. Światy mogą być oto kształtowane dwutorowo: albo **odgórnice**, podług narzuconej wizji architektonicznej, pozwalającej na staranne wymodelowanie imersywnego doświadczenia narracyjnego w growej rzeczywistości, albo **oddolnie**, w odpowiedzi na zaangażowanie społeczności odbiorczej i z wykorzystaniem jej kreatywnego potencjału. W odniesieniu do gier wideo oddolny projekt ludotopii wiązałyby się nie tyle może z wykorzystywaniem treści tworzonych przez użytkowników (*user-generated content*) – choć i te są istotne, czego dowodem aktywność sceny

moderskiej, istotnie wydłużającej żywot wielu produkcji<sup>4</sup> – ile właśnie z fenomenem otwartego świata. **Ludotopia jest bowiem otwarta o tyle, o ile otwierają się na jej realność gracze.** Jeśli zaprojektujemy wieżę górującą nad płaskowyżem, to gracz winien móc się do niej dostać i ją zwiedzić. Co jednak istotne, stanie się tak nie dlatego, iż zostanie tam pokierowany usłużnie wyświetlonym na interfejsie znacznikiem albo zaprojektowanym na osiągnięcie takiego efektu celem fabularnym (*objective*) lub kwestią dialogową. Stanie się tak raczej dokładnie z tego samego powodu, dla którego stałoby się i w świecie rzeczywistym – czyli z tytułu pierwotnego uczucia poznawczej ciekawości, która pognała pierwsze łowiecko-zbieracze plemię poza opasujący bezpieczną dolinę łańcuch górski, pierwszą osiadłą nację poza opanowany basen morza wewnętrznego, pierwszą cywilizację nowożytną za wielki ocean ku Nowemu Światu i która gna nasz ponowożytny świat ku samym gwiazdom. Narracja o wyobrażonym świecie jest reprezentacją tej ciekawości. Jak ujął to Darko Suvin w klasycznym eseju *O poetyce gatunku science fiction*: „już od zarania dziejów literatury silnie zaznaczała się tendencja do oswajania niezwykłości. Dawni bazarze opowiadali o niesamowitych podróżach do sąsiednich dolin, gdzie mieli natknąć się na ludy psiołowców, jak również na zapasy soli kamiennej, które mogli ukraść lub, w najgorszym razie, przehandlować w bazarze. Pośród tych opowieści odnajdziemy synkretyczne dzienniki z wędrówek i podróże wyobrażone (*voyage imaginaire*), zapisy śnienia na jawie czy raporty wywiadowcze. **Świadczą one o ciekawości nieznanego wykraczającej poza najbliższe pasmo górskie (morze, ocean, Układ Słoneczny...)** – ciekawości, w której głód wiedzy spotyka się z żądzą przygody” (Suvin, 2019, s. 11, podkr. – K.M.M.).

Znakomitym przykładem projektu ludotopii wykorzystującej obydwa tryby światotwórcze w celu wyzyskania owej Suwinowskiej **ciekawości świata** może być jedno z zadań pobocznych (*sidequests*) *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011), rozpoczynające się w bardzo prototypowej sytuacji poznawczej. Gdy postać gracza przeprawi się przez Kapryśną Przełęcz i podąży w północno-zachodnim kierunku od dwemerskich ruin Alftand w stronę Jaskini Hoba, natknie się na wypiętrzony masyw górski z wysoką wieżą na szczycie, która po bliższym przyjrzeniu się okazuje się latar-

4 Na tym tle szczególnie wyróżniają się gigantyczne projekty fanowskie w rodzaju Skyblivion czy Skywind, stawiające sobie za zadanie przeniesienie do silnika graficznego Creation Engine, wykorzystanego w grze *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011), poprzednich części serii: *Oblivion* (2006) oraz *Morrowind* (2003). Co istotne, zabieg ten nie ogranicza się jedynie do podmiiany tekstu na te o wyższej rozdzielczości, lecz obejmuje pełnozakresową pracę światotwórczą, poczynając od modelowania od nowa terenu, a skończywszy na dostosowywaniu zawartości fabularnej do potrzeb nowego środowiska.

nią morską. Do morza opasującego prowincję Skyrim od północy jest jednak stąd na tyle daleko, a śnieżna zamieć tak znacząco utrudnia widoczność, że usytuowanie w tym miejscu latarni morskiej dziwi (ryc. 1) – i dlatego w ocenie gracza rośnie szansa na to, że latarnia nie będzie jedynie przygodnym i nieinteraktywnym elementem grajobrazu. I faktycznie: po otwarciu drzwi wytrychem oczom ukazuje się zrujnowane i zakrwawione wnętrze izby, a w dzienniku zadań pojawia się quest *Otchłań Frostlow* – wyznaczający cel fabularny w postaci rozwiązania zagadki okrutnego morderstwa zamieszkującej ongiś Mroźną Latarnię Morską pary Redguardów – Ramati i Habda. Poszlaki w postaci falmerskiego topora zatopionego w piersi Ramati oraz truchła chaurusa leżącego opodal, jak również możliwe do odnalezienia w Latarni fragmenty dziennika Habda prowadzą do przerażającego odkrycia. Oto pod Latarnią znajduje się olbrzymia, sięgająca samych trzewi góry czeluść, w której zalał się cały rój chaurusów. Leżą tam też zwłoki nieszczęsnego Habda, który rzucał się w otchłań w desperackiej nadziei ocalenia dwójki swych dzieci – Mani i Sudi. Przypadkowe odkrycie prowadzi więc gracza do rozwinięcia pełnoprawnego wątku fabularnego i odkrycia tragicznej historii norweskiej rodziny, długo ignorującej ostrzeżenia dzieci przez dziwnym skrobaniem i skrzeczeniem dobywającym się spod podłogi ich latarnianego domostwa – i wszystko to odbywa się bez jednej bodaj ekstrapolacyjnej wskazówki. Świat



Ryc. 1. *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011). Majacząca na horyzoncie Mroźna Latarnia Morska, widziana z południowo-wschodniej strony przy podejściu od ruin Dwemerów. Zrzut ekranu z rozgrywki

narracji przemawia tu we własnym imieniu, nie ma znaczników na mapie, specjalnie napisanych i nagranych w tym celu kwestii dialogowych postaci niezależnych, napomykających o tajemniczym zniknięciu mieszkańców Latarni, czy nawet podstawowych podpowiedzi wyświetlających się na nakładkowym interfejsie. Dopiero tego rodzaju światoczuły projekt ludotopii zasługuje na miano otwartego świata, właśnie ze względu na znoszenie jakichkolwiek poznawczych ograniczeń. Oczywiście wskazówki i podpowiedzi na pozór w żaden sposób nie ograniczają gracza: przeciwnie, ułatwiając orientację na mapie, wyrabiają u niego poznawczy nawyk podążania za niewidocznym przewodnikiem. Odbywa się to jednak za o wiele wyższą cenę, niż mogłoby się zrazu wydawać. **Wygoda biernej eksploracji świata przehandlowywana jest bowiem za aktywną ciekawość nieznanego**, tę właśnie, którą Darko Suvin tak słusznie przypisuje stylowi odbioru fantastycznych narracji światotwórczych.

Otwartość świata nie wiąże się bowiem wyłącznie z brakiem widomych ograniczeń eksploracji, lecz także – a może przede wszystkim – z naturalnym projektem sieci powiązań łączących z sobą wszystkie lokacje, podporządkowanych w większym stopniu rygorowi realizmu niż wygodzie rozrywki. Zupełnym nieporozumieniem jest pojawianie się w części prac naukowych uwag o istnieniu korelacji między gramami z otwartym światem a gatunkiem sandboksa, podsztytym przeświadczeniem, że o swobodzie eksploracji decyduje wyłącznie „nienarzucanie żadnych reguł prawidłowej rozgrywki” i „przekazanie inicjatywy w ręce gracza” (Molencki, 2018, s. 139). Więcej pytań niż odpowiedzi dostarczają również mnożące się (do tego niestety nie na gruncie profesjonalnej refleksji naukowej, ale w ramach autorefleksji przedstawicieli branży gier wideo) podziały, rozróżniające eksplorację przestrzenną (*spatial exploration*), personalną (*self-exploration*) i systemową (*systemic exploration*) (Felczak, 2015, s. 42)<sup>5</sup> – z których dwie ostatnie w ogóle nie są swoiste dla gier, każda narracja zrealizowana w dowolnym medium oferuje bowiem możliwość charakterologicznej introspekcji czy poddawania się określonej konwencji lub gry z jej założeniami. *Skyrim* nie narzuca reguł rozgrywki i umożliwia swobodną eksplorację ludotopii zarówno w głównym wątku gry, jak i we wszystkich pobocznych, a nawet po ich ukończeniu, jednak podniesiony tutaj przypadek pokazuje zupełnie inną i niedostrzeganą dotąd cechę otwartego świata, a mianowicie jego realizm w zakresie wykorzystania prototypo-

<sup>5</sup> Felczak popularyzuje tu – stąd nawiasowy komentarz w cytowanym zdaniu – wypowiedź przedstawiciela Ubisoftu Clinta Hockinga, uwielbianego przez polskie groźnawstwo autora pojęcia dysonansu ludonarracyjnego i innych terminów powstałych w całkowitym oderwaniu od studiów naukowych (zwłaszcza na gruncie teorii narracji, zarówno klasycznej, jak i postklasycznej transmedialnej) i w efekcie bardzo często wynajdujących koło na nowo.

wych koordynat poznawczych, w tym zwłaszcza empirycznych schematów zachowania.

Badania psychologów behawioralnych umożliwiły wyróżnienie pięciu aspektów postrzeganego przez graczy realizmu świata gry: zgodność ze stanem faktycznym (*factuality*), autentyczność (*authenticity*), zaangażowanie w losy postaci (*character involvement*), adekwatność odwzorowania graficznego (*perceptual pervasiveness*) oraz wirtualizacja doświadczenia (*virtual experience*) (Malliet, 2007; Ribbens, 2013). Jakkolwiek pierwsze cztery typy z perspektywy narratologii transmedialnej ponownie dają się odnaleźć i w innych mediach (na przykład teoria literatury używa do opisu tych zjawisk pojęć, kolejno: reprezentacji, *mimesis* procesu, empatii i *mimesis* wytworu), tak ostatni już odnosi się do interesującego nas tu problemu żywego doświadczenia otwartości świata. Zdaniem Stevena Mallieta chodziłoby tu o „powstanie nowego typu społecznej wyobraźni, wspierającej raczej myślenie asocjacyjne niż zapamiętywanie informacji i zachęcającej do tworzenia znaczeń *ad hoc* w wyniku możliwości łączenia różnych obiektów w bezprecedensowe zestawy znaczących” (Malliet, 2007, s. 388, tłum. – K.M.M.)<sup>6</sup>. Znaczące jest, że właśnie z tym trybem odbiorczym Malliet powiązał wypowiedzi przebadanych graczy dotyczące wolności podejmowania decyzji i swobodnego poruszania się po ludotopii w sposób wskazujący na analogię z przyzwyczajeniami poznawczymi wyrobionymi w rzeczywistości empirycznej. W ten sposób intuicje Umberta Eco w zakresie właściwej poetyce dzieła otwartego predykcji do ciągłego rodzenia wewnętrznych relacji znajdują potwierdzenie w badaniach empirycznych.

### **Granica jako horyzont**

Skoro wiadomo już, że otwarcie świata gry ma charakter raczej kognitywny niż fizyczny i raczej narracyjny niż techniczny, pozostaje zadać sobie pytanie o jego granice. Czy opasując prowincję Skyrim łańcuchem nieprzebytych gór, wykluczamy ekspansję ludotopii poza grywalny świat? Czy otaczając steampunkowe Dunwall w *Dishonored* (2012), cyberpunkowe Detroit w *Deus Ex: Human Revolution* (2011) lub Pragę w *Deus Ex: Mankind Divided* (2016) nieprzebytym murem pozamykanych na cztery spusty kamienic, domostw i bloków, więzimy gracza w urbanistycznym *solitudo*? Czy zamykając gracza *Gothica* (2001) pod kopułą magicznej

<sup>6</sup> W oryginale: „Leading thread in these studies appears to be that computer applications, allowing users to actively manipulate virtual objects, are responsible for the rise of a new type of social imagination, involving associative thinking rather than memorizing information [...], and involving the *ad hoc* creation of meaning as a consequence of players combining objects into unpredicted sets of signifiers” (Malliet, 2007, s. 388).

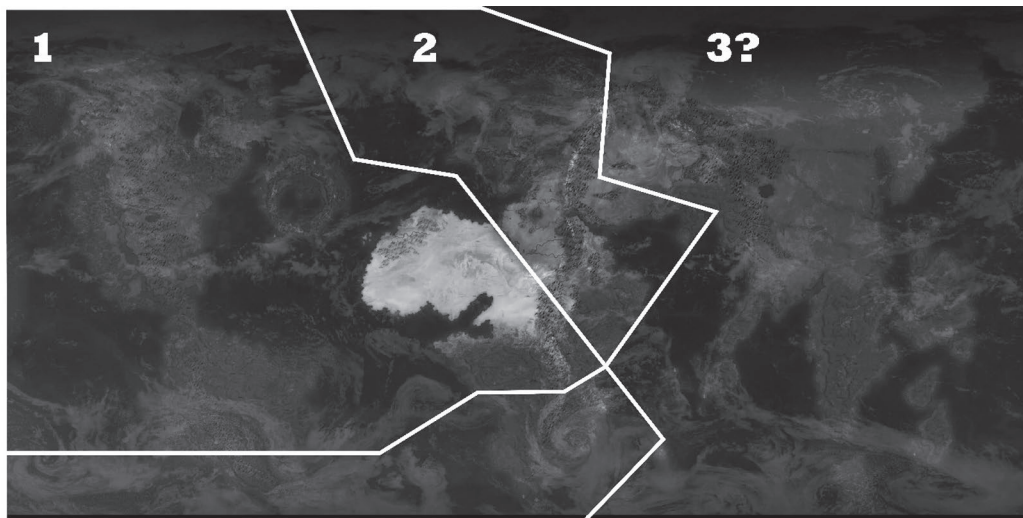


bariery w Dolinie Górniczej, uniemożliwiamy mu wydostanie się z niej? Każda z przywołanych gier rozwiązuje ten dylemat w odmienny sposób. Gdy gracz zdoła się jakoś wspiać na strome zbocza północno-zachodniego łańcucha górskiego w regionie Haafingar, zobaczy mającą na horyzoncie cytadelę w Cyrodiil, zapoznaną w grze *The Elder Scrolls IV: Oblivion* (2006) i sugerującą istnienie większego świata, współtworzonego przez ludotopie obydwu produkcji studia Bethesda. W *Dishonored* czy *Deus Ex* z kolei chęć opuszczenia granic miast rzadko kiedy uzyskuje narracyjną motywację, a gęsta zabudowa miejska z meandryczną siatką ulic sprawiają, że eksploracja postępuje raczej ku wnętrzu niż na zewnątrz lokacji. Fabuła *Gothica* wreszcie wyjaśnia genezę magicznej Bariery w Khorinis i kulminuje w momencie jej upadku, co umożliwia naturalne rozszerzenie ludotopii w środkowej części trylogii – *Nocy kruka* (2002). Przykłady te pokazują, że granica grywalnego świata – której reprezentacją może być zarówno przeszkoda naturalnego (łańcuch górski, ocean), jak i sztucznego (mur, magiczna bariera) pochodzenia – pełni trojaką funkcję. Po pierwsze, wyznacza horyzont (ὄρισιμός) ludotopii, magiczny krąg, w obszarze którego rozgrywa się scenariusz gry wideo oraz performatyw gracza<sup>7</sup>. Po drugie, sprzyja uwiarygodnieniu scenariusza podróży do innej rzeczywistości, dostarczając równocześnie sposobności do czynienia analogii międzykulturowych (oraz ich politycznych odczytań, przede wszystkim postkolonialnych i ksenologicznych). Po trzecie wreszcie, ułatwia efektywne projektowanie ludotopii, rozplanowywanej podług biomów różniących się od siebie w zakresie topografii, architektury, flory czy fauny.

Jak należałoby zatem wytyczyć granicę idealną ludotopii? Na pewno nie wzdłuż niewidzialnej, pozbawionej możliwości interakcji ściany, frustrującej swą obecnością, bo przypominającej o sztucznej genezie growej rzeczywistości. Nieinteraktywne ściany, przezroczyste mury i łudzące lustra charakteryzują światy **pseudootwarte**, projektowane z myślą o graczach, którego ciekawość nie zagna w miejsca niewypełnione atrakcyjną zawartością fabularną lub skwapliwie nań oczekującymi bohaterami niezależnymi. W takim modelu ograniczenia eksploracji służyć mogą ułatwieniu graczowi orientacji w świecie i wyeliminowaniu ryzyka zagubienia się, mają jednak tę wadę, że przestają być potrzebne w miarę osvajania się z realiami świata i opanowywania mechanik rozgrywki. Dlatego też warto tutaj zadbać o motywację diegetyczną zawężania obszaru rozgrywki, albo zgodną z realiami ludotopii (*Gothic*), albo podlegającą prawom rządzącym rzeczywistością empiryczną (*Skyrim*). Takie systemy ograniczeń można wykorzystać paradoksalnie do **jeszcze większego**

<sup>7</sup> Więcej na temat kategorii horyzontu i magicznego kręgu w hermeneutycznych badaniach nad grami wideo por. Kłosiński, 2018, s. 146–172.

**otwarcia świata** i do projektowania wektorów jego ekspansji w dalszym procesie produkcyjnym gry. Znakomitym tego dowodem jest *Total War: Warhammer II* (2017) studia Creative Assembly, w którym osnuwająca wszystkie cztery strony eksplorowalnego świata mgła wojny (*Nebel des Krieges*) ustępuje w miarę powstawania kolejnych części serii (ryc. 2).



Ryc. 2. Rozwój ludotopii *Total War: Warhammer II* (2017). Zrzut ekranu

Objaśnienia: 1 – granice mapy podstawowej kampanii *Eye of Vortex*; 2 – granice mapy dodatku *Mortal Empires*, poszerzającego ludotopię o obszar Starego Świata z poprzedniej części gry – *Warhammer: Total War* (w dodatku *The Twisted & The Twilight* z końca 2020 roku granica została przesunięta jeszcze dalej w kierunku wschodnim, wprowadzono również pewne zmiany na mapie obydwu kampanii); 3? – przewidywany rozwój ludotopii w grze *Total War: Warhammer III*, prawdopodobnie również uwzględniający obszar z poprzedzających części, być może także – jak w wypadku *Mortal Empires* – kosztem południowych obszarów świata.

Ustępowanie mgły wojny ma wieloraką funkcję. W strategiach czasu rzeczywistego i tak zwanych wielkich strategiach (*grand strategies*) oraz grach 4X (*explore, expand, exploit, exterminate*) „usunięcie mgły wojny usuwa potrzebę eksploracji, a także decydowania o jej kierunkach, co odbiera graczowi sprawczość [*reduces their agency*], jak również wolność wyboru i związane z nią poczucie niepewności” (Cowley et al., 2008, s. 19, tłum. – K.M.M.). W otwartym świecie natomiast mgła lub jakakolwiek inna naturalna forma ograniczenia widoczności tego, co znajduje się **poza** – murem, magiczną barierą, drzwiami, oceanem czy jakakolwiek inną granicą – służyć może podsycaaniu ciekawości i spekulacji. Przez znaczącą część rozgrywki w *Divinity: Original Sin 2* (2017) osnuwająca część obszarów ludotopii śmiertelna mgła (*deathfog*) wydaje się barierą nie do przejścia – a jednak wysokopoziomowe postaci mogą tę mgłę usunąć za pomocą zaklęcia tornada, a te nieumarłe nie przejmują się nią w ogóle, ba, korzystają z niej do

leczenia swych ran. We wszystkich tych przypadkach rozrzedzenie mgieł spowijających nieznane pokazuje, że najbardziej interesujące z perspektywy performatywu gracza są takie granice, które można swobodnie przekraczać, lub te, o których wiadomo, że nie zostały wytyczone tylko po to, by zredukować swobodę eksploracji.

Myślenie o granicy jako o horyzoncie ludotopii ma też praktyczną zaletę. W wykorzystywanych coraz częściej w studiach groznawczych badaniach empirycznych nad stylami rozgrywki stosuje się mapy ciepła (*heatmaps*) (Feltwell, 2016; McCallum, Mackie, 2013; Moura, El-Nasr, Shaw, 2011). W mapach tych zastosowano systemy graficznej reprezentacji danych w postaci gradientów termicznych do odwzorowywania powtarzających się schematów zachowań graczy i probabilizowania tych zachowań na potrzeby opracowywania efektywniejszych i lepiej odpowiadających zapotrzebowaniom odbiorczym środowisk cyfrowych. Granica w takich wypadkach będzie płynna, pokrywając się właśnie z polem widzenia i stożkiem perspektywy – co potencjalnie pozwala na połączenie pozyskiwanych w ten sposób danych z wiedzą narratologiczną o focalizacji do takiego projektu świata, który nie będzie eksponować na pierwszym planie budowli, lokacji czy obiektów niemożliwiających aktywnej eksploracji. W ten oto sposób kraniec świata nigdy nie będzie jego końcem, a zawsze będzie mógł być początkiem – albo sąsiadującej lokacji, albo nieujawnionego obszaru ludotopii, albo po prostu nowej przygody.

### **Czy Roland Barthes zagrałby w *Skyrima*?**

Jakkolwiek by to paradoksalnie zatem nie wybrzmiewało, otwarty świat zaczyna się tam, gdzie się kończy. Oczywiście koniec to umowny: wiemy już, że chodzi o horyzont perspektywy narracyjnej, kształtującej określone światoodczucie i dostarczającej graczowi narracyjnej motywacji do pogoni za nieznanym. Równocześnie jednak do otwartego świata można trafić, zanim w ogóle wytworzy się jego narracyjny światobraz i zanim zawiązanie wątku fabularnego utrwali w pamięci moment jego ekspozycji. Wjechawszy na więziennym wozie pośród podmuchów mroźnego wiatru i zamieci do prowincji Skyrim i uniknąwszy cudem dekapitacji z rąk egzekutora Imperium Aldmerskiego, Dovakhin może albo wyjść naprzeciw swemu przeznaczeniu, albo... ruszyć we własną drogę. *Skyrim* (2011) Studia Bethesda wprowadza szczególną sytuację, w której odrzucanie postępów w fabule nie wpływa negatywnie na doświadczenie narracyjne. Więcej nawet: uświadamia, że progresja fabularna nieuniknienie przynosi kres temu, co chcielibyśmy, by zaczynało się wciąż na nowo w wiekuistej pętli – czyli naszemu byciu-w-innym-świecie. Z radością tedy

niejeden gracz oddaje się rozmaitym aktywnościom pobocznym, wyruszając na wyprawy, z których wraca może z poczuciem fabularnego niedosytu – (nie będą one bowiem nigdy tak monumentalne, jak te tworzące główny wątek gry), ale jednak narracyjnej satysfakcji. Wiąże się z tym także niezwykle interesujące, choć słabo udokumentowane, doświadczenie lęku przed osiągnięciem takiego etapu rozwoju fabuły, który odetnie gracza od możliwości nieskrępowanego eksplorowania świata. W grze *Divinity II: Ego Draconis* (2009) nazbyt pochopne ukończenie pierwszego rozdziału fabuły uniemożliwia powrót do jakichkolwiek aktywności pobocznych w Złamanej Dolinie – ta bowiem po inwazji wrogich sił Czarnego Kręgu (pod przywództwem niezbyt mrocznie brzmiącego w polszczyźnie Damiana) przemienia się w spopielony jar, naznaczony cieniami latających fortec, najeżonych balistami i wieżycami Tesli. Poczucie pustki i utraty potęguje świadomość tego, że już nigdy nie wrócimy do wioski, w której rozpoczęliśmy rozgrywkę, nie odwiedzimy rozbrzmiewającej wesołymi śmiechami tawerny, nie potargujemy się z kupcem Lamottem ani nie porozmawiamy ze starożytnym drzewem rosnącym w ciągnących się pod młynem podziemiach. To oczywiście świadomy wybór twórców, celowo zapoznających gracza ze światem Rivellonu w relatywnie znajomym mu otoczeniu beztrudnie idyllicznej Doliny, dalekiej od wojen magów, łowców smoków i bombastycznych finałów fabuł gier komputerowych. Projektujące *Divinity II: Ego Draconis* Larian Studios znakomicie zdawało sobie sprawę z wagi, jaką dla gracza ma swoboda eksploracji i spokojnego realizowania zadań pobocznych – i właśnie dlatego ten zwrot fabularny zapada głęboko w pamięć, igrając z neurotyczną skłonnością do nieustannego przeczesywania otwartego świata w poszukiwaniu przypadkiem pominiętych aktywności pobocznych.

Paradoksalnie zatem to właśnie wtedy, gdy ludotopia zamyka się przed graczem w sposób umotywowany narracyjnie, okazuje się najbardziej otwarta. Tak jak w świecie nam znanym, i tutaj mogą się bowiem pojawić okoliczności zamykające możliwość podążenia drogą, która zrazu wydawała się łatwa do wytyczenia i przebycia. Świat żyje wtedy, gdy jest nieprzewidywalny, gdy wymyka się władzy poznawczej i objawia złożoność, przed którą kapitulują wszelkie próby upraszczających generalizacji – a nie tylko wtedy, gdy uruchomi się w nim więcej algorytmów sterujących dobowymi aktywnościami postaci niezależnych, stwarzających iluzję życia na podobieństwo tej z *Truman Show* lub *Mrocznego miasta*. Do otwartego świata wreszcie można i chce się wracać właśnie dlatego, że wciąż kryje on w sobie jakieś tajemnice, których odkrycie nie jest tożsame z ukończeniem głównego wątku fabularnego, lecz jest częścią wykraczającego poza jego ramy doświadczenia narracyjnego. Przyjrzyjmy się, jak o podobnym zjawisku w odniesieniu do literatury pisze Roland Barthes

w *Przyjemności tekstu*: „Nie czytamy wszystkiego z równą intensywnością; rytm sam się ustala, lekceważy integralność tekstu; wciąga nas samo pragnienie poznania, każe nam przeskakiwać niektóre ustępy (uznane za nudne), by odnaleźć jak najprędzej miejsca kipiące anegdotą (które zawsze są przełomowe: są tym, co przyśpiesza odsłonięcie tajemnicy lub przeznaczenia); przeskakujemy bezkarnie (nikt nie widzi) opisy przyrody, wyjaśnienia, rozważania, rozmowy [...]. Tmeza – źródło lub figura przyjemności – uwydatnia tu dwa prozaiczne brzegi: *przeciwstawia to, co użyteczne dla poznania sekretu, temu, co poznaniu nie służy*; jest szczeliną powstałą na prostej zasadzie funkcjonalności; nie produkuje jej wcale struktura języków, ale wyłącznie moment ich konsumpcji, którego autor nie może przewidzieć: nie jest w stanie napisać czegoś, co nie zostanie przeczytane” (Barthes, 1997, s. 18–19).

Lektura tego fragmentu uświadamia, że idealna granica w ludotopii to ta, którą wyznaczy sobie sam gracz. Może być to decyzja nieeksplorowania świata poza widoczną na horyzoncie przełęcz lub łańcuch górski, może być to urwanie live streamu z gry na wymagającej bitwie, może być to wreszcie cięcie montażowe w postprodukcji materiału rejestrującego rozgrywkę – we wszystkich tych wypadkach granica wytyczana jest oddolnie, z uwzględnieniem indywidualnych predyspozycji, potrzeb, pragnień i preferencji. Projektanci gier wideo często popełniają ten sam błąd co kolonizatorzy. Gdy Brytyjczycy wytyczyli granicę dzielącą Indie, Afganistan i Pakistan w pośpiechu i bez zasięgnięcia zdania miejscowej ludności, narzucone w ten sposób linie demarkacyjne doprowadziły do faktycznych społecznych podziałów, nie uwzględniały bowiem ani rozkładu etnicznego, ani kulturowego, ani językowego, priorytetyzując w zamian wyłącznie podział religijny. Granica wytyczana oddolnie będzie zawsze bardziej zniuansowana i, co najważniejsze, nie doprowadzi do wzniesienia muru, symbolu ostatecznego podziału. Uwrażliwiając na światotwórcze analogie między ludotopiami a rzeczywistością nam znaną i inspirując się kognitywną teorią narracji, pierwszoplanowo zainteresowaną modelowaniem prototypowych zachowań poznawczych w fikcji, możemy zatem potencjalnie doprowadzić do sytuacji idealnej – w której, jak w szeregu przeanalizowanych gier wideo, to gracz, a nie algorytm, będzie czynił świat gry prawdziwie otwartym na niezaspokojoną ciekawość nieznanego.

### **Bibliografia**

Barthes Roland, 1997: *Przyjemność tekstu*. Przekł. Ariadna Lewańska. Wydawnictwo KR, Warszawa.

- Cowley Ben et al., 2008: *Toward an Understanding of Flow in Video Games*. „Computers in Entertainment”, vol. 6, no. 2, s. 1-27.
- Cyberpunk 2077*, 2020. CD Projekt RED [PC].
- Deus Ex: Human Revolution*, 2011. Eidos Interactive, Square Enix, Feral Interactive [PC].
- Deus Ex: Mankind Divided*, 2016. Eidos Montréal, Square Enix [PC].
- Dishonored*, 2012. Arkane Studios, Bethesda Softworks [PC].
- Divinity II: Ego Draconis*, 2009. Larian Studios [PC].
- Divinity: Original Sin 2*, 2017. Larian Studios [PC].
- Eco Umberto, 2008: *Dzieło otwarte. Forma i nieokreśloność w poetykach współczesnych*. Przekł. Lesław Eustachiewicz. Wydawnictwo W.A.B., Warszawa.
- The Elder Scrolls III: Morrowind*, 2003. Bethesda Game Studios [PC].
- The Elder Scrolls IV: Oblivion*, 2006. Bethesda Game Studios [PC].
- The Elder Scrolls V: Skyrim*, 2011. Bethesda Game Studios [PC].
- Felczak Mateusz, 2015: *Sprawczość i tożsamość w grach eksploracyjnych*. „Wielogłos”, nr 25, s. 41-51.
- Feltwell Tom, 2016: *Visualising Player Data for Video Game Designers*. University of Lincoln, Lincoln.
- Gothic II: Noc Kruka*, 2003. Piranha Bytes, JoWooD Productions [PC].
- Jenkins Henry, 2006: *Fans, Bloggers and Gamers. Exploring Participatory Culture*. New York University Press, New York.
- Kłosiński Michał, 2017: *W stronę hermeneutyki gier komputerowych*. „Teksty Drugie”, nr 3, s. 51-68.
- Kłosiński Michał, 2018: *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia*. Instytut Badań Literackich PAN, Warszawa.
- Kochanowicz Rafał, 2013: *Cybernetyczne doświadczenia – fabularyzowane gry komputerowe w perspektywie hermeneutyki*. „Homo Ludens”, nr 1 (5), s. 119-128.
- Maj Krzysztof M., 2019: *Światotwórstwo w fantastyce. Od przedstawienia do zamieszkiwania*. Universitas, Kraków.
- Malliet Steven, 2007: *An Exploration of Adolescents' Perceptions of Videogame Realism*. „Learning, Media and Technology”, vol. 31, no. 4, s. 377-394.
- McCallum Simon, Mackie Jayson, 2013: *WebTics: A Web Based Telemetry and Metrics System for Small and Medium Games*. W: *Game Analytics*. Ed. Magy Seif El-Nasr, Anders Drachen, Alessandro Canossa. Springer London, London, s. 169-193. [https://doi.org/10.1007/978-1-4471-4769-5\\_10](https://doi.org/10.1007/978-1-4471-4769-5_10).
- Molencki Jacek, 2018: *Trzymać asa w rękawie. Czym jest oszustwo w grach wideo?* „Irydion”, T. 4, nr 1, s. 135-150.
- Moura Dinara, El-Nasr Magy S., Shaw Christopher D., 2011: *Visualizing and Understanding Players' Behavior in Video Games*. W: *Sandbox '11: Proceedings of the 2011 ACM SIGGRAPH Symposium on Video Games*. Ed. T.L. Taylor. Association for Computing Machinery, New York, s. 11.

- Ribbens Wannas, 2013: *Perceived Game Realism. A Test of Three Alternative Models*. „Cyberpsychology, Behavior and Social Networking”, vol. 16, no. 1, s. 31–36.
- Ryan Marie-Laure, Thon Jan-Noël, 2014: *Introduction*. W: *Storyworlds Across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. Ed. Jan-Noël Thon, Marie-Laure Ryan. University of Nebraska Press, Lincoln-London, s. 1–21.
- Sterczewski Piotr, 2012: *Czytanie gry. O proceduralnej retoryce jako metodzie analizy ideologicznej gier komputerowych*. „Teksty Drugie”, nr 6, s. 210–228.
- Suvin Darko, 2019: *O poetyce gatunku science fiction*. „Creatio Fantastica”, T. 59, nr 1, s. 9–24.
- Thon Jan-Noël, 2016: *Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture*. University of Nebraska Press, Lincoln.
- Total War: Warhammer II*, 2017. Creative Assembly [PC].
- Wiedźmin 3: Dziki gon*, 2015. CD Projekt Red [PC].