

#44

Zeszyty Artystyczne

TKANINA ARTYSTYCZNA
Wobec współczesności

TEXTILE ART
In the face of contemporary times

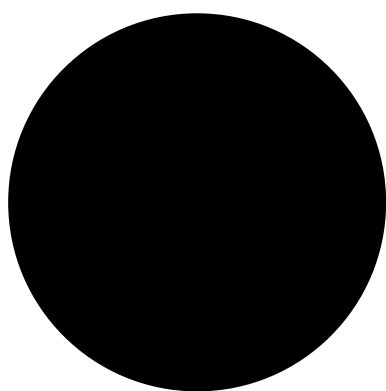


Uniwersytet Artystyczny
im. Magdaleny Abakanowicz
w Poznaniu

2(44)/2023

Konkurs im. prof. Alicji Kępińskiej

IX edycja



Absolwent studiów magisterskich na Uniwersytecie Artystycznym im. Magdaleny Abakanowicz w Poznaniu, w specjalizacji Rysunek. Autor referatów dotyczących internetowych zjawisk popkulturowych.

Główne zainteresowania autora obejmują zagadnienia sztuk wizualnych, narratologia oraz myślenie transmedialne wobec popkultury, zwłaszcza z lat 90. Zwycięzca IX edycji konkursu im. Alicji Kępińskiej na najlepszą pracę magisterską teoretyczną napisaną na Uniwersytecie Artystycznym w Poznaniu w roku akademickim 2020/2021, przygotowaną pod kierunkiem prof. dr hab. Izoldy Kiec. Aktualnie asystent w XIV Pracowni Rysunku UAP.



<https://orcid.org/0000-0002-3451-0661>

Zeszyty Artystyczne
nr 2 (44)/2023, s. 583-599

Marcin Salwin

Uniwersytet Artystyczny
im. Magdaleny Abakanowicz w Poznaniu

Dialog kartograficzno- -wirtualny na przykładzie przestrzeni gier wideo lat 90.

Wstęp

Celem tekstu jest opisanie wirtualnych rzeczywistości gier wideo lat 90. z perspektywy strategii mapowania oraz z wykorzystaniem literatury dotyczącej zagadnień związanych z kartografią. W nomenklaturze okołogrowej zarówno miejsce akcji, jak i płaszczyzna, po której poruszają się bohaterowie, nazywana jest „mapą”, jednak mimo tej zbieżności nie zawsze są to zjawiska tożsame. W proponowanym dyskursie rozważam w kategoriach kartograficznych całość zjawisk występujących na ekranie – symbolicznym oknie do wnętrza świata wirtualnego, biorąc pod uwagę zarówno przedstawione przestrzenie, zależności między nimi, jak i to, co jest częścią wirtualnego interfejsu pomocniczego. Samo doświadczenie „grania” w grę jest w tekście omówione w sposób oszczędny, refleksje bowiem związane z interaktywnością skupione są głównie na aspekcie eksploracji przestrzeni przedstawionych.

W rozważaniach wyraźne są dwa główne tory. Pierwszy, opisujący zagadnienia przestrzenności gier wideo i jej kartograficznej natury;

drugi – podejmujący wątek lokalizowania się i „podróży” wewnątrz tych przestrzeni.

Szczególny wkład w rozwój proponowanych refleksji miała anglojęzyczna publikacja Janet Murray *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative of Cyberspace*, wydana po raz pierwszy w 1997 roku i rozszerzona o odautorskie *Updates* w 2017 roku. Oprócz tego istotne były publikacja zbiorowa *Pomiędzy mapą a terytorium* pod redakcją Krzysztofa Gliszczyńskiego oraz przełożony na język polski przez Mirosława Filiciaka tekst Domenico Quaranty ze zbioru *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*.

Wirtualne przestrzenie gier wideo potraktowane są nie tylko w optyce cyfrowo wygenerowanego obiektu, a w sposób bliższy rzeczywistej reprezentacji przestrzeni, co wzmacnia kontrast i uwidacznia przewrotne podobieństwa między tymi dwoma tkankami. Opisanie cyfrowej przestrzeni gry i wprowadzenie jej w dialog z literaturą mapy stanowi ruch łączący dwa odmienne języki – służącego do zapisu światów z założenia wymyślonych oraz służącego do zapisu światów z założenia realnych. Gliszczyński we wstępie do publikacji *Pomiędzy mapą a terytorium* pisze:

W naszej codziennej praktyce dydaktycznej mapa jest pojęciem otwierającym nowe pole znaczeń. Tworząc własne mapy, a zazwyczaj są to zbiory zdarzeń, konstruujemy plany, układy, systemy. Ważne, by odnaleźć jakiś punkt, który w kontekście zebranych doświadczeń, mimo swojej pozornej nieatrakcyjności, ujawniałyby ‘zdolność do wyobrażania sobie’, jak to rozpoznawała Hannah Arendt. To droga do odwagi oceniania, zajmowania stanowiska wobec rzeczy znanych wcześniej, ale dostrzeganych na nowo, w innym kontekście. Ten rodzaj przeobrażenia zdolności widzenia, wyostrenia go, odkrywa zespolony proces jednoczesnego zapominania i pamiętania¹.

Proponuję właśnie takie spojrzenie na wirtualne przestrzenie gier wideo lat 90. – świeżym okiem, zapraszając przy tym do samodzielnej otwartości na ten przemilczany aspekt (pop)kultury wizualnej. Quaranta o wiekowych grach wideo pisał: „To technologia z wysypiska, czekająca na kogoś, kto tchnie w nią nowe życie, uczyni użyteczną lub przynajmniej jeszcze raz interesującą”². Zachęcam więc do wejścia w rolę zbieraczy-kolekcjonerów, którzy „często podnoszą do rangi cenionego dobra kultural-

» 1 Krzysztof Gliszczyński, „Wstęp,” w: *Pomiędzy mapą a terytorium*, red. Krzysztof Gliszczyński (Gdańsk: Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku, 2020), 7.

» 2 Domenico Quaranta, „Estetyka gry. Jak gry wideo zmieniają sztukę współczesną,” w: *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. i przeł. Mirosław Filiciak (Warszawa: Wydawnictwo SWPS, 2010), 24.

nego obiekty uważane za niewiele warte, dążą do przesunięcia przedmiotu z kategorii ‘śmieci’ do ‘trwałych’³.

Czytanie

Palimpsestyczny zapis symboli i kolorów przekłada się na wyobrażenie przestrzenności opisywanego mapą miejsca. Umiejętność czytania mapy nie opiera się wyłącznie na umiejętności czytania „konwencjonalnego” alfabetu relacji symbole a nazwy. Wymaga też odczytu symboli-kluczy, zarówno w postaci piktogramów, jak i znaczeniowo nasyconych kolorów. Kadłubek pisze: „Bez legendy nie przeczyta się mapy. W legendzie zaś słyszemy przymus czytania mapy (w etymologii słowa ‘legenda’) wedle wyłącznie jakiejś jasno określonej zasady lub wizji. ‘Legenda’ i ‘lektura’ to dwa słowa wywodzące się z łacińskiego czasownika *legere*”⁴. „Umiejętność czytania symulacji jest kluczowa”⁵ – konstatuje Sterczewski.

Na podstawie umiejętności czytania rodzi się obraz, ale w mapie samo wyobrażenie przestrzeni niewiele daje. Istotnym krokiem jest odnalezienie się odbiorcy wobec jej przestrzeni albo potencjalne się w niej ulokowanie. Skonfrontowanie symbolicznego rysunku, odszyfrowanie go i na tej podstawie zbudowanie relacji między tym, co „tutaj”, a tym, gdzie „tam”, na mapie. Cały ten proces, podobnie jak obcowanie z literaturą, aktywnie angażuje wyobraźnię. Dochodzi do konfrontacji dwóch płaszczyzn – abstrakcyjnej i rzeczywistej. Fizyczna postać szuka siebie na wyobrażonej na podstawie rysunku przestrzeni albo próbuje wyobrazić sobie siebie, fikcyjnie w nią wprowadzić na rysunku, na podstawie fizycznie widocznej przestrzeni.

Aktywuje się tutaj pojęcie *avatara* – graficznego⁶ przedstawienia alter ego gracza, czyli obiektu lub postaci, za pośrednictwem której odbiorca eksploruje i poznaje wirtualny świat przedstawiony. Poniekąd czytanie mapy/przestrzeni wirtualnej sprzężone jest z umiejętnością przeplecenia materii fizycznej i abstrakcyjnej – przeniesieniem „ja” do wirtualnego, wyobrażonego, „tam” lub odwrotnie. W przypadku przestrzeni cyfrowych orientowanie „na mapie” przebiega według odmiennej reguły – wystarczy odnaleźć (odczytać), którym elementem jestem „ja” na płaszczyźnie ekranu, czyli – którym odbiorca steruje.

» 3 Renata Tańczuk, *Ars Colligendi. Kolekcjonowanie jako forma aktywności kulturalnej* (Wrocław: Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, 2011), 17.

» 4 Zbigniew Kadłubek, „Mapa, czyli świat na wynos,” *Znak*, nr 758-759 (2018): 10.

» 5 Piotr Sterczewski, „Czytanie gry. O proceduralnej retoryce jako metodzie analizy ideologicznej gier komputerowych,” *Teksty Drugie*, nr 6 (2012): 216.

» 6 Hasło „Avatar”, w: *Techopedia*, <https://www.techopedia.com/definition/4624/avatar> (dostęp: 04.01.2023).

W kontekście przestrzeni wirtualnych pojawia się również instytucja mapy wewnątrz mapy, o której piszę w dalszej części tekstu. Już teraz warto jednak zaznaczyć, że ta podlega podobnym zasadom orientacji jak konwencjonalna mapa, gdzie istota leży w odnalezieniu relacji „siebie” do otoczenia lub też „otoczenia” w stosunku do siebie.

Warto zwrócić też uwagę na fikcyjność pojęcia kierunków geograficznych w perspektywie gier wideo. Północ/południe/wschód/zachód odnosi się tutaj przeważnie do układu „góra”/ „dół”/ „prawo”/ „lewo” ekranu. Fikcyjna rzeczywistość posiada fikcyjny biegun. W przypadku *Xenogears* z 1998 roku, oprócz obracania i trawersowania świata poprzez avatar, możliwe jest również rotowanie kamerą. Obrót postacią wpływa na pozycję czerwonego wskaźnika na kompasie, natomiast przesunięcie kamery obraca cały kompas wraz z perspektywą. Dochodzi do obrotu wirtualnej mapy, tak jak w trakcie orientowania mapy papierowej wobec terytorium.

Podróż przez

Na pokładzie statku *USS Enterprise*, jednego z głównych bohaterów serialu *Star Trek Voyager*, mieści się *Holodeck* – puste pomieszczenie pokryte siatką, za pomocą której „komputer może projektować wyszukane symulacje [...]. Rezultatem jest iluzoryczny świat, który może być dowolnie zatrzymany, wznowiony i wyłączony, ale wygląda i zachowuje się jak rzeczywistość”⁷. Możliwości symulowanej rzeczywistości nie dostarczają jedynie bodźców wizualnych – wszystko, co dzięki holodeckowej technologii jest widzialne, jest również dotykalne. Nie jest pustą iluzją – optycznym duchem przedmiotów i postaci, a odczuwalną, namacalną formą. W projekcji możliwe są symulowanie wyjścia do pubu, rozmowa z przestrzennie wyświetlanymi postaciami czy spacer. Napoje – smakują, a dotyk iluzorycznych postaci – czuć. Na pokładzie pełni funkcję czysto rekreacyjną, umożliwiając między innymi udział w holopowieści (ang. *holonovel*), czyli wejście w wygenerowany świat w konwencji przynoszącej skojarzenie z Teatrem Telewizji.

Rola holopowieści i jej wirtualna natura są głównym punktem zainteresowania pierwszego rozdziału *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace* Janet Murray. Autorka opisuje *holonovel* przeżywaną przez Kapitan Janeway, która na przestrzeni trzech odcinków serialu (*Cathexis*, *Learning Curve* i *Persistence of Vision*) wciela się w rolę guwernantki Lady Davenport – bohaterki niczym z XIX-wiecznej gotyckiej powieści, zawieszanej gdzieś pomiędzy *Jane Eyre* a *Turn of the Screw*. Jak zauważa Murray, holopowieść ta „nie jest oparta na brutalnym centralnym

» 7 Janet H. Murray, *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace* (Cambridge, Mass.: The MIT Press, 2017), 17. Cytat w przekładzie własnym.

konflikcie rozwiązany w trakcie trwania jednego odcinka. [...] Janeway jest zaangażowana w bardziej rekreacyjną i otwartą eksplorację⁸. Kiedy jednak główna bohaterka zauważa, że symulacja wymyka się spod jej kontroli – kiedy ona sama traci panowanie nad rozróżnieniem świata „poza” i holograficznej fikcji – wydaje komendę zamknięcia. I wszystko poza nią samą, rzeczywistą Janeway, znika. Chociaż tak naprawdę nigdy tego nie było. „Holopowieść [...] jest wycelowana [...] w jej [Janeway] wyobraźnię⁹”, pisze Murray. Ta futurystyczna wizja bardzo daleko odbiega od technologii lat 90. i tylko trochę od technologii współczesnych. Niemniej spostrzeżenie Murray dotyczące Janeway jest istotne – niezależnie od złożoności i potencjalnej sensorycznej realistyczności symulacji czynnikami decydującymi są wyobrażenia i zaakceptowanie sytuacji, która jest nierzeczywista. Czy w sposób, w który Janeway lokuje się w przestrzeni holopowieści, można się ulokować w przestrzeni mapy? Wirtualnej lub też nie? Czym postać Lady Davenport różni się od wirtualnego, kontrolowanego w trakcie rozgrywki avatara? Sonia Rammer w zbiorze *Pomiędzy mapą a terytorium* stawia pytanie: „Czy obcowanie z kartografią może zastąpić przebywanie w realnej przestrzeni?”¹⁰. Na ile możliwe jest mentalne eksplorowanie terytorium, które znamy tylko z zapisu rysunkowego – symbolicznego, skróconego i oszczędnego – podobnie do związanej i odrealnionej przestrzeni wirtualnej? Rammer konstatuje: „Czasem mapa i obszar, którego dotyczy, zyskują tę samą rangę¹¹”.

Dubbelman, autor *Narratives of Being There. Computer games, Presence and Fictional Worlds*, pisze: „uczucie bycia obecnym jest o wiele bardziej nieuchwytnie niż fakt bycia obecnym. Rzeczywisty stan pozycji oraz bliskości ciał w przestrzeni może być matematycznie policzony i empirycznie udowodniony, jednak doświadczona pozycja i bliskość ciał w przestrzeni jest o wiele trudniejsza do ujęcia naukowo¹²”. Rozpatrywane głębiej przez Ewę Klekot stanowisko Yi Fu Tuana, geografa i humanisty, sygnalizuje rozbieżność pojęć miejsca i przestrzeni, opartą o czynnik ludzki – udział człowieka poprzez jego obecność i sensory przez nią nadawane. Klekot sumaryzuje stanowisko Tuana: „przestrzeń to obszar, w obrębie którego pojawiają się miejsca: określone fragmenty przestrzeni, które posiadają nadaną przez kulturę lub osobę wartość, które budzą emocje. By powstało miejsce, konieczny jest człowiek – człowiek, który wchodząc

» 8 *Hamlet on the Holodeck...*, 18.

» 9 *Hamlet on the Holodeck...*, 27.

» 10 Sonia Rammer, „O różnych perspektywach podróżowania – na przykładzie realizacji własnych,” w: *Pomiędzy mapą a terytorium*, red. Krzysztof Gliszczyński (Gdańsk: Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku, 2020), 62.

» 11 „O różnych perspektywach...,” 62.

» 12 Teun Dubbelman, *Narratives of Being There: Computer games, Presence and Fictional Worlds*, Utrecht 2013, 16. Cytat w przekładzie własnym.

w jakiś wycinek przestrzeni, nada mu znaczenie¹³. Przestrzeń Yi Fu Tuana jest abstrakcyjna i nieokreślona, efemeryczna – do swojej ewolucji wymaga aktywnego wkładu osoby, samodzielnie nie może ulec doprecyzowaniu do rangi miejsca.

Michel de Certeau twierdzi, że przestrzeń to „praktykowane miejsce”¹⁴. Istotna w pojęciu Certeau jest aktualizacja poprzez ruch. Jednak, jak słusznie zauważa Klekot, „współcześnie nasze przemieszczanie się w przestrzeni najczęściej wcale nie oznacza jej aktualizacji w rozumieniu de Certeau, bo nie łączy się z fizycznym ruchem ludzkiego ciała”¹⁵.

Rozpatrując to stanowisko w obu kategoriach – map tradycyjnych i wirtualnych, to ilustrowane przez mapy niewiadome są bliżej przestrzeni niż miejsca – akcje dookoła tych płaszczyzn nie łączą się z fizycznym ruchem ciała opisywanym przez de Certeau i Klekot. Jednocześnie oba rodzaje map można utożsamić z potencjalnym, teoretycznym ruchem ciała, który – mimo że jeszcze się nie wydarzył – wydarzyć się może. Podróż potencjalna nie jest podróżą niemożliwą.

Odnosząc się do tkanki wirtualnej – w miejscu/przestrzeni obecne jest nie „ja” czytające wirtualną mapę, ale równie wirtualny kontrolowany bohater, za pośrednictwem którego „ja”, odbiorca, eksploruje świat. Avatar zbudowany jest z tożsamej materii, jak jego świat przedstawiony. Nie jest obiektem obcym, a równoważnym. Rune Klevjer w swoim doktoracie na temat roli avatara zauważa: „Zapśredniczone przez *avatar* środowisko staje się naszym materialnym światem”¹⁶, natomiast Murray we wstępie do *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace* pisze o „komputerze lat 90. ze swoją zdolnością transportowania nas do przestrzeni wirtualnych”¹⁷. Może potrzebne jest tu podejście, które proponuje Gliszczyński? Spojrzanie „w kontekście fenomenu miejsca *à rebours*”¹⁸?

Sonia Rammer pisze: „Pole wyobraźni daje możliwość spełnienia, jednostka staje się autorem zdarzeń, dzięki czemu uzyskuje zaspokojenie, niemożliwe do osiągnięcia w rzeczywistości”¹⁹. W obu przypadkach warto zanotować daleko idącą emancypację odbiorcy – dopuszczenie jego ruchu w zakresie utworu i usamodzielnienie go w tej podróży.

» 13 Ewa Klekot, „Miejsce powstaje w ruchu,” w: *Pomiędzy mapą a terytorium*, red. Krzysztof Gliszczyński (Gdańsk: Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku, 2020), 52.

» 14 Michel de Certeau, *Wynaleźć codzienność. Sztuki działania*, przeł. Katarzyna Thiel-Jarćczuk (Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2008), 117.

» 15 „Miejsce...”, s. 52.

» 16 Rune Klevjer, *What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games*, przekł. własny, Bergen 2006, s. 88.

» 17 *Hamlet on the...*, s. 1-2.

» 18 „Wstęp”, s. 8.

» 19 „O różnych perspektywach...”, s. 62.

Kadłubek przywołuje obraz Braekeleera przedstawiający marynarza przed mapą:

[...] dotyka namalowanych miejsc, obmacując punkty przedstawionego terytorium z przejściem, podekscytowaniem, pasją. [...] Jest to czy tego nie ma? Istnieje? Nie istnieje? Wydaje mi się tylko? Nie wydaje mi się? [...] geograf-marynarz Braekeleera sonduje paluchem coś fenomenalnego: jeden narysowany ląd, którego nie zna i gdzie jeszcze prawdopodobnie nigdy nie był [...]. Moment weryfikacji to palec. [...] Musi się dotknąć kolorowych i zmysłowych plam na mapie [...]. Nie tylko oczami, lecz także ręką. Żeby zbadać miejsce, żeby odczuć je somatycznie, zmysłowo. Ta ostrożna ekspedycja, w której bierze udział tylko palec, a jeszcze nie cały człowiek, wciąga po jakimś czasie jednak w nieznaną przestrzeń (mapy, ciała) całe jestestwo.²⁰

Narzędziem pomagającym w ulokowaniu odbiorcy w tekście mapy jest zauważony przez Kadłubka braekeleerowski palec. Jestem tutaj, czyli tam, gdzie pokazuję palcem. Wirtualny palec jest szczególnie popularnym elementem wizualności gier wideo lat 90. Czasami wskazuje postać, która inaczej gubiłaby się w szerokim, gęstym kadrze. Czasami to kursor do obsługi interfejsu. Jednocześnie stanowi przedłużenie ręki operatora – gracza. Pełni funkcję wskaźnika w cyfrowym wymiarze, chociaż obsługiwany jest przez narzędzie (mysz, kontroler bądź klawiaturę) przy użyciu fizycznego gestu koordynowanego przy użyciu właśnie palca.

Nowa jakość starego sygnału

Podejmując się rozważenia wątków związanych z latami 90., nie można nie brać pod uwagę potencjalnie nostalgicznego zabarwienia percepcji pewnych zjawisk oraz samego procesu pamiętania, przypominania i zniekształcania się obiektu albo samej w sobie pamięci. Warto zwrócić uwagę na rolę procesu starzenia się mapy (jej dezaktualizacji). Stara mapa staje się nieaktualna, a więc esencjonalnie – mało skuteczna jako narzędzie nawigacji. Pozostaje jako ilustracja stanu rzeczy współczesnego sobie momentu. Archiwizuje i magazynuje informacje ze swojej teraźniejszości, a naszej przeszłości, ale z niehistorycznego punktu widzenia stanowi w głównej mierze obiekt-ciekawostkę.

Buduje się tutaj most między mapą konwencjonalną a przestrzenią w grach wideo – obie te materie podlegają bardzo szybkiej dezaktualizacji. Schlögel w *Czasach map* pisze: „Mapy tracą swoją ważność zazwyczaj już

w momencie wydania²¹. Tak jak mapy u Schlögla, tak samo technologia zamknięta na dysku gubi część swojej aktualności, przechodząc czasochłonny proces między ukończeniem a wydaniem na nośniku i dystrybucji. Niemniej „moja mapa (...), jak zresztą każda stara mapa, ocala²² – konstatuje Stasiuk.

Ponowne odczytywanie zarówno map, jak i przestrzeni wirtualnych, które są już znajome odbiorcy, stanowi rzeczowy dowód zmian sprzężonych z upływem czasu od ostatniej konfrontacji. Kontrast zestawienia tego, co „teraz”, a „wtedy”, uwydatniony wizualnie, staje się bardzo czytelny. Mapy i zapisy wirtualnych przestrzeni nie tylko uświadamiają ewolucję terytorium, które reprezentują, ale też zmiany metod stosowanych do ich reprezentacji. Zarchiwizowaniu i przechowaniu ulega więc nie tylko konkretny stan rzeczy, lecz również sposób jego zapisu.

Gry wideo lat 90. noszą w sobie znamiona pocztówki ówczesnych czasów – stanowią ilustrację współczesnych sobie możliwości, estetyki i konwencji. Ze względu na fizyczną naturę dystrybucji gier w ostatniej dekadzie XX wieku, na długo przed współcześnie dominującą metodą sprzedaży głównie plików „w chmurze”, mamy do czynienia z obiektem rzeczywistym. To moment podkreślenia artefaktyczności nośnika – płyty lub kartridża. Krążek lub płytka scalona w plastikowej obudowie – materialna przepustka do wirtualnego świata, która musiała przejść przez fizyczne ręce. Czas nowych technologii, rozwijającej się tkanki i nowej, niespotykanej dotychczas materii trójwymiaru.

Pisząc o nostalgicznym zwrocie ku latom 90., warto wspomnieć o konfrontacji obrazu zapamiętanego z obrazem „rzeczywistym”. O pamięci i jej przekształceniu. W przypadku wizualności gier wideo z lat 90. istotną rolę odgrywa specyfika wyświetlaczy ówczasie wykorzystywanych. Pamięć, zwłaszcza ta pozytywnie ugruntowana, może podnosić we wspomnieniach atrakcyjność referowanych obrazów. Konfrontacja z aktualną jakością wizualności przynosi rozczarowanie i refleksję – czy to zawsze tak wyglądało? Czy tylko mi się wydawało? Mechanizm autoweryfikacji każe podać to pod wątpliwość, zrzucić różnice na filtr nostalgii i dziecięcej wyobraźni upiększających obraz zapamiętany.

Wbrew pozorom nostalgiczne podejście i wyobrażenia nie dźwigają w tym przypadku ciężaru aż tak dużej odpowiedzialności, a wina jest po stronie jakości sygnału telewizyjnego. Nieistotne, po ilu latach obraz jest konfrontowany, ale w jaki sposób. Okres między latami 90. a współczesnością to czas przejścia na sygnał HDMI. Właściwie całkowicie porzucono ar-

» 21 Karl Schlögel, *W przestrzeni czas czytamy. O historii i geopolityce*, przeł. Izabela Drozdowska, Łukasz Musiał, posłowie Hubert Orłowski (Poznań: Poznańska Biblioteka Niemiecka, 2009), 79.

» 22 Andrzej Stasiuk, *Fado* (Wołowiec: Wydawnictwo Czarne, 2006), 38.

chaiczny, a dla konsol opisywanej przeze mnie epoki – esencjonalny, sygnał kabla kompozytowego. Zmiana w teorii może nie wydawać się aż tak duża, jednak jakość nadawana obrazowi przez odpowiedni nośnik oraz monitor kineskopowy dodaje malarskości, delikatności i rozmycia. Współcześnie każdy ekran wyświetlający zrzuty ekranu z gier lat 90. wyświetla je w postaci „surowej”, której nie widzieli nawet sami autorzy sprzed trzech dekad.

John Harrison, autor zajmujący się opisywaniem historii 16-bitowych konsol Sega Mega Drive i Genesis, opublikował przetłumaczony na język angielski fragment wywiadu z roku 2017 z Yosushim Yamaguchi, projektantem gier z lat 90. W oryginalnie opublikowanej w języku japońskim książce *Phantasy Star: 31 Nenme no Genten Yuzmo Design* Yamaguchi pisze: „Zaczęliśmy projektować wszystko z myślą o wykorzystaniu rozmycia, ale zaskakującym problemem współcześnie jest fakt, że współczesne wydania [tych samych gier] [...] pokazują piksele, jakimi są”²³.

Różnicami pomiędzy wizualnością „surową” a „intencjonalną” gier wideo zajmuje się Jordan Starkweather, który na swoim twitterowym profilu @CRTpixels prezentuje różnice między emulowanym na współczesnym ekranie obrazem a efektem odtworzenia tego samego momentu na kineskopowym telewizorze z epoki, przy użyciu stosownego kabla kompozytowego. Porównania Starkweathera pokazują, jak radykalnie różnią się od siebie dwa obrazy, zdecydowanie na korzyść malarskiego efektu kineskopu. Sprzeczność szczególnie eksponuje się na krawędziach, które zdecydowanie zyskują na miękkości, a w przestrzenne iluzje przy miękkim rozmyciu łatwiej uwierzyć. Kontrast jakości wyjątkowo widoczny jest przy portretach i delikatnych przejściach kolorystycznych między pikselami. W przypadku *Secret of Mana* surowa forma obrazu niszczy całkowicie efekt półprzezroczystości, pokazując ją w postaci szorstkiego rastra. W perspektywie różnic, jakie jawią się przy porównaniu tych dwóch wartości, pokrzepiająca jest sugestia, że to, co podpowiadały wspomnienia, nie odbiega aż tak daleko od rzeczywistości.

Splaszczanie / Magiczne pudełko

Rzeczywistość wirtualna na miarę technologicznych możliwości lat 90. jest rzeczywistością splaszczoną. Nawet jeśli zastosowano sprytny rzut perspektywiczny w ilustracji tła albo zbudowano trójwymiarowy model przestrzeni, w którym avatar może się poruszać, środowisko wewnątrz ekranu nadal stanowi jedynie symulację głębi. Uwikłana w dwuwymiarową powierzchnię kineskopu wirtualna głębokość jest tylko podkreślana wy-

» 23 Yasushi Yamaguchi w rozmowie, w: *Phantasy Star: 31 Nenme no Genten Yuzmo Design*, <https://twitter.com/MegaDriveShock/status/1390466020419178498> (dostęp: 04.01.2023).
Przekład własny.

brzuszoną krzywizną ekranu. Rzeczywistość mapy i rzeczywistość wirtualna bliższa jest abottowskiej *Flatlandii* niż holodeckowej symulacji. Nawet jeśli iluzorycznie bohaterowie „żyją wewnątrz magicznego lustra, zupełnie jak gdyby była to prawdziwa trójwymiarowa przestrzeń”²⁴, to dalej są po prostu, koniec końców, „mieszkańcami elektronicznej Płaskiej Krainy”²⁵.

Judith Schallansky w *Atlasie wysp odległych* pisze: „Dwuwymiarowa mapa świata jest kompromisem, w jej ramach kartograf próbuje stworzyć coś pomiędzy przesadnie upraszczającą abstrakcją a plastycznym odwzorowaniem Ziemi”²⁶. Obie mapy zbudowane są więc na bazie kompromisu, który w przypadku mapy konwencjonalnej funkcjonuje wedle konkretnego porządku, a w przypadku przestrzeni wirtualnych oparty jest na założeniu artystycznym i możliwościach technicznych. Quaranta zauważa: „Dążenie do fotorealizmu ma na celu efektywniejsze wprowadzenie poczucia immersji do historii, czy to interaktywnej, czy nie, oraz sprawienie, by przepaść między fantazją a rzeczywistością była trudniejsza do zauważenia. Jednak fotorealizm to koncept całkowicie obcy głęboko zakorzenionej naturze mediów, za pośrednictwem którego jest generowany”²⁷.

Elektroniczna kraina *Daggerfall* (*The Elder Scrolls II: Daggerfall* z 1996) jest trójwymiarowa, a jej mieszkańcy bardzo płascy. Większość architektury krajobrazu jest skonstruowana z bryłowych, niskopoligonalnych modeli. Można swobodnie je obchodzić i wdrapywać się na nie – mają swoją wysokość, głębokość i szerokość. Bohaterowie niezależni, drzewa, przedmioty „leżące” na ziemi czy ogień są natomiast płaskimi ilustracjami, obracającymi się *au face* do punktu widzenia kamery, tworząc iluzję własnej przestrzenności. Sterczewski pisał: „model zawsze jest pewnym uproszczeniem rzeczywistości. W modelu pewne czynniki są brane pod uwagę, inne wykluczane, a jeszcze inne poddane przybliżeniu”²⁸.

Przestrzenie gier wideo często posługują się zaburzoną skalą, zwłaszcza w przypadku pozycji strategicznych operujących na zasadzie zbliżonej do szachów. Taka sytuacja ma miejsce między innymi w *Fire Emblem: Shadow Dragon And The Blade Of Light* z 1990 roku, gdzie postaci – symbole jednostek – posiadają rozmiar jednoznaczny z wymiarem elementów otoczenia – domów, gór czy drzew. Kadłubek pisze: „Wymiar z mapy i wymiar ze świata to dwa różne wymiary. Spotykają się w naszym wyobraże-

» 24 *Hamlet on the Holodeck...*, 69.

» 25 „Estetyka gry...”, 232.

» 26 Judith Schallansky, *Atlas wysp odległych. Pięćdziesiąt wysp, na których nigdy nie byłam i nigdy nie będę*, przeł. Tomasz Ososiński (Warszawa: Wydawnictwo Dwie Siostry, 2013), 10.

» 27 „Estetyka gry...”, 243.

» 28 „Czytanie gry...”, 216.

niu – to znaczy w naszym braku wyobraźni, bo tylko dzięki temu jesteśmy w stanie negocjować nieogarnioną rzeczywistość z malunkami mapy²⁹.

Bohaterowie *Final Fantasy VII*, wydanego po raz pierwszy w 1997 roku, poruszają się po narysowanej ręcznie płaszczyźnie. W większości lokacji kamera usytuowana jest w jednym stałym punkcie. Kiedy postaci odbiegają dalej od punktu widzenia widza – zmniejszają się, kiedy zbliżają – zwiększają. Skala nie stanowi rzetelnego punktu odniesienia, a służy zbudowaniu przekonującej iluzji głębi. To, co z perspektywy widza sprawia wrażenie trójwymiarowej dioramy podglądanej z różnych perspektyw, w rzeczywistości jest płaskie.

Kafelek

Istotnym elementem ilustracji przestrzeni za pośrednictwem mapy jest siatka, przewijająca się w metodach mapowania w kilku wariantach. Siatka kreśląca podział świata według południków i równoleżników. Siatka, która podobnie do planszy szachowej służy do wyznaczania konkretnego koordynatu na arkuszu mapy. Siatka, która dzieli kolejne arkusze mapy topograficznej. Bednarczyk w tekście opublikowanym w zbiorze *Pomiędzy mapą a terytorium* pisze: „każde mapowanie przestrzeni odbywa się w zgodzie z przyjętą siatką geometryczną i systemem symbolizacji. Ich przyjęcie decyduje o tym, co jest, a co nie jest reprezentowane na mapie. Co więcej, metoda mapowania decyduje o tym, co i jak postrzegamy w rzeczywistości³⁰”.

W grach wideo funkcjonuje popularna metoda tworzenia przestrzeni oparta właśnie na siatce. Technologia *tile based* (oparta na kafelkach) polega na wykorzystaniu bazy elementów – puzzli, które ustawione obok siebie łączą się w konsekwentne struktury i wyobrażenia przestrzeni. Dzięki tej metodzie ograniczony objętościowo nośnik nie musi utrzymywać w pamięci wielu dużych obrazów złożonych z wielokrotności kafelków – wystarczy arkusz płytek (*tileset*) oraz sposób referowania do niego, który jest w stanie ustawić je obok siebie w zaplanowany sposób. Tak właśnie możliwe jest stworzenie bogatych wizualnie przestrzeni map, oszczędzając pamięć. Jest to wciąż powszechnie stosowana praktyka, która szczególnie okres popularności przeżyła w latach 90., ze względu na swoją optymalizację oraz prostotę w użyciu. Reprezentacyjnym przykładem wizualnym może być wydane przez Square w 1994 roku *Final Fantasy VI*.

» 29 „Mapa, czyli świat...”, 10.

» 30 Andrzej Bednarczyk, „Koordynaty i trajektorie idei, dzieł i/lub strategii artystycznych w polu sztuki”, w: *Pomiędzy mapą a terytorium*, red. Krzysztof Gliszczyński (Gdańsk: Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku, 2020), 20.

Metoda kafelkowania bliska jest pojęciu teksturowania, a więc nakładania powielonych płaszczyzn o konkretnej strukturze na siatkę obiektu trójwymiarowego celem nadania mu podobieństwa do konkretnego materiału. Ilustrując, jeżeli podmienimy w pliku gry teksturę przedstawiającą kamień na intensywnie różowe pole, wszystkie elementy wcześniej korzystające z tekstury kamienia będą w istocie intensywnie różowe. Co ciekawe, w latach 90. popularne były płyty CD z fotografiami przygotowanymi z myślą o wykorzystaniu ich w roli tekstur³¹, więc nie brakuje powtarzających się między tytułami ilustracji struktur.

Dodatkowo, omawiając wątek podziału na fragmenty, chcę odnieść się do podziału na arkusze. Podobnie jak mapy są w stanie reprezentować ograniczone terytorium ze względu na możliwość nośnika, tj. papieru, na którym są zilustrowane, tak gry wideo są ograniczone objętością płyty lub kartridża. *King's Quest VI: Heir Today, Gone Tomorrow* z 1992 roku potrzebowało aż dziewięciu dyskietek, *Baldur's Gate* z 1998 – pięciu płyt CD.

Punkt widzenia

Przy prowadzeniu rozważań wokół pojęć centrum i punktu widzenia w kontekście zarówno mapy konwencjonalnej, jak i growej, warto wprowadzić anglojęzyczny termin *point of view*, w skrócie oznaczany jako POV. Mówi się o dwóch wariantach podstawowych POV – pierwszo- oraz trzecioosobowym. W przypadku pierwszoosobowego punktu widzenia jest to dosyć bezpośrednie – akcja prezentowana jest tak, jakby ją widział avatar. Wariacja trzecioosobowa odnosi się do sytuacji bliższej obserwowaniu akcji z pozycji kogoś innego, teoretycznej „trzeciej osoby”, która przygląda się wydarzeniom.

Przykładem ilustrującym różnice między perspektywami jest *Metal Gear Solid* z 1998 roku, korzystający z dwóch opcji. W grze możliwe jest manualne przełączenie pomiędzy pierwszo- i trzecioosobową kamerą. Warto zauważyć, że w przypadku obserwowania akcji oczami kontrolowanego bohatera na minimapie w rogu ekranu ujawnia się jasnozielony trójkąt – przenoszący zakres kadru, a przy tym pola widzenia, na mapę, ułatwiając orientację w przestrzeni.

W grach wideo punkt widzenia skoncentrowany jest na postaci, czyli często centrum akcji. To ułożenie kamery sprawia, że odkrycie całości terytorium wymaga trawersowania, przesuwanie punkt widzenia. Poniekąd jeżeli kamera nie podąża za postacią – podąża za akcją. Ma ustalony tylko punkt startowy, któremu można nadać w jakiś sposób symboliczną rangę „środką”. Warto zauważyć relację do mapy papierowej, która też

» 31 *The most overused game graphic you never noticed | Texture Archaeology*, Kid Leaves Stoop, 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=bsCN0Yx2Vbs> (dostęp: 04.01.2023).

skoncentrowana jest na znaczeniowo nasyconym centrum. Galik mówi: „Przesądzanie na mapie o tym, kto jest na świecie ważny, dokonywało się zresztą nie tylko przez zaznaczanie pewnych terytoriów jako już opanowanych. Tego rodzaju informacje przekazywano też np. umieszczając własne terytoria w centrum mapy. Zauważmy, że klasyczne mapy, do których jesteśmy przyzwyczajeni, prezentują jako środek świata Europę”³².

Boku no Natsuyasumi (jap. *Moje letnie wakacje*) to gra wydana latem 2000 roku. Głównym bohaterem jest dziesięcioletni Boku, spędzający wakacje u swojego wujostwa na wsi. Akcja rozciąga się na trzydzieści jeden dni sierpnia 1975 roku, chociaż w tym przypadku „akcja” jest daleko idącym określeniem. Kamera jest ustawiona w sposób statyczny, skupiony na ekspozycji urody krajobrazu – bardziej zbliżony do filmowego kadru niż obrazu gry wideo. Bohater czasami wypełnia większość kadru, czasami stanowi tylko mały punkt na planie panoramy otoczenia. Po przebyciu kadru przez bohatera widzimy po prostu następny statyczny obrazek. Mapa mimo różnorodnej i wieloperspektywicznej prezentacji nadal jest skonstruowana w sposób linearny, można ją łatwo zilustrować jako system odnośników, między którymi Boku się przemieszcza. Wizualnym środkiem ciężkości i głównym akcentem może wydawać się krajobraz, któremu początkowym właściwościom poświęcono najwięcej uwagi. Niemniej to właśnie za bohaterem podąża uwaga. Użyteczne i istotne są tylko te fragmenty mapy, w których aktualnie przebywa Boku.

Odkrywanie

Mapa w grze stanowi często zagadkę – jej odkrywanie jest elementem przygody, doświadczenia z nią związanego. Może ono się odbywać poprzez uzyskiwanie dostępu do kolejnych arkuszy – planszy, tak jak Boku trawersujący łąki dookoła domu wujostwa. Inną metodą jest proces uwidoczniania określonej przestrzeni dookoła gracza na podstawie przebytej dotychczas ścieżki spośród przysłoniętej mgłą masy mapy. Komputerowo ukryta część terytorium ulega stopniowemu zdemaskowaniu. Mikołaj Garstecki w swojej pracy *Rejs* przedstawia to zjawisko korzystając z wydrukowanych dwustu zrzutów ekranu z gry *Heroes of Might and Magic III*. Mały stateczek, avatar, przedziera się przez pozornie pustą, gęstą warstwę czerni, spod której ujawnia się morze lub też ocean. Paweł Galik mówi: „mapa morska wygląda jak mapa niczego”³³ – i dokładnie w ten sposób jawi się mapa morska Garsteckiego. Dodatkowo warto zwrócić uwagę, że mgła, pod którą kryje się terytorium w przypadku *Heroes of Might and*

» 32 Paweł Galik w rozmowie z Anną Mateją, „Mapa ma moc,” *Znak*, nr 758-759 (2018): 16-17.

» 33 „Mapa ma moc,” 15.

Magic III, jest gęsta, działa poniekąd na systemie zero-jedynkowym. Część mapy jest albo odkryta, albo nie.

Dla porównania, w *Age of Empires* z 1997 roku mgła, pod którą kryje się terytorium, ma dwie gęstości. Oprócz czarnej, niezbadanej przestrzeni podobnej do tej z *HoMaM III* jest jeszcze strefa *po między*. Powierzchnia już odkryta, ale znajdująca się poza zasięgiem wzroku kontrolowanego bohatera jest pokryta delikatną szarością – pozostawiając na widoku jedynie specyfikę terenu, ale ukrywając to, co się na niej aktywnie dzieje.

Konwencjonalna mapa nie lubi niedopowiedzeń. Galik mówi: „Na mapach rysowano też statki, które spadały z krawędzi świata – w otchłań. Albo potwory morskie, które porywały nieostrożnych żeglarzy. Wszystko dlatego, że ‘białe plamy’ na mapie traktowano przez wieki jako porażkę autora – pokazywały, że nie zdołał dotrzeć do jakichkolwiek informacji na temat danego miejsca na Ziemi”³⁴.

Mówi się o „białych plamach” na mapie – odpowiedniku łacińskiego *terra incognita*. Tereny nieznanne i nieodkryte, niewyrysowane na mapach, pozostają białe kolorem papieru. Buduje to ciekawy kontrast dla „białych plam” na mapie światów gier wideo, uwikłanych w czerni.

Mapa w mapie (w mapie)

Przestrzeń światów wirtualnych jest powszechnie nazywana mapą. Nie ma to znaczenia, w której z perspektyw jest eksplorowana i jaka jest jej forma – czy widać ją w całości, czy tylko we fragmencie. Zawsze jest mowa o mapie. Obraz całości miejsca, który może zostać potencjalnie poddany eksploracji, jest mapą, ale również sama eksplorowana przestrzeń posiada w konwencji gier wideo rangę mapy. W *Diablo II* z 1999 roku dochodzi do aktywnego scalenia tych dwóch rozumień map. Przeskalowana w pomniejszeniu mapa lokalizacji, którą trawersuje bohater, nałożona jest w półprzezroczystej, linearnej formie na całościowy widok ekranu gry, przysłaniając go częściowo, ale nie zaburzając rozgrywki. Avatar jest w tej sytuacji przedstawiony dwukrotnie – na obu mapach. Raz – w formie trójwymiarowej postaci w przestrzeni gry, dwa – jako kształt „plus” na miniaturowej mapie. Ze względu na losowo generowaną naturę terytorium *Diablo II*, przy każdej rozgrywce większość planszy wygląda inaczej – dodatkowa opcja nawigacji staje się więc narzędziem poniekąd niezbędnym i integralnym elementem interfejsu, towarzyszącym odbiorcy przez większość czasu podczas przygody.

Rozważając obecności mapy samej w sobie w odniesieniu do przestrzeni wirtualnych, warto zwrócić uwagę na *Persona 2: Eternal Punishment* (2000). Oprócz przestrzeni, po której bohaterowie poruszają się bez-

pośrednio, pojawiają się dwie dodatkowe mapy. Jedna służąca do ogólnej nawigacji w świecie gry za pośrednictwem szybkiego łącza – odnośnika, którego kliknięcie transportuje avatara bezpośrednio do wybranej lokalizacji. Drugą alternatywną mapą jest podobna do *Diablo II* mapa o funkcji pomocniczej. W przeciwieństwie jednak do poprzednio przytaczanego przypadku występuje ona na zupełnie innym ekranie i stanowi autonomiczną całość. Dodatkowo zawiera kompas służący do orientacji w przestrzeni na podstawie abstrakcyjnej północy, południa, wschodu i zachodu.

Pisząc o mapach cyfrowych, chcę wprowadzić łączność między „mapą” papierową, narzędziem nawigacji a samą grą wideo. Magazyny, takie jak na przykład kultowy *Komputer Świat GRY*, które osiągnęły szczyt popularności w latach 90., zawierały dołączoną płytę z pełną wersją gry. Istotny jednak jest fakt, że w gazecie zawarty był również poradnik, z detalami podpowiadający, jak z sukcesem ukończyć nie tylko załączony tytuł, ale też inne, dopiero mające premierę na rynku gry. Paweł Panic w *Zeszytach Komiksowych* pisze, że „w drugiej połowie dekady rozpoczął się prawdziwy boom na magazyny komputerowe (warto w tym miejscu zaznaczyć, że wiele z nich czytały także osoby nieposiadające sprzętu do grania)”³⁵. Dochodzi do sytuacji, w której fizyczna mapa w postaci instrukcji przedrukowanych w magazynie pomagała nawigować odbiorcy w przestrzeni wirtualnej albo co więcej – samodzielnie odbyć podróż w wyobraźni, podobnie do przytaczanej wcześniej myśli Soni Rammer.

Podsumowanie

Po przejściu procesu badawczego tym bardziej dostrzegam, jak nieodkryty jest to kawałek cyfrowej historii wizualnej, ale jednocześnie jak fascynujący – zarówno pod względami wizualnymi, jak i technicznymi. Jak nasycone mogą być konstrukcje wizualne i związki znaczeniowe między tymi dwoma światami.

Pozytywnym zaskoczeniem w trakcie pracy nad tekstem było odkrycie ilości materiałów dostępnych w internecie – zarówno na niszowych blogach sprzed 20 lat, jak i aktywnych wątkach na Twitterze. Jestem pełen osobistego zachwytu dla tego podejścia na granicy archeologicznych doświadczeń uprawianego przez zapalonych archiwizatorów-hobbystów, dzięki którym możliwe jest odkrycie materiałów zupełnie niszowych i zapomnianych.

Zdaję sobie sprawę, że temat opisywany z mojej perspektywy ma subtelne nostalgiczne zabarwienie, niemniej mam nadzieję, że przekrojowy charakter moich rozważań i wprowadzone wstępnie przykła-

» 35 Piotr Panic, „Lata dziewięćdziesiąte w kioskowej witrynie,” *Zeszyty Komiksowe*, nr 16 (2013): 22.

dy otworzą furtkę dla szerszych poszukiwań w tym zakresie i pozostawią zachęcający niedosyt.

Kończową refleksją, która wyrasta z rozważań dookoła wirtualności (czy też nie) lub rzeczywistości (czy też nie), jest sama natura mapy. Kiedyś kojarzonej przede wszystkim głównie z nieco artefaktycznym papierowym obiektem – pomnikiem. Teraz jestem gotów stwierdzić, że wszystko, co może służyć podróżowaniu, może być mapą. ●

Abstrakt

Tekst omawia możliwości interpretacji wirtualnych przestrzeni gier wideo lat 90. z wykorzystaniem metod i literatury związanych z mapowaniem tradycyjnym. Podejmowane rozważania dotyczą natury cyfrowych terytoriów, nawigacji wewnątrz nich. Omówione zostaną też formalne środki wykorzystane do reprezentacji cyfrowych terytoriów i ich potencjalne relacje z kategoriami kartograficznymi i sposobami myślenia o przestrzeni. W pracy rozwijane są dwa wątki, pierwszy – konfrontujący zagadnienia kartograficznej natury mapy i przestrzenności gier wideo, drugi – podejmujący aspekt lokalizowania się odbiorcy i przemieszczania wewnątrz tych przestrzeni. Opisane zostaną zagadnienia związane z ich eksplorowaniem, również w sposób zapośredniczony przez avatara. W pracy skomentowana została rola nostalgii w stosunku do opisanej epoki historii gier wideo, a także zagadnienie konfrontacji obrazu zapamiętanego z zastanym. Wspomniane są również strategie mapowania wewnątrz samych gier wideo w formie budowania kolejnych warstw kartografii cyfrowych. Podstawą merytoryczną rozważań są studia przeprowadzone przez Janet H. Murray w *Hamlet on the Holo-deck*, teksty z publikacji *Pomiędzy mapą a terytorium* pod redakcją Krzysztofa Gliszczyńskiego oraz z numeru 758-759 czasopisma *Znak* o podtytule „Mapy objaśniają mi świat”.

Słowa kluczowe:

wirtualność, kartografia, gry wideo, przestrzeń, mapy, sztuka cyfrowa

Bibliografia

1. Bednarczyk, Andrzej. „Koordynaty i trajektorie idei, dzieł i/lub strategii artystycznych w polu sztuki.” W: *Pomiędzy mapą a terytorium*, red. Krzysztof Gliszczyński, 15-44. Gdańsk: Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku, 2020.
2. de Certeau, Michel. *Wynaleźć codzienność. Sztuki działania*, przeł. Katarzyna Thiel-Jańczuk, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2008.
3. Dubbelman, Teun. *Narratives of Being There: Computer games, Presence and Fictional Worlds*, Utrecht, 2013.
4. Galik, Paweł w rozmowie z Anną Mateją. „Mapa ma moc,” *Znak*, nr 758-759 (2018): 14-21.
5. Gliszczyński, Krzysztof. „Wstęp.” W: *Pomiędzy mapą a terytorium*, red. Krzysztof Gliszczyński, 7-8. Gdańsk: Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku, Wydział Malarstwa, 2020.

6. Kadhubek, Zbigniew. „Mapa, czyli świat na wynos,” *Znak*, nr 758-759 (2018): 6-12.
7. Klekot, Ewa. „Miejsce powstaje w ruchu.” W: *Pomiędzy mapą a terytorium*, red. Krzysztof Gliszczyński, 51-56. Gdańsk: Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku, 2020.
8. Klevjer, Rune. *What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games*, Bergen 2006.
9. Murray Horowitz, Janet. *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge, Mass.: The MIT Press, 2017.
10. Panic, Piotr. „Lata dziewięćdziesiąte w kioskowej witrynie.” *Zeszyty Komiksowe*, nr 16 (2013): 20-25.
11. Quaranta, Domenico. „Estetyka gry. Jak gry wideo zmieniają sztukę współczesną.” W: *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. i przeł. Mirosław Filiciak, 229-245, Warszawa: Wydawnictwo SWPS, 2010.
12. Rammer, Sonia. „O różnych perspektywach podróżowania – na przykładzie realizacji własnych.” W: *Pomiędzy mapą a terytorium*, red. Krzysztof Gliszczyński, 61-71, Gdańsk: Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku, 2020.
13. Schalansky, Judith. *Atlas wysp odległych. Pięćdziesiąt wysp, na których nigdy nie byłam i nigdy nie będę*. Przeł. Tomasz Ososiński. Warszawa: Wydawnictwo Dwie Siostry, 2013.
14. Schlögel, Karl. *W przestrzeni czas czytamy. O historii i geopolityce*. Przeł. Izabela Drozdowska, Łukasz Musiał, posłowie Hubert Orłowski. Poznań: Poznańska Biblioteka Niemiecka, 2009.
15. Stasiuk, Andrzej. *Fado*. Wołowiec: Wydawnictwo Czarne, 2006.
16. Sterczewski, Piotr. „Czytanie gry. O proceduralnej retoryce jako metodzie analizy ideologicznej gier komputerowych.” *Teksty Drugie*, nr 6 (2012): 210-228.
17. Tańczuk, Renata. *Ars Colligendi. Kolekcjonowanie jako forma aktywności kulturalnej*. Wrocław: Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, 2011.

Źródła internetowe:

1. Hasło: „Avatar”, w: *Techopedia*, <https://www.techopedia.com/definition/4624/avatar> (dostęp: 04.01.2023)
2. *The most overused game graphic you never noticed | Texture Archaeology, Kid Leaves Stoop*, <https://www.youtube.com/watch?v=bsCNoYx2Vbs> (dostęp: 04.01.2023).
3. Yamaguchi, Yasushi w rozmowie. W: *Phantasy Star: 31 Nenme no Genten Yuzmo Design*, <https://twitter.com/MegaDriveShock/status/1390466020419178498> (dostęp: 04.01.2023)



Zeszyty Artystyczne

#44 / 2023 / rok XXXII

Rada programowa „Zeszytów Artystycznych”

Izabella Gustowska
Marek Krajewski
Mária Orišková
Jörg Scheller
Miško Šuvaković

Redaktorka prowadząca Magdalena Kleszyńska

Redaktorka naczelna Justyna Ryczek

Zastępczyni redaktorki naczelnej Ewa Wójtowicz

Redaktorka tematyczna Izabela Kowalczyk

Sekretarzynie redakcji Magdalena Kleszyńska

Redaktor graficzny Bartosz Mamak

Korekta Joanna Fifielska, Filologos

Tłumaczenia

Marcin Turski
Józef Jaskulski

Korekta anglojęzyczna Michael Timberlake

Kontakt

zeszyty.artystyczne@uap.edu.pl

ISSN 1232-6682

© Copyright by Uniwersytet Artystyczny
im. Magdaleny Abakanowicz
w Poznaniu 2023

Wersją pierwotną czasopisma
jest wersja drukowana.

Wydawca

Uniwersytet Artystyczny
im. Magdaleny Abakanowicz w Poznaniu
Wydział Edukacji Artystycznej i Kuratorstwa
Aleje Marcinkowskiego 29
60-967 Poznań 9

tel. +48 61 855 25 21
e-mail: office@uap.edu.pl
www.uap.edu.pl

Druk

MJP Drukarnia Poterscy Sp. j.
ul. Romana Maya 30
61-371 Poznań

MEiN

UAP | POZNAŃ



Stworzenie anglojęzycznej wersji publikacji –
płatne ze środków Ministerstwa Edukacji i Nauki
na podstawie umowy nr RCN/SP/0363/2021/1
stanowiących pomoc przyznaną w ramach programu
„Rozwój czasopism naukowych”.

nakład 100 egz.

ISSN 1232-6682

