

---

# SPACJA — SIEĆ SKACZE



Ministerstwo  
Kultury  
i Dziedzictwa  
Narodowego.



Dofinansowano ze środków  
Narodowego Centrum Kultury  
w ramach programu  
„Kultura w sieci”

SPÓŁDZIELNIA SOCJALNA HONOLULU  
KATOWICE 2020

---

Paweł Schreiber

# Gry w kulturze, gry jako sztuka i ich miejsce

Redakcja: Jacek Wandzel

Nagranie: Frank Futerro

Transkrypt: Marta Żaczkiewicz

Korekta: Emilia Makówka

Layout: Bartek Sołtysik

Współpraca: zespół Drzwi Zwane Koniem

## Transkrypt wideoeseju

Cześć! Oglądacie „Spacją się skacze, inne spojrzenie na gry wideo”. Nazywam się Paweł Schreiber. Na co dzień opowiadam studentom o literaturze anglojęzycznej i grach wideo na Uniwersytecie Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy, a dzisiaj chciałbym, dla odmiany wam, poopowiadać troszkę o miejscu gier wideo w kulturze.

Kiedy rozmawiamy o najbliższych krewniakach gier wideo w kulturze, to najczęściej jest mowa o filmie. Jest takie zestawienie, które lubią właściwie wszyscy - ci, którzy robią gry, ci, którzy o grach mówią, ci, którzy w gry grają i ci, którzy je reklamują. To jest dosyć naturalne porównanie, bo i film i gra przebiegają na ekranie. I film i gra opierają się na ruchu, ale to bywa też zestawienie bardzo mylące. Spróbujmy sobie wyobrazić, że idziemy do kina na pełną wersję naszej ulubionej gry, na przykład „The Legend of Zelda: Breath of the Wild” - jedna z moich ulubionych. To byłby seans dla ludzi dosyć wytrzymałych, trzeba by przesiedzieć kilkadziesiąt godzin, patrząc jak bohater chodzi po trawiastych równinach. Od czasu do czasu się z kimś bije.

Możemy chcieć czegoś bardziej dynamicznego i krótszego, chodźmy sobie do kina na film oparty na jednym z nowych „Doomów”. To już jest seans znośniejszy. Trwałby tylko kilkanaście godzin. Działyby się tam też więcej: mnóstwo potworów, są strzelania, ale wydaje mi się, że oglądanie przez kilkanaście godzin tego jak główny bohater tłucze się z potworami, na dłuższą metę by się nie różniło od oglądania tego, jak główny bohater chodzi po trawiastej równinie. Byłoby równie nudne. To jest pewien paradoks. Te gry wciągają, zachwycają, ale właśnie jako gry, a nie jako doświadczenie, które sobie biernie oglądamy.

Ten problem z filmem widać też w smutnej historii ekranizacji gier wideo. Zwykle wychodziły koszmarnie. Historia adaptacji filmów w grach wideo jest trochę mniej smutna, ale też więcej jest w niej przykładów niezbyt fajnych, niż ciekawych. Okazuje się więc, że chociaż gry wideo i film na pierwszy rzut oka wyglądają bardzo

podobnie, to tak naprawdę funkcjonują zupełnie inaczej i może warto poszukać innych kulturowych krewniaków gier wideo. Na pewno troszkę nam to poszerzy horyzonty. Pozwoli też spojrzeć na gry z troszkę innej strony.

Pierwszą dziedziną, której się przyjrzymy będzie literatura. Jednym z moich ulubionych zjawisk z gier wideo są gry tekstowe. Zaczynały się w drugiej połowie lat siedemdziesiątych, kiedy czasami jeszcze nawet terminal z ekranem był luksusem. Zdarzały się takie terminale, które drukowały nam to, co komputer miał nam do przekazania.

Wtedy powstały gry rozgrywane wyłącznie w tekście. Użytkownik wpisywał jakieś polecenia: „idź na zachód”, „rozejrzyj się”, „podnieś taki a taki przedmiot”, a komputer odpowiadał opisując zmiany, które zaszły w świecie gry. Te gry pozwalały na eksplorowanie niezwykłych przestrzeni. Pierwsza gra tego typu zatytułowana „Adventure”, później znana jako „Colossal Cave Adventure” to była wyprawa w system jaskiń należący do kompleksu wielkiej Jaskini Mamuciej w Kentucky. Autor Will Crowther był po prostu grotolazem – amatorem i przedstawił w grze jaskinię, którą sam eksplorował, ubarwiając ją różnymi zagadkami, elementami zaczerpniętymi z literatury fantasy. Potem wielkim przebojem była gra „Zork” - powstała na Massachusetts Institute of Technology. Legenda miejska głosi, trudno mi powiedzieć, na ile to prawda, że kiedy wychodziła nowa wersja Zorka, wszelka praca na MIT ustawała na chwilę i wszyscy udawali się w tajemnicze podziemia rozwiązywać kolejne zagadki. Szło się do komputera jeszcze zanim uczelnia zaczęła pracę na dobre. Były całe kolejki użytkowników, którzy chcieli pochodzić po tych niezwykłych przestrzeniach.

Później te gry tekstowe stały się też gatunkiem komercyjnym. Pierwsze gry na komputery osobiste, które można było kupować w sklepach, to były tekstówki. Grami tekstowymi dość szybko zainteresowali się badacze literatury. Pod koniec lat sześćdziesiątych Roland Barthes wydał słynny esej „Śmierć Autora”. To był esej, w którym Barthes pisał o tym, jak ważna jest funkcja czytelnika w literaturze, jak

należy odrzucić intencje autorskie; podejście „co autor chciał przez to powiedzieć?“, a raczej skupić się na tym, co czytelnik chciał z tego wyczytać.

Powstał nowy model czytelnika - czytelnika bardzo aktywnego, który jest współtwórcą, a może nawet tym ważniejszym twórcą dzieła literackiego. Dla ludzi zafascynowanych takim właśnie myśleniem gry tekstowe były spełnieniem marzeń. Bo oto mieliśmy utwór w zasadzie literacki, składający się z tekstu, w którym odbiorca nie ograniczał się do czytania, ale zmieniał kształt tego utworu. Przez polecenia wpisywane na klawiaturze... zmienialiśmy tekst, który się pojawiał na ekranie, albo na wydruku. I tutaj ta idea przynajmniej częściowej śmierci autora na rzecz aktywności czytelnika świetnie się spełniała. I część tych gier bywała nawet sprzedawana w księgarniach. Były takie próby lansowania ich, jako pewnej nowej formy literatury - interaktywnej formy literatury. I zainteresowali się też tym medium pisarze. Może nie „zainteresowali się“. Oni byli wynajmowani, żeby pisać, ale wciągali się w ten proces bardzo. Dwa najważniejsze nazwiska to Thomas M. Disch, bardzo ważna postać nowej fali fantastyki, który stworzył taką grę „Amnesia“. To niesamowicie ambitna gra, która na przykład modeluje cały Manhattan, ulica po ulicy. Disch się skarżył, że nie pozwolili mu połowy tego, co napisał, umieścić w grze i pod koniec był troszkę rozczarowany.

Druga ważna postać literatury amerykańskiej, która dała się skusić na napisanie gry i tym razem do dzisiaj jest bardziej zadowolona od Discha, to był Robert Piński, jest dzisiaj jednym z najbardziej rozpoznawalnych poetów amerykańskich. Wtedy był wschodzącą gwiazdą. Wtedy, czyli w 1984 roku. Gra, którą napisał, jest bardzo szczegółna. Dość mocno jest związana z tłumaczeniem „Boskiej Komedii“ Dantego, nad którą później pracował. Piński do dzisiaj bardzo ciepło wspomina pracę nad grą i rzeczywiście widzi w tym medium jakiś ciekawy odpowiednik literatury.

Tekst ma jedną wielką zaletę. Za pomocą paru słów można wyczarować obrazy, których nie udźwignęłyby najlepsze dzisiejsze karty graficzne. Produkująca

gry tekstowe firma Infocom miała takie piękne hasło reklamowe: „Grafikę wsadzamy tam, gdzie słońce nie sięga”. I towarzyszył temu obraz ludzkiego mózgu, i tłumaczenie, że żaden sprzęt nie udźwignie takiej grafiki, jaka pojawia się w ich grach, bo tym jedynym sprzętem, który jest w stanie tę grafikę udźwignąć, jest ludzka wyobraźnia. Jedną z moich ukochanych gier Infocomu „Trinity” to jest taka niezwykle metafora zagłady atomowej, w której obrazy wojny atomowej mieszają się z obrazkami rodem z „Alicji w Krainie Czarów”. Także w jednej ze scen otwierających grę mamy taki rozległy krajobraz porośnięty gigantycznymi muchomorami, a każdy z tych muchomorów to jest oczywiście wybuch atomowy. Tak że mamy taki baśniowy, pogodny obraz zagłady świata i nie wyobrażam sobie, żeby jakikolwiek grafik był to w stanie zrobić lepiej w grze wideo, niż ja to sobie wyobraziłem.

Wczesne tekstówki zabierały graczy w niezwykle podróże, za pomocą dosłownie kilku zdań widocznych na ekranie. To, że to musiało być kilka zdań wynikało nawet z ograniczeń technicznych, bo trzeba było zwrócić uwagę na to, ile informacji zmieści się na dyskietce, czy w pamięci komputera. I w ten sposób bardzo oszczędnie udawało się wyczarować niezwykle świat. Spadkobiercy takich właśnie tekstówek, opartych na wyobraźni, funkcjonują do dzisiaj. Nie mówię już nawet o tym, że cały czas istnieje scena twórców gier tekstowych, tworzących teraz już darmowe produkcje, często ciekawsze jeszcze od tych, które powstawały w latach 80., ale gry zbliżone bardziej do głównego nurtu też cały czas opierają się na takich zasadach.

Wystarczy przywołać takie gry jak „Sunless Sea” czy „Sunless Sky”. Obie te gry rozgrywają się w przestrzeniach z pogranicza snu i jawy, które bardzo trudno byłoby dosłownie przedstawić, więc twórcy wybrali trochę inny wariant - bardzo oszczędną grafikę, w której wielu rzeczy musimy się domyślać i tekst, który często jest tekstem już de facto poetyckim, a nie próbą precyzyjnego opisu świata, w którym dzieje się akcja. Byłby to świat bardzo trudny do przedstawienia. Część rzeczy dzieje się tam w języku. Żeglując po podziemnym morzu, możemy trafić do krainy, w której panuje na tyle duży chaos, że części mowy walczą o pierwszeństwo w języku. Nie da

się takiego świata pokazać na ekranie obrazem czy ruchem. To jest świat, który daje się pokazać wyłącznie w tekście i można powiedzieć, że ta taktyka twórców „Sunless Sea” i „Sunless Sky” to jest taktyka rybaka rzucającego przynętę. Dostajemy odrobinę informacji w sferze wizualnej, troszkę więcej informacji w tekście, ale całą resztę roboty i gdzieś tam, moim zdaniem... pewnie ze dwie trzecie tej roboty tworzenia świata należy już do naszej wyobraźni. Działa to kapitalnie. Ale nawet, jeśli spojrzymy na gry mniej niszowe, niż „Sunless Sea”, cały czas widzimy, że tekst gra w nich ogromną rolę.

Spróbujcie sobie wyobrazić grę RPG, w której nie znajdujemy żadnych książek, notatek czy listów. Spróbujcie sobie wyobrazić kolejną część serii „Fallout”, w której nie jesteśmy się w stanie włamać do komputera z jakimiś logami, opisującymi przeszłość miejsca, do którego trafiliśmy. Tekst jest skuteczny, świetnie pobudza wyobraźnię, tekst jest też tani, bo dużo łatwiej jest coś opisać, niż próbować to przedstawić za pomocą grafiki. Więc nawet w grach głównego nurtu ściany tekstu cały czas mają się bardzo dobrze i w najbliższej przyszłości nigdzie sobie nie pójdą. Tekst z nami zostanie.

Kolejną dziedziną, o której warto wspomnieć, jest teatr. To skojarzenie gier z teatrem pojawia się stosunkowo często, ze względu na to, że w grach, tak jak w teatrze, dostajemy postać, w którą musimy się wcielić, którą musimy zagrać jak aktor. Można powiedzieć, że tak samo jest w filmie, ale film działa zupełnie inaczej, bo teatr rozgrywa się zawsze na żywo. Warto zrobić sobie eksperyment i pochodzić na to samo przedstawienie przynajmniej cztery, pięć razy. Wtedy się zorientujemy, że chociaż struktura jest za każdym razem taka sama, to to, czym ta struktura jest wypełniona, może się różnić. Pamiętam jak lata temu chodziłem z różnymi grupami studentów na przedstawienie „Witaj/Żegnaj” w reżyserii Jana Klaty w Teatrze Polskim w Bydgoszczy. Byłem na nim chyba z siedem razy. Po pewnym czasie miałem swoje ulubione miejsca w przedstawieniu. Czekałem, czy w danej scenie aktorzy znowu nie wytrzymają ze śmiechu. Bo zdarzało im się parsknąć. Była inna scena, w której jeden aktor przewracał się na drugiego. Tak za piątym razem

wyczuwałem już napięcie aktora numer 1, który czekał kiedy tamten się na niego przewróci, a ten drugi wyraźnie bawił się tym, że tamten nie wie, kiedy on się dokładnie na niego przewróci. Okazywało się, że są zupełnie kolejne piętra tego przedstawienia, które różnią się między sobą przy kolejnych przebiegach spektaklu.

Kiedy spojrzymy sobie na gry wideo, to okazuje się, że tam jest bardzo podobnie. Za każdym razem gramy na żywo. Mamy jakąś ogólną strukturę tego doświadczenia, mamy jakieś etapy do przejścia, czy przeciwników do pokonania, czy dialogi, które musimy jakoś przeprowadzić... I za każdym razem wychodzi to troszkę inaczej. Czasami jakiś skok na platformę się uda, czasami nie uda. Czasami przeciwnika pokonamy za pierwszym razem, czasami musimy próbować kilka razy.

Istota gier w dużej mierze opiera się na tym, jak sprawnie, w ramach tego spektaklu na żywo, w którym uczestniczymy, uda nam się tę strukturę wypełnić. I w tym sensie gry wideo są do teatru bardzo zbliżone.

Jest jeszcze jedna rzecz. Kiedy spojrzymy sobie na to, jakie jest de facto zadanie reżysera teatralnego, który staje na pustej scenie, na pierwszej próbie z aktorami, to on ma ogromną pustą przestrzeń, którą musi zagospodarować. Po pierwsze, musi ją zagospodarować scenografią. We współpracy ze scenografem ustalają sobie, co gdzie będzie stało, jakie elementy są potrzebne, a jakie nie, a potem tę przestrzeń, która powstanie, musi wypełnić działaniami. To znaczy - musi zdecydować, gdzie w tej scenografii aktorzy będą przechodzić, gdzie będą się bić, gdzie będą jeść. To jest wielka, pusta przestrzeń, która czeka na to, aż zostanie wypełniona działającymi postaciami. To, w których miejscach te działania będą się dokonywały, jest kluczowe.

Teraz pomyślcie sobie o pracy projektanta gier. Jakie jest jego zadanie? Takie samo. Dostaje wielką, pustą przestrzeń, musi ją najpierw zaprojektować jako przestrzeń, poumieszczać w niej różne rzeczy i zastanowić się, jakiego rodzaju działania między tymi rzeczami będą się dokonywać. Bardzo ciekawe są takie zestawienia, w których bada się... Przy „Counter Strike'u” chyba było tego sporo.



Bada się, gdzie na konkretnych mapach gracze najbardziej lubią się przemieszczać, ukrywać. Powstają z tego takie grafy, pokazujące, w jaki sposób ci gracze funkcjonują w tych przestrzeniach. Okazuje się, że są pewne miejsca uprzywilejowane.

Kiedy mapa jest dobrze zaprojektowana, mamy konkretne czynności czy działania przywiązane do konkretnych miejsc. Spójrzmy sobie na przykład na grę trochę innego rodzaju - grę dla pojedynczego gracza z serii „Dishonored”. Tam, po pierwsze, mamy przepiękną scenografię, przedstawiającą miasto z epoki rewolucji przemysłowej, ale kiedy gramy, to konkretne elementy tego miasta, czy scenografii stają się też miejscami, w których działamy. Kiedy widzimy jakieś składowisko wybuchających pojemników z tranem, zastanawiamy się, gdzie można by je zdetonować. Kiedy idziemy ulicą i widzimy balkon, albo jakąś markizę, to od razu zastanawiamy się, czy warto na nią wskoczyć. Kiedy na nią wskoczymy, to często się okazuje, że to jest początek trasy zbudowanej z balkonów, która pozwala nam gdzieś dotrzeć. Patrzymy na ten obraz dwójako. Po pierwsze, jako na miasto, bardzo dosłownie, a po drugie, jako na przestrzeń, w której dostrzegamy kolejne działania.

Jeszcze lepiej to widać w serii „Mirror's Edge”, gdzie też biegamy po wielkim mieście i od czasu do czasu elementy miasta są podświetlane na czerwono. To są te elementy, które wiążą się z konkretnymi działaniami. Tak że w pewnym sensie, tak jak w teatrze, znajdujemy się w dużej przestrzeni, w której możemy się swobodnie poruszać, ale ta przestrzeń jest zbudowana tyleż z przedmiotów, co też z działań.

Skoro już mowa o przestrzeni, trzeba też wspomnieć o architekturze. To jest bardzo szczególna forma sztuki, bo o ile spektakl teatralny, czy seans filmowy oglądamy zwykle z konkretnego fotela, albo z kanapy, jeśli oglądamy w domu, troszkę inaczej jest w przypadku rzeźby, bo żeby w pełni docenić rzeźbę czy to w galerii, czy w plenerze, musimy ją obejść dookoła, ale żadna inna forma sztuki nie wymaga tyle łażenia, co architektura. Żeby ocenić budynek, żeby go dobrze obejrzeć, musimy go obejść z zewnątrz, musimy pochodzić troszkę wewnątrz, a

jeszcze lepiej troszkę pofunkcjonować w tym budynku, znaleźć w nim coś, pomieszkać w nim. Jeżeli chodzi o domy, to domy służą nie tylko do tego, żeby zachwycać, ale przede wszystkim do tego, żeby były funkcjonalne i bezpieczne. Żeby się nie okazało, że przepiękny sufit po dwóch tygodniach zacznie pękać, albo spadnie nam na głowę. Żeby się nie okazało, że piękne okna przeciekają i chwilę później mamy cały dom zalany, i bardzo podobnie funkcjonują przestrzenie trójwymiarowe w grach. To są przestrzenie, w których musimy się znaleźć, to są przestrzenie, w których musimy się nauczyć funkcjonować, musimy nauczyć się znajdować drogę i ją zapamiętywać.

Kiedy myślę sobie o przestrzeni w grach, bardzo lubię wracać do stareńkiego „Wolfensteina” 3D z początku lat 90. Z dzisiejszego punktu widzenia to jest gra bardzo prymitywna. Tam są płaskie labirynty, w których korytarze zawsze krzyżują się pod kątem prostym. Bardzo trudno jest tam znaleźć drogę do konkretnych miejsc, czy zapamiętać te... trasy, którymi się musimy poruszać, ale zachwyca mnie to, jak twórcy starają się zadanie graczowi ułatwić. Mamy różne sekcje labiryntu, które mają ściany w różnych kolorach. Mamy elementy, które odróżniają jedną sekcję od drugiej, nadają pomieszczeniom jakieś funkcje. Wchodzimy do pomieszczenia, w którym stoją stoliki i myślimy sobie, „aha - stołówka”. To miejsce dużo bardziej zapada nam w pamięć, niż gdyby to było po prostu jakieś pomieszczenie w labiryncie.

Idziemy dalej, jest mnóstwo małych pokoików. W każdym pokoiku jest szkielecik w kajdanach i myślimy sobie „aha - więzienie”. Dawno temu wydawało mi się, że to służy przede wszystkim budowaniu nastroju, ale dzisiaj widzę, że może nawet ważniejszą funkcją jest to, żeby nadać tym pomieszczeniom pewien charakter, tak żeby później było łatwiej je zapamiętać i do nich trafić. Żeby łatwiej było po tym dziwnym labiryncie, na który twórcy byli skazani, też troszkę z przyczyn technicznych, się poruszać, tak jak w dobrze zaprojektowanym budynku.

Architektura przeważnie bywa funkcjonalna, ale w sumie nie musi taka być. Dużo jest anegdot o słynnych architektach, jak Le Corbusier, czy Peter Eisenman i o ich dziełach, po których nie da się chodzić, w których nie da się mieszkać. Tutaj szczególnie Peter Eisenman zasłużył się na tym polu, bo jest architektem dekonstrukcjonistą i jego podstawowe założenie jest takie, że architektura jest sztuką autonomiczną i nie musi się kierować dobrem ludzi, którzy po tych budynkach się poruszają, tylko czasami powinna być zadziwiająca, dezorientująca. Złośliwi mówią, że Eisenman przez swoje budynki pokazuje, jak bardzo nienawidzi ludzi, ale potrafi tworzyć też niezwykle efekty artystyczne w ten sposób.

Jedną z najbardziej znanych realizacji Petera Eisenmana jest Pomnik Pomordowanych Żydów Europy w Berlinie. To kolosalny pomnik. Coś między dziełem rzeźbiarskim, a architektonicznym. Takie rzędy, na oko niekończące się, betonowych bloków. W takiej stosunkowo niewielkiej przestrzeni jest około dwóch tysięcy. Doświadczenie przejścia przez ten pomnik jest niesamowicie przytłaczające. Jeśli znajdziemy się w jakiejś przestrzeni, to ona bardzo szczególnie może na nas działać. Na podświadomość, emocje. Pamiętam, że to było doświadczenie, po którym musiałem przez chwilę dochodzić do siebie, a tak naprawdę przeszedłem sobie tylko między kilkoma rzędami wielkich, betonowych bloków. Nic złego mi się nie stało. Poczucie dezorientacji, przytłoczenia, poczucie, po pewnym czasie, nawet przerażenia, było zupełnie niezwykle.

Gry wideo też potrafią wykorzystywać ten potencjał artystyczny dezorientujących przestrzeni. Pierwszym przykładem, który przychodzi mi do głowy jest gra „Hellblade: Senua's Sacrifice”. To jest gra opowiadająca o celtyckiej wojownicze, która udaje się w zaświaty, żeby odzyskać ukochanego, zamordowanego przez Wikingów, ale przede wszystkim to jest gra o psychozie. Główna bohaterka cierpi na psychozę i gra powstawała w konsultacji z psychologami, z psychiatrami, również z osobami cierpiącymi na psychozę, i ma jak najlepiej odzwierciedlać doświadczenia takiej osoby. I tutaj te dezorientujące przestrzenie spełniają właśnie taką rolę. Czasami dezorientują w najprostszy

sposób, jest po prostu ciemno i nie wiemy, dokąd iść, ale zdarzają się też dużo bardziej wyrafinowane przykłady, czyli przestrzenie, w których co jakiś czas zmieniają się drobne szczegóły. Musimy je odnaleźć i dopiero to pozwala nam pójść dalej. Miejsce, w którym przed chwilą byliśmy, nagle wygląda trochę inaczej i ta dezorientacja, którą czuje gracz jest też dezorientacją osoby chorej. Pozwala ją lepiej zrozumieć. Pozwala, krótko mówiąc, budować empatię i zrozumienie dla osób z różnego rodzaju zaburzeniami psychicznymi.

Drugi przykład, który chciałbym tu przywołać, to jest gra „The Beginner's Guide”. To jest gra, w której przechodzimy przez kolejne gry tworzone „do szuflady” - nie z zamiarem publikacji, przez postać, którą znamy tylko pod pseudonimem Coda. Te gry Coda są bardzo dziwne. Duża część jest niedokończona, zdarzają się tam jakieś schody, na które nie można wejść. Drzwi, które daje się otworzyć tylko po rozwiązaniu łamigłówki. Później się okazuje, że kolejne drzwi, które w tej grze napotykamy, działają na tej samej zasadzie. To się obsesyjnie powtarza. Towarzyszy nam głos narratora, który próbuje te przestrzenie wyjaśniać, na różne sposoby, tym jak te gry powstawały, tym, że zostały porzucone, tym, że Coda cierpiał na jakieś zaburzenia psychiczne, albo tym, że Coda po prostu był samotny i sam ze sobą nie czuł się dobrze, więc próbował wyrazić to poprzez te przestrzenie. Ale im więcej ten narrator gada, tym bardziej zdajemy sobie sprawę, że w sumie te przestrzenie mówią dużo ciekawiej i dużo głośniej, niż to, co ma nam do zaoferowania ten głos objaśniający, co widzimy. Okazuje się, że ta przestrzeń ma jakby swój własny głos, tylko żeby się w niego wsłuchać, trzeba wyciszyć ten głos tłumaczący, o co miałyby w nich chodzić. W przestrzeni chodzi o przestrzeń, o te emocje, o te odczucia, które powoduje sama eksploracja. Wchodzenie w dziwne miejsca, przechodzenie do kolejnych lokacji, rozwiązywanie problemów, które twórca przed nami postawił - i to jest wartością samą w sobie, tak samo jak w architekturze. Budynek nie da się ująć w słowa, budynek sam mówi za siebie.

Narzekając na narratora z „The Beginner's Guide” podciąłem troszkę gałąź, na której sam siedzę. Powiedziałem właśnie, że gra sama z siebie mówi ciekawiej, niż

ktokolwiek, kto próbowałby o niej opowiadać. Pozostaje mi więc przerwać moje gadanie i zachęcić was do grania. Zachęcam was do tego, żebyście dopatrywali się w grach wideo połączeń z jak najbardziej oddalonymi na pierwszy rzut oka od gier dziedzinami. Wtedy będziemy grali i mądrzej, i ciekawiej. A kiedy już się zmęczycie graniem, warto pamiętać, że w serii "Spacją się skacze" są jeszcze inne materiały wideo, podcasty, artykuły do przeczytania. Zachęcam!

[spacjasieskacze.pl](http://spacjasieskacze.pl)