

Tomasz Z. Majkowski – adiunkt w Katedrze Antropologii Literatury i Badań Kulturowych Wydziału Polonistyki UJ. Zajmuje się studiami nad kulturą popularną, ostatnio – głównie groznawstwem.

TOMASZ Z. MAJKOWSKI

PASJA KARTOGRAFICZNA

Wyobrażenia imperialna i mapy
w grach wideo z otwartym światem

Wiedźmin Geralt przybywa do krainy Velen (*Wiedźmin 3: Dziki Gon*). Smocze Dziecię opuszcza jaskinię pod zrujnowanym przez smoka miastem (*The Elder Scrolls V: Skyrim*). Ezio Auditore da Firenze dociera do szesnastowiecznego Konstantynopola (*Assassin's Creed: Revelations*). Komandor Shepard i jego drużyna stają na powierzchni Eden Prime (*Mass Effect*). W każdym z tych przypadków, stanowiących stosunkowo skromny wybór ze znacznie obszerniejszego katalogu, bohatera – a wraz z nim gracza – postawiono w analogicznej sytuacji: jest obcym w egzotycznym miejscu, a jego pierwsze zadanie to rozeznać się w otoczeniu. Nowa przestrzeń zazwyczaj

kusi go szczególnie spektakularnym widokiem, pokazem wyobraźni grafików i możliwości technicznych samej gry. I nieodmiennie wymusza tę samą decyzję: w którą stronę ruszyć i czym się zająć.

Na szczęście gracz nie jest porzucony na pastwę losu. Dysponuje nie tylko systemem sterowania, w każdym wypadku sprawdzonym już w kontrolowanych warunkach, na znacznie bardziej ograniczonej przestrzeni (czyli w czasie samouczka); ma również dostęp do mapy, która pozwala szybko rozeznaczyć się w sytuacji. To absolutnie nieodzowny element rozgrywki: odwzorowanie grajobrazu¹, który gracz obserwuje z perspektywy mniej więcej związanej z punktem widzenia protagonisty, w formie klarownego, kartograficznego opisu relacji przestrzennych. Umożliwia ona racjonalną orientację w przestrzeni i wyznaczenie optymalnej trasy, której kształt determinuje zazwyczaj spoczywająca na barkach bohatera misja. Na razie mapa jest całkowicie dziewicza, opisuje tylko ogólną ramę dostępnego świata, ograniczoną przez naturalne bariery gór, rzek i wybrzeży (nieostrzegalnych z perspektywy bohatera, ale czytelnie wyobrażonych na mapie). Nie jest jednak statyczna: w miarę podróży bohatera będzie uzupełniana o kolejne znaczniki pozwalające ustalić położenie istotnych i znanych już miejsc – miast i wiosek, lochów i jaskiń, siedlisk przeciwników i ukrytych skarbów. W ten sposób, realizując swoje zadanie, protagonista stopniowo i mimowolnie zapełni ją użytecznymi informacjami. Tym samym wypełni dodatkowe, niewyrażone wprost zadanie: usunie białe plamy i włączy nowy obszar w racjonalny porządek geograficzny.

Problematyka wpływu wyobraźni imperialnej na mechanizmy charakterystyczne dla gier wideo znajduje się na marginesie zainteresowań groznawstwa – jak sądzę, z dwóch powodów. Po pierwsze, niektóre aspekty tej problematyki, na przykład predylekcja do identyfikacji władzy politycznej i terytorium, są tak ewidentne, że właściwie nie wymagają komentarza: Souvik Mukherjee słusznie zauważa, że niektóre wysokobudżetowe produkcje całkiem bezwstydnie umieszczają odniesienie do „Imperium” w tytule². Po wtóre, refleksja nad imperializmem częstokroć wymaga krytycznego odniesienia do aktualnej polityki Stanów Zjednoczonych i w związku z tym stoi w sprzeczności z imaginariem społecznym hegemonu rynku gier wideo³. Prowadzenie rozważań w tym duchu jest trudne, ponieważ część amerykańskiej polityki symbolicznej służy relokacji własnego imperializmu – i szerzej, problemów społecznych – na południe,

1 Termin *gamescape* (grajobraz), analogiczny do *landscape* (krajobraz), wprowadziła Shoshana Magnet na określenie sposobu prezentowania przestrzeni w grach wideo. O ile krajobraz jest skopijnym sposobem praktykowania przestrzeni, o tyle grajobraz ulega przekształceniu na skutek ingerencji gracza – w wypadku omawianych gier najczęściej zostaje wytworzony przez procesor graficzny komputera, a następnie usunięty z jego pamięci, zależnie od ruchu gracza, czasem jednak przeobrażenia są poważniejsze. Zob. Sh. Magnet, *Playing at Colonization. Interpreting Imaginary Landscapes in the Video Game Tropico*, „Journal of Communication Inquiry” 2(30)/2006, s. 142–162.

2 S. Mukherjee, *The playing fields of Empire: Empire and spatiality in video games*, „Journal of Games and Virtual Worlds” 3(7)/2015, s. 305.

3 Zob. Ch. Taylor, *Nowoczesne imaginaria społeczne*, przeł. A. Puchejda, K. Szymaniak, Wydawnictwo Znak, Kraków 2010.

do uogólnionego Latinidad, wyobrażonego konglomeratu krajów Ameryki Łacińskiej. Sposób funkcjonowania tego tropu w grach wideo analizuje zresztą Shoshana Magnet w swojej interpretacji *Tropico*, gry strategicznej osadzonej na stereotypowej karaibskiej wyspie, zarządzanej przez brodatego dyktatora z cygarem w zębach⁴. Zbieg tych dwóch czynników – jednoznacznej wymowy niektórych tropów i dominującego w amerykańskim groznawstwie niewyraźnego przeświadczenia o wyższej wadze problematyki dającej się bezpośrednio odnieść do lokalnych (tj. charakterystycznych dla społeczeństwa amerykańskiego) polityk tożsamości – powoduje, że liczba prac badawczych i krytycznych odnoszących się do problematyki narodowej, kolonialnej i imperialnej jest znacznie mniejsza niż tych dotyczących kwestii rasowych i płciowych⁵.

Nie oznacza to, że takie opracowania nie istnieją; większość z nich odnosi się jednak do dwóch problemów, które pozostawię na marginesie tego studium. Pierwszy z nich to realizacja topiki kolonialnej w grach strategicznych, zwłaszcza o tematyce historycznej, oraz badanie ich potencjału post- czy też dekolonizacyjnego. Krytyce poddaje się tu przede wszystkim korzystanie z kolonialnych stereotypów w obrazowaniu kultur nieeuropejskich⁶, logocentryzm i determinizm historyczny, którego źródłem jest wiara w konieczne następstwo odkryć naukowych⁷, identyfikacja władzy, nacji i terytorium⁸ czy Spencerowskie rozumienie historii jako rywalizacji o skończoną liczbę zasobów naturalnych. W takim ujęciu podstawowa maniera gier strategicznych – nie tylko tych o tematyce historycznej, ale również posługujących się analogiczną poetyką w prezentacji reguł światów anachronicznych (jak seria *Civilization*) i fantastycznych (*Master of Orion*) – staje się bezpośrednim wykładem ideologii imperialnej. Czy raczej – kolonialnej; większość omawianych gier eksponuje bowiem wątek inkorporacji odległych terytoriów do jakiegoś rodzaju metropolii nie tylko na drodze podboju ale, przede wszystkim, osadnictwa.

Wątek ten jest oczywiście niezmiernie interesujący z perspektywy kartograficznej, zwłaszcza że grajobraz gier strategicznych stanowi właściwie rodzaj szczegółowej i dynamicznie przekształcanej mapy, na co zwraca zresztą uwagę i Souvik Mukherjee, analizujący poetykę map subkontynentu indyjskiego w grach strategicznych⁹, i Stephan Günzel, opisujący sprawczą rolę mapy w grach taktycznych z silnym wątkiem geopolitycznym¹⁰. W tego typu grach nie zachodzi

4 Sh. Magnet, dz. cyt.

5 S. Mukherjee, *Playing Subaltern: Video Games and Postcolonialism*, „Games and Culture”, prepublikacja, 9.02.2016, s. 1–2.

6 S. Mukherjee, *The playing fields of Empire...*, dz. cyt.

7 A. Galloway, *Gaming: Essays on algorithmic culture*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2006, s. 95–99.

8 S. Mukherjee, *Playing Subaltern...*, dz. cyt.

9 Tenże, *The playing fields of Empire...*, dz. cyt.

10 S. Günzel, „Eastern Europe 2008”: *Maps and Geopolitics in Videogames*, [w:] *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level*, red. F. von Borries, S.P. Walz, M. Boetger, Birkhauser Verlag, Boston–Berlin 2007, s. 444–450.

natomiast interesujące mnie zjawisko: paralele między zachowaniem gracza i bohatera a imperialnymi strategiami kartograficznymi oraz związanym z nimi wyobrażeniem przestrzeni w klasycznej literaturze podróżniczej.

Drugi obszar badawczy wiąże się z krytyką estetyczną i dotyczy w pierwszym rzędzie tematyki oraz topiki gry. Jego typową realizacją jest seria tekstów dotyczących gry *Resident Evil 5*, która – w przeciwieństwie do swoich poprzedniczek – została osadzona w Afryce Środkowej i w prezentacji tej części świata posługuje się serią stereotypów wizualnych znanych z pisarstwa i filmu kolonialnego. Reprezentacja czarnoskórych mieszkańców regionu, w dodatku w większości anachronicznych, zamieszkujących tradycyjne wioski rodem z cyklu powieściowego *Sanders of the River* Edgara Wallace’a (czy – by posłużyć się bardziej swojskim przykładem – z *W pustyni i w puszczy* Henryka Sienkiewicza), wywołała zrozumiałą falę oburzenia zaangażowanych badaczy¹¹, a także, co warto zauważyć, polemikę zwracającą uwagę na kraj produkcji gry i rolę dyskursu rasowego we współczesnej Japonii¹². Pomimo dość wysokiej temperatury sporu, badania tego rodzaju koncentrują się na sposobie obrazowania i nie odnoszą do praktyk rozgrywki. W tym wypadku – nie podejmują problemu samej figury zombie, sposobów ich eliminacji czy dostępnych metod relacji z przestrzenią. Koncentrują się natomiast na kolorze skóry i płci postaci centralnych i pobocznych, estetyce otoczenia oraz ich związkach z kolonialnym imaginariem. A co za tym idzie – całkowicie pomijają problem mapowania grajobrazu.

Obydwie drogi badawcze wydają mi się ważne i zasadne, a przy tym stosunkowo niezłe, choć oszczędnie, spenetrowane. Celem niniejszego tekstu jest wprowadzenie kolejnego wątku do refleksji nad relacją między grami wideo a imperializmem, rozumianym tu jako zespół wyobrażeń, którego celem jest uzasadnienie politycznej, gospodarczej i kulturowej dominacji państwa silniejszego nad słabszym¹³. Jest nim związek między grajobrazem doświadczanym za pośrednictwem awatara i jego odwzorowaniem kartograficznym na dostępnej graczowi w każdej chwili mapie, zwłaszcza wątek uzupełniania tejże w miarę progresji rozgrywki. Materiału badawczego dostarczą mi gry, których akcja jest prezentowana z perspektywy bohatera (za pomocą ujęcia pierwszoosobowego lub kamery na stałe związanej z miejscem jego pobytu), umożliwiające możliwie swobodną eksplorację otoczenia i wykorzystujące technologię 3D. Uważam przy tym, że wnioski płynące z takiej analizy można do pewnego stopnia rozszerzyć na inne gatunki i że są w znacznej mierze spójne z ustale-

11 A. Brock, „When Keeping It Real Goes Wrong”: *Resident Evil 5*, *Racial Representation, and Gamers*, „Games and Culture” 6/2011, s. 429–452; H. Geyser, P. Tshabalala, *Return to Darkness: Representations of Africa in Resident Evil 5*, Think, Design, Play, DiGRA 2011, <http://bit.ly/1ppjVtk> (25 lutego 2016); S. Harrer, M. Pichlmair, *Black Skin White Guns – Becoming Colonizer in Resident Evil 5*, *The Philosophy of Computer Games*, 2015, <http://bit.ly/1p2fN2n> (25 lutego 2016).

12 P. Martin, *Race, Colonial History and National Identity: Resident Evil 5 as a Japanese Game*, „Games and Culture”, prepublikacja, 22.02.2016.

13 Czyli tak, jak rozumie go Edward Said. Zob. E. Said, *Kultura i imperializm*, przeł. M. Wyrwas-Wiśniewska, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2009.

niami dotyczącymi gier strategicznych, choć w tym przypadku wykład imperializmu nie jest tak bezpośredni. Zamierzam wreszcie abstrahować od perspektywy estetycznej jako kwestii już przebadanej i skoncentrować się raczej na wybranych mechanizmach niż partykularnych obrazach. Zdaję sobie sprawę, że znakomita większość opisywanych wątków wynika z metod konstrukcji i ograniczeń technicznych gry. Uważam jednak, że prymat takich właśnie rozwiązań, identyfikowanych prostodusznie jako pragmatyczne, ergonomiczne czy w inny sposób optymalne jest rezultatem pracy imperialnej wyobraźni w takim samym stopniu, jak analizowane przez Edwarda Saïda mechanizmy fabularne i konstrukcyjne europejskiej powieści realistycznej¹⁴ – świadomie i nieświadomie powiela znaturalizowaną ideologię imperialną.

Na podobieństwo między grami wideo a narracją podróżniczą zwraca uwagę dwugłos Mary Fuller i Henry'ego Jenkinsa¹⁵, w którym ten drugi stara się odnosić doświadczenie grajobrazu wczesnych gier firmy Nintendo (przede wszystkim *Super Mario Bros.*) do praktyk przestrzennych renesansowych podróżników, przede wszystkim kolonizatorów Ameryki Północnej, których relacje analizuje Fuller. O ile interlokutorka odznacza się pewnym sceptycyzmem odnośnie do intencji i ideologii wczesnego wysiłku kolonizacyjnego, o tyle Jenkins jest optymistyczny: interpretuje akt odkrywania dziewiczego świata gry jako niewinny i pozbawiony historycznego obciążenia. Widzi w nim również sposób poszerzania doświadczeń współczesnych dzieci, uwięzionych w domach, o zachwyty wywołany przez kontakt z nową przestrzenią oraz interpretuje poszerzającą się przestrzeń gry jako metaforę ich zwiększających się kompetencji. Chociaż obydwaj sprostereżenia wydają mi się raczej zasadne, dotyczą nieco innego rodzaju grajobrazu: przedstawionego w technologii dwuwymiarowej, pozbawionego mapy dostępnej podczas rozgrywki i będącego elementem programu. Brak ten uzupełniają relacje i porady dotyczące taktyk przechodzenia gry, przygotowywane *ex post* przez doświadczonych graczy i dystrybuowane kanałami fanowskimi. Jenkins poświęca im nieco miejsca, wiążąc je słusznie z zaproponowaną przez Michela de Certeau kategorią trasy, opozycyjną wobec mapy¹⁶.

Wprowadzenie tej ostatniej do mechanizmów rozgrywki komplikuje relacje czasoprzestrzenne wewnątrz gry. Analizujący sposoby wykorzystywania map w grach wideo Stephan Günzel podtrzymuje rozróżnienie de Certeau, dzieląc mapy na dwie kategorie. Automatycznie uzupełniana mapa w grach, w których narracja jest prowadzona z perspektywy pojedynczego bohatera (jak w grze *Doom*, którą wykorzystuje jako przykład), jest jego zdaniem raczej sposobem dokumentowania doświadczeń grającego, zapisem jego podróży, a nie mapą w sensie ścisłym, efektem wysiłku kartografa. Ta natomiast pojawia się w grach taktycznych i strategicznych, które pozwalają za pomocą mapy oddziaływać

14 Tamże.

15 M. Fuller, H. Jenkins, *Nintendo and New World Travel Writing: A Dialogue*, [w:] *Cyber-society: Computer-Mediated Communication and Community*, red. S. Jones, Sage Publications, Thousand Oaks 1994, s. 57–72.

16 Zob. M. de Certeau, *Wynaleźć codzienność. Sztuki działania*, przeł. K. Thiel-Jańczuk, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2008, s. 118–121.

na terytorium, realizując bardzo literalnie znane spostrzeżenie Jeana Baudrillarda¹⁷ o uprzedniości artefaktu kartograficznego wobec terytorium. Podobnie stawia sprawę Sybille Lammes, która podkreśla sprawczość gracza w procesie uzupełniania mapy, identyfikując ją raczej z postkolonialnym oporem niż gestem imperialnym¹⁸. Mapa kolonialna jest w jej ujęciu obiektem ideologicznym, którego główne właściwości to statyczność i obiektywność, nie może zatem przekształcać się, dokumentując historię podróży protagonisty.

Na nieco innym stanowisku stoi natomiast Souvik Mukherjee, który nie tylko zwraca uwagę na ekscesy topomiczne kartografów brytyjskich przygotowujących mapy Indii podczas Great Trigonometrical Survey, szczególnie dokonania pułkownika Everesta, jako akty przejmowania władzy nad przestrzenią przez Imperium Brytyjskie¹⁹. Przywołuje też działalność szpiegowsko-kartograficzną bohatera powieści Rudyarda Kiplinga *Kim*, emblematycznego tekstu studiów postkolonialnych²⁰. W ten sposób pokazuje, że fakt umieszczenia (bądź pominięcia) kolejnych elementów fizycznej przestrzeni na racjonalnej, sankcjonowanej przez naukę i geopolitykę mapie jest gestem imperialnym, o ile nie rodzajem kolonizacji. W analizie Mukherjeego jest to punkt wyjścia do analizy tropów przestrzennych w grach strategicznych, rzecz wydaje mi się jednak mieć kapitalne znaczenie dla zrozumienia relacji między wyobraźnią imperialną i aktem uzupełniania mapy w analizowanych tu grach z otwartym światem.

Sytuacja, w której znajdują się przywołani na początku tekstu bohaterowie, jak słusznie zauważa Lammes, przypomina nieco pozycję wojskowego kartografa. Od początku rozgrywki dysponują mapą, przedstawiającą zarys badanej krainy, racjonalną, obiektywną i stworzoną wedle prawideł nauki geograficznej. Drastycznie się ona różni od przednowoczesnych zapisów tras, analizowanych przez de Certeau, ponieważ jej podstawowym zadaniem jest zdawać sprawę z relacji przestrzennych między obiektami grajobrazu i umożliwić graczowi samodzielne, niepoprzedzone cudzym doświadczeniem rozplanowanie kolejnych kroków. Co nie znaczy, że opisywane gry nie dysponują komplementarnym wobec mapy mechanizmem bliższym kategorii trasy: część z nich pozwala bowiem oznaczyć jakieś miejsce na mapie, a następnie pokazuje optymalną drogę, która do niego prowadzi, już to na mapie właśnie, już to podświetlając

17 J. Baudrillard, *Symulakry i symulacja*, przeł. S. Królak, Sic!, Warszawa 2005.

18 S. Lammes, *Postcolonial Playgrounds: Games and postcolonial culture*, „*Eludamos. Journal for Computer Game Culture*” 4/2010, s. 1–6.

19 Warto zaznaczyć na marginesie, że ten model podporządkowywania przestrzeni interesom imperium nie jest zgoła wyłączną specjalnością Brytyjczyków, a ten wątek został dobrane przebadany w literaturze. Jak podkreśla Edward Said w książce *Kultura i imperializm*, każde nowoczesne imperium posługiwało się podobną strategią: właśnie ta zbieżność metod była istotą Wielkiej Gry, czyli rywalizacji Wielkiej Brytanii i Rosji na terenach Azji Środkowej, ciągnącej się przez cały XIX wiek i stanowiącej tło powieści R. Kiplinga *Kim*. Brali w niej udział również Polacy w służbie carskiej, w tym sławny Bronisław Grąbczewski. Zob. M. Cegielski, *Wielki Gracz. Ze Żmudzi na Dach Świata*, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2015.

20 S. Mukherjee, *The playing fields of Empire...*, dz. cyt.

stosowne elementy grajobrazu. Tego rodzaju ułatwienie, komunikujące dokąd należy się udać, bezpośrednio nie wiąże się jednak z samą mapą i nie zależy od tego, jak pilnie została uzupełniona.

Początkowo mapa to właściwie zarys granic świata, w którym postać może się swobodnie poruszać, dokumentujący przede wszystkim kontury wybrzeża i inne naturalne bariery. W przypadku *Wiedźmina 3* znajdują się na niej również liczne znaki zapytania, sugerujące, że w danej okolicy znajdują się obiekty warte zbadania. W serii *The Elder Scrolls* zaznaczono miasta, a w *Assassin's Creed* tylko ogólny zarys dostępnego terenu – mapę trzeba odkryć stopniowo (w późniejszych częściach serii rzecz ulegnie zmianie: plan miast, w jakich toczy się akcja, dostępny będzie od razu, choć pozbawiony pewnych szczegółów). W każdym przypadku najbardziej charakterystycznym elementem jest pusty obszar, na którym mogą kryć się niespodzianki. Już sam fakt umieszczenia na mapie białych plam – obszarów nieodkrytych i domagających się interwencji badawczej – wiąże się z rozumowaniem w kategoriach imperialnych, dopominających się podporządkowania świata systematycznej wiedzy empirycznej, dziedzictwu systemu Linneusza²¹. A więc już na tym etapie relacja między mapą a grajobrazem, konceptualizowana w kategoriach stopniowo uzupełnianego braku, otwiera pole rozumowania w kategoriach konieczności wyodrębnienia z chaosu fikcyjnego świata elementów godnych uwagi – których podstawowe atrybuty to stałość (przesądzającą o tym, że warto umieścić je na mapie), przynależność do predefiniowanej kategorii i użyteczność.

Akt umieszczania obiektów na mapie dokonuje się automatycznie, wymaga wyłącznie dotarcia w stosowne, założone przez twórców gry miejsce. Zwykle jest podkreślony dodatkowym komunikatem tekstowym lub dźwiękowym, odtwarzanym w momencie dokonywania odkrycia. Rzadko stanowi przy tym cel fabularny bohatera, dokonuje się niejako przy okazji istotnych dla fabuły zdarzeń. Te wiążą się zazwyczaj z poszukiwaniem, koniecznością przemierzania przestrzeni i bezustannym wkraczaniem na nieznane jeszcze terytoria: konstatacja Jenkinsa wiążąca granie z podróżowaniem pozostaje w mocy. Jak jednak zauważa Petri Lankoski, cele bohatera, wyrażone w obrębie fabuły, i cele gracza niekoniecznie są tożsame²², a model grania, w którym fabuła staje się pretekstem do „odkrywania mapy”, jest nie tylko popularny, ale i aktywnie wspierany przez mechanizmy gry, oferujące rozmaite korzyści związane z pieczołowitym mapowaniem grajobrazu. Dzieje się tak zarówno w obrębie samej rozgrywki, ponieważ, odkrywając nieistotne z fabularnego punktu widzenia miejsca, bohater może zdobyć dodatkowe precjoza, przede wszystkim skarby i punkty doświadczenia, jak i w paratekstach, gdy gra oferuje wytrwałym kartografom osiągnięcia lub oświadcza, że grę ukończono w stu procentach dopiero wtedy, kiedy każda tajemnica mapy zostanie ustalona.

21 Zob. M.L. Pratt, *Imperialne spojrzenie*, przeł. E.E. Nowakowska, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2011.

22 P. Lankoski, *Player Character Engagement in Computer Games*, „Games and Culture” 4(6)/2011, s. 291–311.

By dobrze unaocznąć mechanizm uzupełniania mapy wraz z jego zapleczem ideologicznym, warto, jak sądzę, zwrócić uwagę na dwa przykłady. Jednym z najbardziej charakterystycznych elementów serii *Assassin's Creed* jest tak zwana synchronizacja: akt odsłaniania fragmentów mapy i oznaczania na niej lokalizacji istotnych dla rozgrywki miejsc. By jej dokonać, bohater musi wspiąć się na stosowny punkt widokowy, zazwyczaj najwyższą budowlę w okolicy. Następnie, usadowiwszy się wygodnie na grzędzie zajmowanej przed chwilą przez orła (trudno o mniej subtelny metaforę „spojrzenia z lotu ptaka”), gracz uruchamia specjalną animację, która na chwilę zmienia perspektywę – kamera z wolna okrąża bohatera, jednocześnie eksponując efektowną panoramę.

Na poziomie interpretacji zdroworozsądkowej wszystko jest w porządku. Bohater jest przecież w mieście i, aby zorientować się w topografii, musi opuścić płataninę ulic. Fakt, że w późniejszych częściach ta sama logika rządzi obserwowaniem dzikiej przyrody z wysokich drzew i klifów, można uzasadnić przyjętą uprzednio konwencją rozgrywki. Warto jednak wyróżnić dwa wątki. Po pierwsze, podczas odsłaniania fragmentów mapy bohater zostaje wyizolowany z życia miasta: z jego perspektywy ujawnia się architektura i plan urbanistyczny, znikają natomiast przechodnie i przeciwnicy, niewidoczni z tej perspektywy – i niedostrzegający, że są obserwowani. Metafora boskiego, wszechwiedzącego spojrzenia, bardzo bliska klasycznym refleksjom Michela de Certeau, dla których pretekstem jest obserwacja Nowego Jorku z wieży World Trade Center²³, jest tym dobitniejsza, że na skutek synchronizacji nastąpi uporządkowanie ludzkiej aktywności: to, co nieistotne, stanowiące nieledwie tło dla rozgrywki, pozostanie nieoznaczone. Na mapie zostanie wskazana aktywność znacząca: sklepy, w którym bohater może kupić nowy sprzęt, miejsca, gdzie ukryto skrzynie ze skarbami, czy ważne pomniki kultury (które – a jakże! – protagonista może wykupić i odrestaurować). W ten sposób boskie oko nie tylko scala to, co dla ludzi podzielone, odbywa też sąd nad ich przedsięwzięciami. Druga kwestia to nagła zmiana perspektywy. Przez większość gry kamera spogląda znad ramienia centralnej postaci, starając się podążać za jej spojrzeniem i obserwować świat poza bohaterem – co może wręcz nadać jego ciału pewną przezroczystość, jak zauważył Espen Aarseth²⁴. Podczas scen synchronizacji oko kamery odrywa się od bohatera i nagle umieszcza go w centrum. Choć teoretycznie obiektem zainteresowania jest weduta, w praktyce stanowi ona tło dla triumfalnego pomnika bohatera, który – wyniesiony nad zwyczajnych ludzi – doznaje swoistej apoteozy. Stąd, jak sądzę, bierze się specyficzna przyjemność estetyczna towarzysząca obserwowaniu sekwencji synchronizacji, zaliczanych do ulubionych przez graczy elementów serii.

Drugi przykład jest jeszcze dobitniejszy. W pierwszych chwilach gry *The Elder Scrolls V: Skyrim* sterowany przez gracza bohater może (choć nie musi) udać

23 M. de Certeau, dz. cyt., s. 93–95.

24 E. Aarseth, *Genre Trouble, Narrativism and the Art of Simulation*, [w:] *First Person. New Media as Story, Performance and Game*, red. N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan, The MIT Press, Cambridge 2004, s. 45–55.

się do pobliskiej wioski w towarzystwie kompana, ocalonego przed atakiem smoka. Służy on za przewodnika: prowadzi grającego do miejsca, w którym znajdują się trzy menhiry, opowiada o ich funkcji, a następnie wiedzie dalej, w stronę osady – po drodze zwracając jeszcze uwagę na odległe ruiny, które domagają się spenetrowania. Pozornie sytuacja nie ma nic z narracji podróźniczej: bohater niemal cały czas idzie dobrze utrzymaną drogą, w dodatku w towarzystwie. A jednak gdy gracz zbliży się do menhirów albo przekroczy bramę wsi, gra odtwarza charakterystyczny dźwięk, a na ekranie pojawia się fraza „Odkryto kamienie przeznaczenia” i „Odkryto Rzeczną Puszczę”²⁵. Od tej chwili obiekty zostają umieszczone na mapie, z czym wiąże się zmiana modelu docierania do nich – o czym za chwilę. Na razie warto, jak sądzę, podkreślić trzy elementy. Po pierwsze, dla komponentu kartograficznego gry nie ma żadnego znaczenia, że gracz nie przemieszcza się w dziewiczej, nietkniętej stopą człowieka krainie, ale w miejscu, w którym (wedle fabuły) osadnictwo ludzkie trwa od niepamiętnych czasów. Po wtóre, w obu przypadkach „odkryte” zostają właśnie obiekty wzniesione ludzką ręką, w jednym – zamieszkane. Po trzecie, gracz podążał za przewodnikiem, który bez żadnych wątpliwości znał omawiane miejsca na wiele lat przed ich włączeniem w porządek kartograficzny. Wszystkie spostrzeżenia prowadzą do tej samej konkluzji: obecność lub nieobecność innych ludzi nie ma znaczenia. Wyłącznie gracz uprawniony jest do dokonywania odkryć, ponieważ tylko on ma stosowne narzędzia poznawcze, to jest – może korzystać z mapy.

Ten wyrazisty podział na jednostki zdolne i niezdolne do dokonywania odkryć wydaje się bardzo zbieżny z poetyką dziewiętnastowiecznych narracji podróźniczo-kartograficznych. Analizując wspomnienia sir Francisa Burtona, Mary Louise Pratt pisze:

Przyjął się zwyczaj, że „odkrycie” miejsc w rodzaju Jeziora Tanganika łączyło się z następującymi czynnościami: należało się udać w dany region i zasięgnąć informacji wśród okolicznych mieszkańców, czy znają oni jakieś duże jeziora itd. w okolicy, następnie wynająć ich, by nas tam zabrali, po czym, dysponując ich przewodnictwem oraz wsparciem, przystępujemy do odkrywania tego, co oni już dawno znali²⁶.

W grach z otwartym światem, niezależnie od jego estetycznej konceptualizacji i stanu zaludnienia (zasada ta dotyczy nawet tytułów osadzonych w miastach), rzecz przebiega bardzo podobnie i wydaje się mieć podobne przyczyny: dostrzeżenie nowego elementu grajobrazu przez bohatera i gracza pozwala umieścić go w szerszym, racjonalnym porządku, zidentyfikować jego funkcję i włączyć do porządku kategorii obiektów gry, które zasługują na wyróżnienie. To gest wyprowadzony z logiki empirycznego poznawania świata i włączania nowych odkryć w systematyczną strukturę Wielkiego Projektu Natury, będącego

25 W angielskim oryginale: *discovered*, nie: *revealed*. Polski przekład mógłby sugerować pewne zniuansowanie: oto rzeczy dotychczas ukryte zostały unaocznione. Oryginał nie pozostawia takich wątpliwości, wskutek krótkiego spaceru gracza/bohatera powiększył się stan wiedzy geograficznej, ustalono to, czego nie wiedzano wcześniej.

26 M.L. Pratt, dz. cyt., s. 285.

dziedzictwem kategoryzacji Linneusza i napędzającego imperialną wyobraźnię – oraz spojrzenie – od końca XVIII wieku²⁷. Paralela układu się następująco: po pierwsze, gracz nie decyduje, które składniki grajobrazu zostaną oznaczone na mapie, rzecz dzieje się automatycznie i dotyczy wyłącznie miejsc, które odpowiadają regułom klasyfikacyjnym, to znaczy tych, którym system gry nadał odpowiednią funkcję (są np. „kamieniami przeznaczenia”). Należą zazwyczaj, choć niekoniecznie, do tego samego porządku wizualnego, co pozwala zidentyfikować je z odległości, a następnie zweryfikować ich przynależność kategorialną, zbliżając się na odpowiedni dystans. Gracz nie jest zatem wyłącznie wędrowcem, który – jak Marco Polo – dokumentuje swoje partykularne doświadczenia²⁸. Staje się agentem racjonalnego porządku, przeobrażającym chaos grajobrazu w ład funkcjonalności, w sposób jednoznaczny identyfikując te obiekty, które mogą się do czegoś przydać. Tylko one zostaną oznaczone.

Jak w analizie ewolucji mapowania Afryki zauważa Jeffrey C. Stone²⁹, tego rodzaju precyzja i nastawienie pragmatyczne są bardzo charakterystyczne dla myślenia imperialnego. Wyraźne i racjonalne kategorie kartograficzne, zastępujące subiektywną narrację z podróży, stanowią uzasadnienie interwencji odkrywców, oddających niezbadane terytoria Afryki we władzę rozumu. Maskują one jednak drugi cel: rozbudzenie prywatnego entuzjazmu dla rozmaitych przedsięwzięć komercyjnych, które można prowadzić na nowych terytoriach. Naukowa ścisłość w opisie nie tylko formacji topograficznych, ale także geologicznych i etnograficznych, staje się jednocześnie zachętą do ich praktycznego wykorzystywania. Mapy okresu kolonialnego wyróżniają się natomiast mniejszą precyzją i koncentracją na problematyce osiedleńczej, arbitralnie ustalając granice europejskiej administracji czy informując o położeniu żyznych i zdalnych pod uprawę terenów, które można zacząć kultywować. Precyzja kategorialna i funkcjonalność oznaczeń na mapach grajobrazów gier z otwartym światem wydaje mi się bliska tej pierwszej poetyce. Oznaczenia dotyczą bowiem tych elementów, które w jakiś sposób mogą się graczowi przysłużyć: jeżeli na mapę trafia ludzkie osiedle, to dlatego, że można w nim kupić wyposażenie i otrzymać nowe zadania. Jeśli oznaczona zostaje jaskinia, to ze względu na potencjalnie ukryty w niej skarb. Charakterystyczne elementy grajobrazu, miejsca o szczególnej urodzie lub jakiegokolwiek inne kategorie pozapragmatyczne pozostają nieoznaczone. Co więcej, wiele gier oferuje rozróżnienie między tymi składowymi, które mogą się jeszcze graczowi przysłużyć, i już do cna wyeksploatowanymi – te ostatnie albo znikają z mapy (utraciwszy funkcjonalność, czyli powód swojego kartograficznego wyeksponowania), albo zmieniają kolor na mniej intensywny.

27 Tamże.

28 Problem powstających jednocześnie z mapami dzienników postaci – wypełnianych automatycznie zapisów przygód i wędrówek, zasługuje na nie mniejszą uwagę. Z braku miejsca całkowicie go tu jednak pomijam.

29 J.C. Stone, *Imperialism, Colonialism and Cartography*, „Transactions of the Institute of British Geographers”, t. 13, 1/1988, s. 57–64.

Usuwanie z mapy tych elementów, które straciły rację bytu (czyli użyteczność), jest oczywiście uzasadnione praktycznie, gdyż zapobiega nadmiarowi oznaczeń. Ich pozostawianie ma również sens, wiele gier z otwartym światem wiąże bowiem odkrycie ze zmianą modelu przemieszczania się – odblokowaniem tak zwanej szybkiej podróży. Kiedy obiekt zostanie oznaczony na mapie, gracz nie musi już mozolić się, by do niego dotrzeć, pokonując po drodze rozmaite przeciwności. Wystarczy, że wskaże odpowiedni znacznik – i jego bohater automatycznie przeniesie się w odkryte miejsce. Ten prosty i wygodny mechanizm nie tylko pozwala zaoszczędzić sporo czasu, jest też kolejną metodą podziału świata. To, co odkryte, zostaje raz na zawsze włączone w strukturę ładu, której emanacją jest bezpieczeństwo i komfort podróży. Narracja heroizująca, relacjonująca niezwykle dokonania przemysłnego odkrywcy, który zmagą się z dziką naturą i krajowcami, zostaje zastąpiona opowieścią, która oswaja do niedawna groźną przestrzeń, oplatając ją siecią bezpieczeństwa. Niedawne przeciwności zmieniają się w atrakcje, z którymi można się wprawdzie zmierzyć, ale które z równym powodzeniem mogą pozostać za oknem pociągu³⁰. Jednocześnie z perspektywy gracza-kartografa to, co odkryte i opisane, staje się mniej atrakcyjne. Takie miejsca warto odwiedzić tylko z powodów praktycznych, by do cna je wyeksploatować lub robić interesy. Tu szczególnie znamienna wydaje się praktyka wykorzystywania znanych już ludzkich osiedli jako miejsca sprzedaży łupów: niczym afrykańscy myśliwi czy amerykańscy traperzy, gracze wracają w regiony już poznane, by spieniężyć efekty swoich spotkań z wrogą naturą i dzikimi autochtonami. Potem, zaleczywszy rany, ruszają dalej, gdyż ich przeznaczenie leży w dzikich (tj. nieoznaczonych na mapie) ostępach.

Ten imperatyw podkreśla najważniejszy rodzaj oznaczenia kartograficznego, jaki pojawia się na mapach gier z otwartym światem bez ingerencji gracza – przeciwnie, zazwyczaj jest on ulokowany w nieodkrytej jeszcze części grajobrazu. To znacznik misji pozwalający umiejscowić punkt, w którym dojdzie do progresji fabuły. Dotarcie na miejsce i wykonanie stosownych, przewidzianych scenariuszem czynności to podstawowa metoda progresji. We współczesnych grach prawie nigdy nie trzeba odkrywać na własną rękę położenia miejsca, gdzie rozpoczyna się nowa misja, choć praktyka taka występowała w starszych produkcjach (np. w *The Elder Scrolls III: Morrowind*). Oznaczenie pojawia się na mapie samo, lśniąc i przyciągając wzrok wśród dziewiczego jeszcze obszaru. W ten sposób wątek kartograficzny zyskuje brakujący dotychczas element: mapę prowadzącą do skarbu, przed zdobyciem którego wykonać należy niebezpieczne – i początkowo nieznanne – zadanie.

Motyw ten został spopularyzowany w latach osiemdziesiątych XIX wieku przez dwie niezmiernie wpływowe powieści: *Wyspę skarbów* Roberta Louisa Stevensona i *Kopalnię króla Salomona* Henry'ego Ridera Haggarda. Opublikowane w odstępie zaledwie roku, proponują stosunkowo zbieżną fabułę: oto grupa Anglików, kierując się wskazówkami tajemniczej mapy, wyrusza na poszukiwanie bezmiernych bogactw. Choć obydwie służą, jak wskazuje Nicholas

30 Zob. E. Said, dz. cyt.

Daly³¹, propagacji tej samej idei: uzasadnienia zamorskich ingerencji Imperium Brytyjskiego wizją bogactw, po które może sięgnąć przedsiębiorcza jednostka (ta konstatacja jest oczywiście zbieżna z ustaleniami Edwarda Saïda, interpretującego literacką klasykę powieściową³²), różnią je trzy kluczowe kwestie. Powieść Stevenson osadzona jest w realiach historycznych, ponad sto pięćdziesiąt lat przed czasem publikacji, skarb, którego poszukują bohaterowie, został ukryty wśród dziewiczej przyrody przez brytyjskiego kapitana piratów, a podstawowy konflikt powieści ma charakter klasowy – przedstawiciele elity walczą z buntem swoich pracowników i jedynie Długi John Silver potrafi przekraczać granicę stanu i urodzenia (co czyni go postacią na swój sposób demoniczną). Haggard unika tego krytycznego wątku: skarb ma proveniencję starożytną, a bohaterowie nie tylko mają moralne prawo, by go odzyskać z rąk dzikusów, ale po ich stronie stoi plemienny obyczaj, skoro ich przewodnik okazuje się prawowitym władcą zaginionego Kukuanalandu. Powieści różni też rodzaj mapy: bohaterowie *Wyspy skarbów* używają instrukcji przemieszczania się po wyspie, którą de Certeau nazywałby raczej trasą. Allan Quatermain ma mapę z prawdziwego zdarzenia, dla wygody czytelnika zreprodukowaną w powieści, a najważniejsza trudność polega na konieczności przełożenia toponimów zwyczajowych na oficjalne nazwy geograficzne. Nic zatem dziwnego, że ekspedycje kończą się różnym skutkiem: mapa kapitana Flinta wiedzie na manowce, przestrzeń została bowiem poddana kolejnej ingerencji człowieka – Ben Gunn przeniósł skarb. Takie rozwiązanie jest nie do pomyślenia w powieści wiernej przekonaniu o obiektywizmie mapy, kopalnie Króla Salomona znajdują się tam, gdzie być miały.

W niniejszym tekście nie sposób omówić ogromnego wpływu powieści Haggarda na czasoprzestrzeń powieści przygodowej i, w konsekwencji, na sposób konstruowania grajobrazów gier wideo. Nawet pobieżna analiza wykazuje jednak wyraźną paralelę: zapuszczając się w nieznany obszar nowego świata, gracze i jego bohater kierują się przekonaniem o trafności umieszczonej na mapie wskazówki – i nigdy nie doznają rozczarowania. Przemierzają przy tym teren w zarysie znany, dokonując po drodze, niejako mimochodem, istotnych odkryć. Konfrontują wreszcie wiedzę zasłyszaną, zwyczajową (czyli wyrażoną w początkowej instrukcji dotarcia w określone miejsce) z sytuacją empiryczną, zwykle o wiele bardziej skomplikowaną, niż można początkowo sądzić. Jednocześnie obietnica przygody – lśniący pytańnik pośród nieodkrytych jeszcze obszarów mapy – zostaje przekształcona w solidną informację. Znak zapytania znika, zastąpiony oznaczeniami położenia funkcjonalnych obiektów, które w istocie nie różnią się nijak od innych przedstawicieli swojego rodzaju, napotkanych we wcześniejszych etapach podróży.

31 N. Daly, *Colonialism and Popular Literature at the Fin de Siècle*, [w:] *Modernism and Colonialism. British and Irish Literature 1899–1939*, red. R. Begam, M. Valdez Moses, Duke University Press, Durham–London 2007, s. 19–40.

32 E. Saïd, dz. cyt.

Relacja między mapą i grajobrazem w grach wideo z pojedynczym protagonistą i otwartym światem wydaje się zatem łączyć dwa istotne tropy ideologii imperialnej. Gracz jest agentem rozumu kartograficznego³³, podejmuje wysiłek mapowania terytorium, dzieląc napotkane obiekty na sfunkcjonalizowane kategorie. Nie jest przy tym ani źródłem tych kategorii, ani nawet siłą aktywnie decydującą o ich stosowaniu: wystarczy jego spojrzenie, by dokonać klasyfikacji³⁴. Jednocześnie jego działania napędza drugi imperialny mit mapy: obietnica przygody, ogromnych bogactw i realizacji szczególnego przeznaczenia, która dokonuje się przy okazji niesienia misji cywilizacyjnej – to jest rozwiązywania problemów niemożliwych do opanowania za pomocą lokalnych środków. Ten drugi wątek okazuje się zwykle mirażem, przygoda prowadzi zwykle ku kolejnej przygodzie, a ta jeszcze dalej, aż do zakończenia gry. Mapa z naniesionymi oznaczeniami jest natomiast trwała. Nie tylko pozwala bohaterowi orientować się w przestrzeni, stanowi też pomnik zaradności i dociekliwości gracza. Po całkowitym odślonięciu można umieścić ją w internecie jako przewodnik dla mniej wprawnych graczy-odkrywców, którzy nie chcą lub nie potrafią samodzielnie wyruszyć w nieznaną wraz z bohaterem i potrzebują pomocy. Ich wędrówka po grajobrazie tej samej gry potwierdzi zasadność, racjonalność i trwałość wysiłku pierwotnego kartografa.

A CARTOGRAPHIC PASSION. IMPERIAL IMAGINATION AND MAPS IN VIDEO GAMES WITH AN OPEN WORLD

The text is a reflection on the relationship between the map, i.e. an element of the game in single-player open-world games, and the territory of such games. Using imperial theory tools, it seeks to describe the logic of both their relationship and its specific and key element, namely the procedure of placing markers on the map in places corresponding to distinct parts of the space, trying to uncover the way in which games preserve the topic and ideology of discovery which drives imperial cartography and travel narrative.

33 Topos ten, obecny w omawianych grach w całej swej naiwności, jest częstym obiektem szyderstw pisarzy-intelektualistów wskazujących na niemożność stworzenia całkowicie ścisłej mapy. Najważniejsze teksty tego rodzaju analizuje Elżbieta Rybicka. Zob. E. Rybicka, *Geopoetyka*, Wydawnictwo Universitas, Kraków 2014, s. 166–168.

34 Zob. M.L. Pratt, dz. cyt.