

EMILIA KIECKO

HYBRYDOWA PAMIĘĆ ARCHITEKTONICZNA W GRACH WIDEO. MIĘDZY DOŚWIADCZENIEM REALNYM A WIRTUALNYM

W ostatnich dekadach gry wideo stały się niewątpliwie jednym z najważniejszych mediów narracyjnych i rozrywkowych. Jednym ze składników ich atrakcyjności wydaje się być to, że wytwarzają one złożone wirtualne środowiska architektoniczne¹. Ich odbiór przez graczy można opisać jako bazujący na aktywacji specyficznej formy pamięci architektonicznej, która łączy przynajmniej trzy elementy: doświadczenie rzeczywistej architektury, konwencje charakterystyczne dla medium gier oraz kulturowe oczekiwania związane z określonymi typami przestrzeni, budynków i budowli. Ta hybrydowa forma pamięci wydaje się wiązać zatem w swoisty palimpsest doświadczenia realne i wirtualne.

Stwierdzenie to prowadzi do konieczności postawienia pytania o to, jak działa owa „hybrydowa pamięć” architektoniczna w grach wideo i w jaki sposób kształtuje ona odbiór oraz interpretację wirtualnych przestrzeni przez graczy. Odpowiedź na nie zmusza do poruszenia, z konieczności w bardzo ograniczonym zakresie, kilku wzajemnie powiązanych aspektów: natury samej architektury w grach, mechanizmów pamięci architektonicznej i kulturowej oraz ich konkretnego działania w praktyce projektowej i odbiorczej. Te zagadnienia zostaną tu przedstawione w ujęciu teoretycznym, a następnie zilustrowane studium przypadku gry *Assassin's Creed: Unity* (Ubisoft Montréal, 2014), która oferuje dość bogate pole do analizy napięć między różnymi składnikami hybrydowej pamięci architektonicznej.

¹ Por. np. J.H. Murray, *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, updated edition, New York–London–Toronto–Sidney–Singapore 2017, s. 109.

CZYM JEST ARCHITEKTURA W GRACH WIDEO

Punktem wyjścia musi być próba określenia natury kreacji architektonicznych w grach wideo – ich relacji do rzeczywistej architektury oraz pełnionych przez nie funkcji. Nie można bowiem ich traktować jako „po prostu” cyfrowych reprezentacji realnej przestrzeni. W wielu przypadkach projektanci wprawdzie dążą do wiernego odwzorowania rzeczywistych miejsc i wzorców ich użytkowania, jednak ambicje te nieuchronnie zderzają się z wymogami rozgrywki. Poza mniej lub bardziej realnymi, gry umożliwiają bowiem również działania niemożliwe w rzeczywistości – od niszczenia budynków po „nadprzyrodzone” formy poruszania się w przestrzeni. Wymusza to odpowiednie przygotowanie wirtualnego środowiska dla takich interwencji. Nie bez racji zatem Espen Aarseth argumentuje, że funkcjonuje ono jedynie jako alegoria prawdziwej przestrzeni, przez co same gry demaskują fundamentalną niemożność pełnego cyfrowego odwzorowania przestrzeni. Nawet najbardziej szczegółowe środowiska w nich są bowiem tylko selektywnymi konstrukcjami podporządkowanymi funkcji ludzkiej². Analogicznie zresztą jest w przypadku wszystkich innych mediów cyfrowych: tam również takie środowiska zostają dopasowane do specyficznych funkcji i możliwości danego medium.

Podporządkowanie funkcji paradoksalnie zbliża jednak architekturę w grach do jej realnej odpowiedniczki. Tak uważa np. Celia Pearce, według której projektowanie przestrzeni wirtualnej jest bardzo zbliżone do projektowania przestrzeni rzeczywistej, bowiem w obu przypadkach celem jest tworzenie doświadczeń. Zarówno w architekturze rzeczywistej, jak i wirtualnej, przestrzeń pełni funkcję narracyjną: poprzez wykreowaną atmosferę, kompozycję elementów czy tekstury potrafi przenosić odbiorców w czasie i przestrzeni, ale również – wywoływać określone emocje, np. poczucie zagubienia w sterylnych, pozbawionych charakteru wnętrzach³. W podobnym tonie wypowiada się również Christopher Totten – architektura w grach to w jego ujęciu swoisty *analog funkcjonalny* rzeczywistej. Mimo bowiem podporządkowania wymogom rozgrywki, musi czerpać z tych samych zasad projektowych, by ewokować skojarzenia⁴ i komunikować zamierzone znaczenia. Jak pisze Totten: „semiotyka przestrzeni jest taka sama zarówno w przypadku budynków rzeczywistych, jak i wirtualnych. Poziomy gier mogą wymagać niereali-

² E. Aarseth, *Allegories of Space. The Question of Spatiality in Computer Game*, w: *Cybertext Yearbook 2000*, red. M. Eskelinen, R. Koskimaa, Jyväskylä 2001, s. 169.

³ C. Pearce, *The Interactive Book: A Guide to The Interactive Revolution*, Indianapolis 1997, s. 25.

⁴ Ch. W. Totten, *An Architectural Approach to Level Design*, second edition, Boca Raton 2019, s. XX.

stycznego układu, ale nadal wpływają na postawy, emocje i oczekiwania gracza tak samo jak budynki rzeczywiste”⁵.

Semiotyczną perspektywę spojrzenia na kreacje architektoniczne w grach wideo rozwija Gabriele Aroni, adaptując teorie Umberto Eco. Według niego funkcjonują one jako złożone znaki ikoniczne, manifestujące się symultanicznie na poziomie denotacyjnym (forma architektoniczna komunikująca podstawową funkcję) oraz konotacyjnym (niosącym znaczenia powiązane z mechanikami gry i narracją). Badacz podkreśla przy tym istotną różnicę – o ile w rzeczywistej architekturze funkcja konotacyjna może mieć charakter przypadkowy lub w ogóle być nieobecna, o tyle w środowiskach wirtualnych jest immanentnie związana z celami ludycznymi lub narracyjnymi⁶.

Warta uwagi jest również inna zarysowana w pracy Aroniego koncepcja opisująca architekturę w grach jako swoiste „cyfrowe capriccio”. W tym ujęciu wpisuje się ona zatem w wielowiekową tradycję „wirtualnej” architektury kreowanej dla estetycznej przyjemności, nie zaś praktycznej realizacji⁷. W tym sensie gry wideo stanowią współcześnie najpojemniejsze repozytorium „architektury niezaistniałej” – utopijnych, dystopijnych lub fizycznie niemożliwych do wykonania koncepcji przestrzennych. Tworzą w ten sposób pomost między architekturą conceptualną a empiryczną, umożliwiając wirtualne „zamieszkiwanie” przestrzeni, które w materialnej rzeczywistości nie mogłyby zaistnieć. Jednocześnie – podobnie jak ryciny Piranesiego – stają się częścią wizualnego dyskursu, który może oddziaływać na naszą percepcję architektury rzeczywistej.

Narracyjny potencjał architektury w grach wideo, sygnalizowany we wcześniej przywołanych wypowiedziach, eksploruje między innymi Henry Jenkins w swoim klasycznym eseju o przestrzennej naturze opowiadania w nich⁸. Jenkins podkreśla, że twórcy gier wykorzystują przestrzeń jako główne narzędzie narracyjne – nie tyle przekazują historie w sposób linearny, co kreują środowiska, w których opowieść może się swobodnie rozwijać przy aktywnym udziale graczy. Badacz wyróżnia cztery główne strategie narracji przestrzennej: ewokacyjną (przywołującą znane historie), inscenizacyjną (dostarczającą rekwizytów do odgrywania ról), wbudowaną (osadzającą elementy fabuły w środowisku) oraz wyłaniającą się (pozwalającą graczom na tworzenie własnych historii). W każdej z tych strategii architektura pełni kluczową

⁵ Ibidem, s. XXI.

⁶ Ibidem, s. 10.

⁷ Zob. G. Aroni, *The Semiotics of Architecture in Video Games*, London 2022, s. 2.

⁸ H. Jenkins, *Game Design as Narrative Architecture*, dostępny w internecie: <https://web.mit.edu/~21fms/People/henry3/games&narrative.html#1> [dostęp: 1 lutego 2025].

rolę, stając się nie tylko tłem dla akcji, ale aktywnym uczestnikiem procesu opowiadania. W tym celu – podobnie jak projektanci parków rozrywki, których praktyki stanowiły inspirację dla tych strategii – twórcy gier odwołują się do kulturowych wyobrażeń i pamięci odbiorców, wykorzystując wzorce przestrzenne i architektoniczne zaczerpnięte zarówno z realnej architektury, jak i z innych mediów.

Przedstawione powyżej w bardzo skrótowym wyborze ujęcia teoretyczne, choć różnie definiują naturę architektury w grach – jako alegorię przestrzeni (Aarseth), sztukę projektowania doświadczeń (Pearce), analog funkcjonalny rzeczywistej architektury (Totten), złożony znak ikoniczny lub też „cyfrowe capriccio” (Aroni) czy narzędzie wytwarzania narracji (Jenkins) – wszystkie zakładają istnienie pewnego wspólnego mechanizmu, który umożliwia jej funkcjonowanie. Tym mechanizmem jest pamięć – to ona pozwala graczom odczytywać przestrzenną alegorię, doświadczać zaprojektowanych doznań i interpretować architektoniczne znaki, zaś twórcom gier umożliwia efektywne projektowanie znaczących przestrzeni wirtualnych. Zarysowanie mechanizmów działania tej pamięci w grach wymaga przybliżenia kluczowych koncepcji teoretycznych, które pozwalają zrozumieć złożone relacje między percepcją, pamięcią a przestrzenią wirtualną.

PAMIĘĆ I ARCHITEKTURA W GRACH

Za już klasyczne przedstawienie tychże relacji można uznać rozważania Henri Bergsona zawarte w pracy *Materia i pamięć* (1896). Jego obserwacja, że „percepcja rozporządza przestrzenią dokładnie w takiej proporcji, w jakiej działanie rozporządza czasem”⁹, choć sformułowana na długo przed powstaniem gier wideo, znajduje w nich szczególne potwierdzenie. Świat przedstawiony w nich bowiem dosłownie *powstaje* wokół gracza – jest renderowany w odpowiedzi na jego działania, a zwłaszcza na kierunek, w którym skierowana jest prowadzona przez niego kamera, która w pierwszoosobowych grach 3D stanowi ognisko percepcji gracza. Ten technologiczny aspekt gier wideo bardzo dobrze odpowiada zatem bergsonowskiej koncepcji percepcji jako aktywnego procesu współtworzenia rzeczywistości, nie zaś biernego jej odbioru¹⁰. Co równie istotne w jego rozważaniach to podkreślanie, że „nie ma per-

⁹ H. Bergson, *Materia i pamięć. Esej o stosunku ciała do ducha*, Kraków 2006, s. 27.

¹⁰ J. Oliver, *Buffering Bergson: Matter and Memory in 3D Games*, w: *Small Tech: The Culture of Digital Tools. Electronic Mediations*, vol. 22, red. B. Hawk, D.M. Rieder, O. Oviedo, Minneapolis–London 2008, s. 125 i nn.

cepcji, która nie byłaby przesiąknięta wspomnieniami”¹¹. To spostrzeżenie również można z łatwością odnieść do gier – wspomnienia wszystkich wcześniejszych kontaktów z nimi, przedstawianymi w nich światami, możliwymi do wykorzystania mechanikami itd., kształtują nastawienie percepcyjne gracza, a tym samym, także wyświetlany przed nim stan gry.

Rozwijając bergsonowską koncepcję cielesnego zakorzenienia percepcji, Juhani Pallasmaa ukazuje architekturę jako medium negocjujące relacje między ciałem, pamięcią i przestrzenią. W jego ujęciu ciało stanowi „pępek świata”, centralny punkt, w którym skupiają się wszystkie odniesienia, wspomnienia i procesy wyobraźni. Sama zdolność pamiętania, w jego przekonaniu, wynika z naszej cielesności i ma charakter dwukierunkowy: świat nieustannie odbija się w ciele, które jednocześnie rzutuje swoje nagromadzone doświadczenia na postrzegane otoczenie¹². Paradoksalnie, mimo że w grach nie występuje fizyczne doświadczenie architektury, opisywana przez niego „wrodzona zdolność do przypominania i wyobrażania sobie miejsc” oraz interakcja między percepcją, pamięcią i wyobraźnią pozwala graczom doznawać wirtualnej architektury jako rzeczywistej. Podobnie jak w przypadku przywoływanych przez fińskiego architekta literatury czy kina, nasza zdolność do wejścia w zapamiętane lub wyobrażone miejsce sprawia, że wirtualna przestrzeń staje się elementem „olbrzymiego miasta przywołań i przypomnień” – osobistej metropolii, jak pisze Pallasmaa, którą każdy nieustannie buduje w swoim umyśle z wszystkich odwiedzonych miejsc, zarówno realnych, jak i wyobrażonych¹³.

Akcentowany przez niego proces dialogu między ciałem a przestrzenią nie jest, rzecz jasna, prostą reprodukcją pierwotnego doświadczenia. Dostrzega on tu i nazywa mechanizm, który Kaja Silverman – również, przynajmniej częściowo, czerpiąc z myśli Bergsona – określa jako „niedoskonałe pamiętanie” – nieustanny proces reinterpretacji przeszłych doświadczeń w świetle teraźniejszych¹⁴. Jej koncepcja „pamiętającego spojrzenia” tłumaczy dokładniej, jak działa ten mechanizm: jest to aktywny proces angażujący zarówno świadomą, jak i nieświadomą pamięć, w którym bodźce wizualne, zanim zostaną rozpoznane, przechodzą przez „rezerwuar pamięciowy”, gdzie – zgodnie z logiką pallasowskiego dialogu – podlegają klasyfikacji i interpretacji w oparciu o wcześniejsze doświadczenia.

¹¹ Bergson, *Materia i pamięć*, s. 27.

¹² J. Pallasmaa, *Oczy skóry. Architektura i zmysły*, Kraków 2012, s. 55.

¹³ Ibidem, s. 79.

¹⁴ Zob. K. Silverman, *The Threshold of the Visible World*, New York–London 1996, s. 189.

Przy czym, zauważa Silverman, *produktywne* pamiętające spojrzenie potrafi przesunąć wartość z tego, co „ważne” (barthesowskie *studium*), na to, co zwykle pozostaje nieistotne (*punctum*)¹⁵. W kontekście gier wideo nabiera ono szczególnego znaczenia, gdyż pozwala graczom stale na nowo odczytywać wirtualne przestrzenie, dostrzegając w nich elementy, które mogły zostać niedostatecznie przemyślane czy zlekceważone przez projektantów, uwypuklając je lub nadając im znaczenia wykraczające poza pierwotne zamierzenia. Taka aktywna pamięć pozwala im na wychodzenie poza zaprogramowane ścieżki interpretacyjne, a dynamiczny charakter pamiętającego spojrzenia odpowiada interaktywnej naturze medium gier. Projektanci muszą zatem wykazywać się niezwykłą starannością w tworzeniu „materialnego” środowiska swych gier, przede wszystkim po to, by przypadkowe *puncta* nie powodowały emersji (wynurzenia z gry)¹⁶, z drugiej zaś strony – by zaspokoić to, co Pallasmaa nazywa „widzeniem peryferyjnym”. Jego zdaniem to właśnie ono „osadza podmiot w przestrzeni”, wymagając w tym celu odpowiednio bogatego zasobu bodźców wizualnych¹⁷. W przeciwieństwie do widzenia zogniskowanego, które koncentruje się na konkretnych obiektach, widzenie peryferyjne obejmuje całość przestrzennego doświadczenia, przyswajając sobie jego atmosferę i wytwarzając właśnie, tak istotne dla gier, poczucie zanurzenia.

Zarówno pamiętające spojrzenie Silverman, jak i widzenie peryferyjne Pallasmy dotyczą indywidualnego doświadczenia percepcyjnego. Jednak w grach wideo i innych mediach pamięć wykracza poza sferę indywidualną w obszar doświadczeń zbiorowych i kulturowo zapośredniczonych. W tym kontekście użyteczna okazuje się być koncepcja Alison Landsberg. Nakreślona wcześniej metamorficzna natura pamięci nabiera bowiem dodatkowego wymiaru, gdy spotyka się z tym, co określa ona mianem „pamięci protetycznej”. Jak twierdzi badaczka, współczesne media masowe umożliwiają powstanie wspomnień wydarzeń i miejsc, których nie doznało się osobiście. Dobrym przykładem jest II wojna światowa – choć niewielu współcześnie żyjących ma własne wspomnienia z tego okresu, niemal wszyscy nosimy w pamięci jej obrazy zaczerpnięte z filmów, literatury czy gier. Podobnie dzieje się z przestrzeniami: nawet jeśli tylko nieliczni widzieli na żywo piramidy w Gizie, ich

¹⁵ Ibidem, s. 180–182.

¹⁶ P. Kubiński, *Emersja – antyiluzyjny wymiar gier wideo*, „Nowe Media” 2014, 1(5), s. 161–176.

¹⁷ „[...] jakość rzeczywistości architektonicznej wydaje się zależeć w sposób podstawowy od widzenia peryferyjnego, które osadza podmiot w przestrzeni. Leśne otoczenie oraz bogato uformowana przestrzeń architektoniczna dostarczają obfitości bodźców dla widzenia peryferyjnego i dzięki nim odnajdujemy się w samym centrum przestrzeni”. Pallasmaa, *Oczy skóry*, s. 18.

charakterystyczny kształt pozostaje powszechnie znany i natychmiast rozpoznawalny.

„Protetyczne” wspomnienia, choć nie powstają w wyniku bezpośredniego doświadczenia rzeczywistych wydarzeń, są według Landsberg „noszone na ciele” niczym właśnie protezy i wywołują podobne reakcje emocjonalne jak nasze prawdziwe wspomnienia. Ta koncepcja ucieleśnionej pamięci medialnej w znaczący sposób koresponduje z teorią cielesnego zakorzenienia pamięci przedstawianą przez Pallasnę. Ponieważ jednak przekazy medialne są przeznaczone dla szerokich grup odbiorców, w przeciwieństwie do indywidualnej pamięci cielesnej, pamięć protetyczna ma charakter publiczny – stanowi więc grunt, na którym mogą być, jak przekonuje badaczka, negocjowane znaczenia społeczne¹⁸.

W przypadku gier wideo widać to na przykładzie ikonicznych przestrzeni, które stały się częścią zbiorowego doświadczenia graczy. Szczególnie wyrazistym przykładem może służyć *Anor Londo* z serii *Dark Souls* (il. 1) (FromSoftware, 2011, 2016) – monumentalne miasto bogów, którego „gotycka” architektura stała się symbolem charakterystycznej dla serii atmosfery wzniosłości i upadku. Ta i inne reprezentatywne przestrzenie (jak powraca-



1. Anor Londo w grze *Dark Souls III* (FromSoftware, 2016), źródło: materiały własne

¹⁸ A. Landsberg, *Prosthetic Memory: The Ethics and Politics of Memory in an Age of Mass Culture*, w: *Memory and Popular Film*, red. P. Grainge, Manchester–New York 2003, s. 148–149.

jące w różnych grach RPG lochy czy futurystyczne laboratoria w grach sci-fi), których struktura i estetyka są przetwarzane i reinterpretowane w kolejnych tytułach, funkcjonują w obiegu kultury graczy, tworząc wspólny (choć niejednolity) rezerwuuar architektonicznych wyobrażeń i odniesień. Co istotne, te przestrzenie nie tylko utrwalają określone konwencje, ale również aktywnie kształtują przyszłe oczekiwania.

Te skumulowane doświadczenia przestrzenne i medialne stanowią fundament dla tego, co Hans Robert Jauss nazywa „horyzontem oczekiwań” – zestawu presupozycji odbiorcy wpływających na interpretację każdego nowego dzieła. Jest on uformowany z przechowywanego w jego pamięci „ogólnego pojęcia gatunku, formy i tematyki wcześniej znanych dzieł”¹⁹. W grach wideo mechanizm ten działa na dwóch powiązanych poziomach. W wymiarze podstawowym, zapamiętane konwencje gatunkowe tworzą oczekiwania dotyczące nie tylko mechanik i narracji, ale też charakterystycznych rozwiązań przestrzennych. W głębszym zaś, każda forma architektoniczna ewokuje oczekiwania ukształtowane przez złożoną sieć odniesień: wcześniejsze przykłady architektury w grach, jej reprezentacje znane z innych mediów oraz osobiste doświadczenia z realnymi budynkami.

Jak zauważa Jauss, oczekiwania odbiorcy mogą być podtrzymywane lub celowo podważane. W grach wideo ta dialektyka jest szczególnie dynamiczna – twórcy wykorzystują zakorzenione w kulturze formy architektoniczne, transformując je zgodnie z wymogami rozgrywki i balansując między znanym a nieoczekiwanym. Przykładem takiej strategii jest gra *Gone Home* (The Fullbright Company, 2013), w której projektanci od początku naznaczyli odbiór horyzontem oczekiwań charakterystycznym dla survival horroru, podczas gdy narracja podąża w zupełnie innym kierunku. Gra nie skupia się bowiem na dynamicznej i pełnej emocji walce o przetrwanie, ale na stopniowym odkrywaniu przed graczem indywidualnej historii rodziny protagonistki i eksploracji osobistych doświadczeń oraz emocjonalnych zmagania jej członków. *Gone Home* sugeruje narrację horroru nie tylko poprzez sytuację fabularną – bohaterka wraca nocą po rocznej nieobecności do pustego domu i krąży po nim w ciemności – ale przede wszystkim przez konstrukcję przestrzeni. Choć z perspektywy *realnej* architektury wydaje się ona irracjonalna, w kontekście gier jest uzasadniona konwencjami horroru: długie ciemne korytarze (il. 2) i pogrążone w mroku pomieszczenia budują napięcie i oczekiwanie zagrożenia, które wszakże nigdy nie nadchodzi. Tak przewrotne wykorzystanie

¹⁹ H.R. Jauss, *Historia literatury jako wyzwanie rzucone nauce o literaturze (fragmenty)*, „Pamiętnik Literacki: czasopismo kwartalne poświęcone historii i krytyce literatury polskiej” 1972, 63(4), s. 276. Usunięto oryginalne rozstrzelenie tekstu.



2. Screen z gry *Gone Home* (The Fullbright Company, 2013), źródło: materiały własne

„architektury horroru” konfrontuje gracza z jego własnymi założeniami, ukazując ich zakorzenienie w pamięci. Jednakże ta konfrontacja, w połączeniu z fabułą o stosunkowo niskiej intensywności dramatycznej, nie zawsze przynosi satysfakcję graczom²⁰.

Przywołany przykład pokazuje wszakże wyraźnie to, jak w grach wideo dwa rodzaje pamięci – cielesna i protetyczna, zapośredniczona przez media, w tym przez nie same – wchodzi ze sobą w złożone interakcje. Poruszając się w domu Greenbriarów, gracz aktywuje zarówno pamięć związaną z rzeczywistym doświadczeniem przestrzeni (strach przed ciemnością i pustką), jak i pamięć ukształtowaną przez medialne konwencje. Akcja *Gone Home* rozgrywa się w USA połowy lat 90. XX wieku i zawiera liczne odniesienia kulturowe – charakterystyczne gadżety czy muzykę nawiązującą do nurtu „Riot Grrrl”. Pozostają one czytelne również dla graczy, którzy nigdy nie doświadczyli amerykańskiej rzeczywistości tamtego okresu. Ich rozpoznawalność wynika z funkcjonowania w globalnym obiegu kulturowym poprzez filmy, seriale i inne media. Można zatem opisać je, za Astrid Erll, jako „transkulturowe”. Pojęcie to, zaczerpnięte od Wolfganga Welscha, określa

²⁰ Zob. np. K. Ostrowski, *Recenzja Gone Home – prawa gejów i lata 90-te to za mało*, 4.09.2013, dostępny w internecie: <https://antyweb.pl/recenzja-gone-home-prawa-gejow-i-lata-90-te-to-za-malo> [dostęp: 26 lutego 2025].

„zjawisko, które *przekracza* granice dzielące poszczególne kultury – w efekcie współczesnego procesu globalizacji – a zarazem *wykracza* poza te granice”²¹. Transkulturowy charakter, jak słusznie zauważa autorka, ma także pamięć, nawet w wymiarze jednostkowym. Jej zdaniem, wbrew trajektorii badań nad pamięcią kulturową wytyczonej chyba przede wszystkim przez prace Pierre’a Nory²² – pamięć nie jest „zastygła” w jednej tradycji, kulturze czy miejscu, lecz jest w ciągłym ruchu, „wędrując” między różnymi poziomami doświadczenia, mediami i kontekstami kulturowymi. Jest, jak pisze Erll, „bezustannym przemieszczaniem się nosicieli, środków przekazu, treści, form i praktyk pamięci [...] ignorującym społeczne, językowe i polityczne granice”²³.

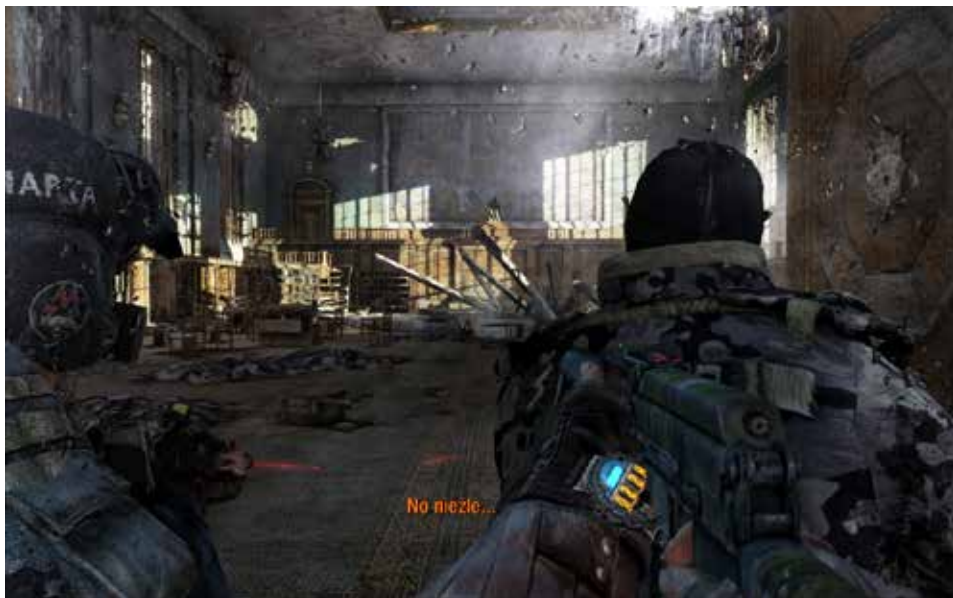
W przypadku gier wideo i architektury w nich wędrująca natura pamięci ujawnia się poprzez wszystkie pięć wymiarów ruchu wyróżnionych przez badaczkę. Projektanci i gracze z różnych części świata, jako nosiciele pamięci, przenoszą swoje indywidualne doświadczenia i kulturowe tło na proces tworzenia i interpretacji wirtualnych przestrzeni²⁴. Jednocześnie sama technologia gier funkcjonuje jako środek przekazu transmitujący architektoniczne formy i znaczenia ponad granicami kulturowymi, umożliwiając odbiorcom z różnych kręgów kulturowych nie tylko obserwację (tak jak np. w filmie), ale i czynną eksplorację architektonicznych form, które fizycznie mogłyby pozostać dla nich niedostępne. Growa architektura służy też za nośnik treści pamięci, takich jak np. narracje i wyobrażenia o życiu w postapokaliptycznym świecie w serii *Metro* (4A Games, 2010–2019) (il. 3), mitologie reinterpretowane w *Shadow of the Tomb Raider* (Eidos Montréal, 2018) czy *God of War* (Santa Monica Studio, 2018). W wirtualnych interakcjach, takich jak np. medytacyjna kontemplacja ruin w *Journey* (Thatgamecompany, 2012) (il. 4) ucieleśnione są zaś niewątpliwie praktyki pamięci.

²¹ A. Erll, *Wędrująca pamięć*, w: *Migracyjna pamięć, wspólnota, tożsamość*, red. R. Sendyka, T. Sapota, R. Nycz, Warszawa 2016, s. 36–37.

²² Jak zauważa Erll pisząc o *Lieux de memoire* Nory: „Za deklarowaną wolą przedstawienia »inventarza dóbr *maison de France*« stoi przestarzała idea kultury francuskiej. Nora wyobraża ją sobie jako formację zamkniętą w granicach *Hexagone*, czyli Francji metropolitarnej, i tworzoną przez społeczeństwo homogeniczne pod względem etnicznym. Podejście prezentowane przez Norę łączy pamięć, pochodzenie etniczne, terytorium i państwo narodowe w rodzaj »(pamięciowej) przestrzeni przysługującej każdej z ras«; ibidem, s. 35.

²³ Ibidem, s. 42–43.

²⁴ Zob. np. M. Seif El Nasr, M. Al-Saati, S. Neidenthal, D. Milam, *Assassin's Creed: A Multi-Cultural Read*, „Loading” 2008, 2(3), s. 2–29.



3. Biblioteka im. Lenina w grze *Metro 2033 Redux* (4A Games, 2014), źródło: materiały własne



4. Screen z gry *Journey* (Thatgamecompany, 2012), źródło: materiały własne

Dopełnieniem, a być może najważniejszym elementem nakreślonej przez Erll cyrkulacji są *formy pamięci*, które Jan Assmann określa mianem „figur pamięci”²⁵. Funkcjonują one jako swoiste skróty myślowe, kondensujące złożone znaczenia kulturowe w łatwo rozpoznawalne wizualne sym-

²⁵ Zob. J. Assmann, *Pamięć kulturowa. Pismo, zapamiętywanie i polityczna tożsamość w cywilizacjach starożytnych*, Warszawa 2008, s. 53–54.

bole. Architektoniczne skróty tego rodzaju, takie jak „gotycka katedra” czy „średniowieczny zamek”, zachowują swoją rozpoznawalność w globalnym obiegu, choć mogą tracić część oryginalnego kontekstu kulturowego, zyskując jednocześnie nowe znaczenia w zależności od doświadczeń odbiorcy. Pamięć transkulturowa ostatecznie nie zakłada bowiem uniwersalizmu interpretacji, a raczej wspólny, choć różnorodny, fundament odniesień kulturowych.

ASSASSIN'S CREED: UNITY

Teoretyczne rozważania o hybrydowej naturze pamięci zaprzęganey do tworzenia i odbioru architektury w grach można ukonkretnić, analizując serię *Assassin's Creed* (Ubisoft Montreal, 2007-). Uczyniła ona bowiem warstwę architektoniczną jednym ze swoich głównych znaków rozpoznawczych i najważniejszych atutów marketingowych. Spośród czternastu głównych jej części, wydanych do 2025 roku, na specjalną uwagę zasługuje *Unity* z 2014. Jej akcja rozgrywa się przede wszystkim w Paryżu czasów Rewolucji Francuskiej, ale zawiera też sekwencje przenoszące gracza do innych epok – od średniowiecza, przez *belle époque*, aż po II wojnę światową. Ta temporalna wielowarstwowość sama niejako stanowi metaforę pamięci, nakładającej na siebie różne historyczne warstwy miejsca. Jak pisze dyrektor artystyczny gry, Mohamed Gambouz: „Assassin's Creed Unity obejmuje cztery epoki, nakładające się w niektórych miejscach ze względu na ulotny sposób działania wspomnień i przesłankę, że »gra« jest wysokiej klasy konsumencką »symulacją»²⁶. Pamięć jako taka jest zresztą głównym składnikiem narracyjnym łączącym tę serię w całość. W sekwencjach rozgrywających się współcześnie bohaterowie zostają podłączeni do urządzenia zwanego „Animusem”, które aktywuje ich „pamięć genetyczną” odziedziczoną po przodkach należących do tajnego bractwa asasynów toczących wielowiekową walkę z zakonem templariuszy. Pamięć ta materializuje się jako symulacja odtwarzająca historyczne miejsca i okresy²⁷, w ramach której toczy się zasadnicza część rozgrywki. Gracze biorą w niej udział, „wcielając się” w swych odległych ascendentów.

Warto podkreślić, że termin *animus* nie jest przez twórców serii używany w jungowskim znaczeniu archetypicznego obrazu mężczyzny lub też pierwiastka męskiego w psychice kobiety²⁸, lecz jako metafora zbiorowej, przyna-

²⁶ Cyt. za: P. Davies, *The Art of Assassin's Creed: Unity*, London 2014, s. 82.

²⁷ R. Scarassati Bello, *The Problem of Memory in the Assassin's Creed Series (2007–2020)*, „Games and Culture” 2023, Sept., s. 2.

²⁸ Zob. np. E. Jung, *On the Nature of Animus*, w: eadem, *Animus and Anima. Two Essays*, Putnam Connecticut 2004, s. 1–2.

leżnej członkom jednej linii genetycznej, pamięci. To rozwiązanie fabularne implikuje ryzykowną koncepcję epistemologiczną – zapisana w indywidualnym „kodzie genetycznym” bohatera przeszłość ma być niezapośredniczoną przez czynniki społeczne i kulturowe doświadczeniem, a zatem, w odróżnieniu np. od przekazów książkowych czy historycznych *sensu largo*, ma być *prawdziwa*²⁹. Jako taka musi wszakże jednocześnie spełniać dwa sprzeczne wymagania: odpowiadać wyobrażeniom graczy o historycznej wiarygodności świata przedstawionego oraz pozostawiać twórcom przestrzeń dla kreatywnej interpretacji przeszłości i jej architektonicznego obrazu. To podwójne zobowiązanie okazało się bronią obosieczną. Otworzyło bowiem drogę do wielostronnej krytyki serii, w tym też *Unity*, za liczne odstępstwa od „historyczności” i „realizmu” w przedstawianiu przestrzeni i wydarzeń³⁰.

Zespół projektancki *Unity* stworzył niewątpliwie imponującą projekcję osiemnastowiecznego Paryża – największą mapę w ówczesnej serii, zawierającą modele 10 tys. budynków, z których 25% udostępniono do eksploracji. Kreując tę przestrzeń posiłkowano się materiałami z francuskich archiwów³¹, opracowaniami historycznymi i konsultacjami z historykiem Maxime’em Durandem³². Tym niemniej, celem Gambouza było przede wszystkim wypracowanie stylu łączącego realizm z pewną stylizacją, tak aby zwiększyć wiarygodność i immersję przy jednoczesnym nadaniu przestrzeni wymiaru emocjonalnego. Jedną z głównych inspiracji wizualnych, które ukształtowały ukazany w grze obraz rewolucyjnego Paryża, był film *Pachnidło: historia mordercy* Toma Tykwera z 2006 roku³³, który z dużą dbałością o szczegóły wykreował atmosferę zatłoczonych, ubogich dzielnic tego miasta. Był zapewne również znany wielu odbiorcom *Unity*, także dla nich tworząc punkt odniesienia dla oceny architektoniczno-urbanistycznej scenerii tej gry. To pozornie nieortodoksyjne podejście do doboru źródeł wizualnych wynikało

²⁹ Bello, *The Problem of Memory...*, s. 7.

³⁰ Zob. na ten temat np. Ch. Leffler, *Memory Games: History, Memory, and Anachronism in the Paris of Assassin’s Creed Unity*, „Contemporary French Civilization” 2019, 44(1), s. 82–83.

³¹ V. Manilève, *The Halle au Blé Recreated for Video Game “Assassin’s Creed Unity”*, 11.01.2021, dostępny w internecie: <https://www.pinaultcollection.com/en/boursedecommerce/halle-au-ble-recreated-video-game-assassins-creed-unity> [dostęp: 2 marca 2025].

³² Oprócz *Unity*, Durand pracował też przy innych odsłonach *Assassin’s Creed*, m.in.: *Revelations* (2011), *III* (2012), *Black Flag* (2013) i *Origins* (2017).

³³ Davies, *The Art...*, s. 71. Innym źródłem motywów wizualnych było np. malarstwo Eugène’a Delacroix. Np. scena ataku na pałac Tuileries była inspirowana obrazem *Wolność wiodąca lud na barykady*, mimo że powstał on na kanwie wydarzeń rewolucji lipcowej z 1830 roku. Ibidem, s. 139.

z przekonania Gambouza o rządzącej percepcją miasta zasadzie „efektu pocztówki”: „Kiedy ludzie mówią o Paryżu, mają w głowie pocztówki, nawet jeśli ta pocztówka nie jest dokładna ani zgodna z rzeczywistością”³⁴. Wywołanie wrażenia autentyczności wymagało zatem wyjścia naprzeciw bazującym na ich wspomnieniach oczekiwaniom graczy.

Dlatego też twórcy nie wahali się przed dokonaniem dość istotnych zmian w układzie przestrzennym miasta i jego architektonicznej tkance. Przede wszystkim decydując się na umieszczenie w nim elementów anachronicznych, z których jako najważniejsze wymienia się Cmentarz Niewiniątek (Cimetière des Saints-Innocents) oraz katakumby. Ten pierwszy został w rzeczywistości zniesiony w 1786 roku, trzy lata przed początkiem wydarzeń przedstawionych w grze. Katakumby natomiast były w czasie Rewolucji Francuskiej dopiero w początkowej fazie tworzenia, podczas gdy w *Unity* są przedstawione jako rozległa sieć podziemnych tuneli³⁵. Dla graczy znających wcześniejsze odsłony serii nie było to zaskoczeniem, anachroniczne elementy pojawiały się bowiem w nich już wcześniej. Przykładem jest *Assassin's Creed II* z 2009 roku, którego scenerią jest głównie piętnastowieczna Florencja, w której jednak z łatwością można odnaleźć elementy powstałe dopiero w XVII, czy nawet XIX wieku³⁶.

Anachronizmy w *Unity* pojawiły się także w wykonanym bardzo starannie i szczegółowo modelu katedry Notre-Dame (il. 5). Jedną z najbardziej znaczących modyfikacji dotyczyła sygnaturki nad skrzyżowaniem naw i jej wysmukłej iglicy, którą wymodelowano we współczesnym (sprzed pożaru z 2019 roku) kształcie, nadanym jej przez Eugène'a Viollet-le-Duca w połowie XIX wieku, nie zaś w formie z 1793 roku. Model pozbawiono również zakrytych projektów Jacques'a Germaina Soufflota (1756–1760) oraz trzynastowiecznego portalu po północnej stronie ze słynnymi czerwonymi wrotami. Francuskie przepisy dotyczące zabytków oraz ograniczenia wynikające z praw autorskich uniemożliwiły odwzorowanie wielkich organów, witraży czy rzeźb na fasadzie. Realizacja tych detali w ich oryginalnym kształcie nie byłaby również uzasadniona z perspektywy technicznej, gdyż

³⁴ A. Webster, *Building a Better Paris in Assassin's Creed Unity. Historical Accuracy Meets Game Design*, 17.04.2019, dostępny w internecie: <https://www.theverge.com/2014/10/31/7132587/assassins-creed-unity-paris> [dostęp: 1 marca 2025].

³⁵ Leffler, *Memory games*, s. 82.

³⁶ Zob. D.N. Dow, *Historical Veneers: Anachronism, Simulation, and Art History in Assassin's Creed II*, w: *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, red. M. Wilhelm Kapell, A.B.R. Elliott, London 2013, s. 215–231.



5. Katedra Notre-Dame w Paryżu w grze *Assassin's Creed: Unity* (Ubisoft Montréal, 2014), źródło: materiały własne

ich renderowanie pochłaniałoby nadmierne zasoby obliczeniowe³⁷. W budowlu umieszczono także elementy wspomagające rozgrywkę – m.in. liny rozciągnięte między galeriami, po których protagonista – Arno – może się dyskretnie przemieszczać, oraz dodatkowe detale ułatwiające mu ukrywanie się czy wspinaczkę, jak np. zewnętrzną platformę przy północnej wieży. Co znaczące wszakże, mimo wszystkich przekształceń gracze konfrontowani ze zdjęciami prawdziwej katedry i zrzutami ekranu z gry, mają duże trudności ze wskazaniem oryginału³⁸.

Motywacje zmian w architekturze i wystroju obiektu znane są z wywiadów z projektantką modelu, Caroline Miousse. Abstrahując od wymienionych wyżej problemów, kluczową rolę odgrywał problem zapamiętanego przez współczesnych odbiorców obrazu Notre-Dame. Ten motyw ujawnia się już w przypadku kwestii iglicy. Jej współczesna wersja, zdaniem Miousse, jest jednym z głównych elementów pejzażu Paryża i jak mówi projektantka: „No-

³⁷ Por. np. S. de Rochefort, *Assassin's Creed Unity Can't Help Rebuild Notre-Dame, and That's Ok*, 24.11.2021, dostępny w internecie: <https://www.polygon.com/features/22790314/assassins-creed-unity-notre-dame-restoration-accuracy> [dostęp: 3 marca 2025].

³⁸ Zob. wątek w serwisie reddit.com pt. *Notre-Dame Structure in Real Life and Assassin's Creed Unity Game Comparison*, dostępny w internecie: https://www.reddit.com/r/gaming/comments/uu4z9g/notredame_structure_in_real_life_and_assassins/?show=original [dostęp: 3 marca 2025].

tre-Dame jest rodzajem kluczowego punktu paryskiej panoramy. Widzisz ją i możesz ją natychmiast rozpoznać, a częścią tego rozpoznania jest właśnie masywna iglica. [...] i nie chcieliśmy, żeby gracze stracili możliwość wspina się po niej i oglądania Paryża z samego szczytu”³⁹. Decyzja ta jasno ilustruje napięcie między wiernością historyczną a zakładanymi oczekiwaniami współczesnego odbiorcy, nawet jeśli czerpie on swoje wspomnienia o katedrze zapewne głównie nie z własnych doświadczeń, lecz z obrazów przekazanych przez edukację szkolną oraz media, przede wszystkim te bardziej „tradycyjne” jak np. malarstwo, fotografia, telewizja czy film, w mniejszym zaś przez „nowe”, takie jak gry wideo⁴⁰. Co znamienne – także Miousse, tworząc model tego obiektu, nie widziała go nigdy na żywo – jej pierwsze realne z nim spotkanie nastąpiło już po ukończeniu prac nad grą. Kreowała go więc również na podstawie materiałów pośrednich: „Udało nam się znaleźć wiele planów, które pokazywały nam dokładnie, jak została zbudowana katedra Notre-Dame. [Maxime Durand (...)] bardzo mi w tym pomógł, ponieważ ma przygotowanie historyczne. Mam też mnóstwo książek. Google był również przez pewien czas moim najlepszym przyjacielem. Teraz w internecie można znaleźć tak wiele rzeczy”. Tym niemniej, odwiedzając ten budynek, Miousse doświadczyła czegoś paradoksalnego: „miałam dziwne uczucie, jakbym wracała do domu. Znam ją tak dobrze, ponieważ studiowałam Notre-Dame tak intensywnie i wszystko, na co patrzyłam, było tak znajome”⁴¹. To interesujące, aczkolwiek charakterystyczne dla współczesności, odwrócenie procesu pamięciowego: podobnie jak wielu współczesnych odbiorców, Miousse poznała obiekt najpierw poprzez medialne reprezentacje. Z tą wszakże różnicą, że sama była twórczynią jego cyfrowego odwzorowania.

Celem drobiazgowości w kreacji modelu katedry, przy wszystkich jej ograniczeniach, jak przyznawała twórczyni, było przede wszystkim oddanie nie tyle wyglądu, ile emocji, jakie budowla budzi u odwiedzających ją osób: „Mogę odtworzyć każdy najmniejszy szczegół Notre-Dame, ale chcę też porozmawiać z ludźmi, którzy tam byli, aby wiedzieć, jakie to powinno być uczucie. To bardzo ważna część upewniania się, że robię to właściwie – aby

³⁹ *How Ubisoft Re-created Notre Dame for 'Assassin's Creed Unity'*, 2.05.2019, dostępny w internecie: <https://blog.siggraph.org/2019/05/how-ubisoft-re-created-notre-dame-for-assassins-creed-unity.html/> [dostęp: 28 lutego 2025].

⁴⁰ Paryż był scenerią m.in. dla takich gier jak rozgrywający się w czasach II wojny światowej *The Saboteur* (Pandemic Studios, 2009), czy futurystyczny *Remember Me* (Dontnod Entertainment, 2013). Już po wydaniu *Assassin's Creed: Unity* miasto zostało pokazane np. w *Call of Duty: WWII* (Sledgehammer Games, 2017).

⁴¹ *How Ubisoft Re-created Notre Dame for 'Assassin's Creed Unity'...*

gracze poczuli właściwe emocje, gdy zobaczą ją w grze"⁴². To bardzo interesujące stwierdzenia, bowiem miarą sukcesu rekonstrukcji nie staje się tu wierność historyczna, która w przypadku tak monumentalnego projektu jest w zasadzie zupełnie nieosiągalna, ale zdolność do wywołania emocjonalnego doświadczenia analogicznego do tego, jakie budzi oryginał. Teoria Pallasmy o kluczowej roli cielesnego, afektywnego wymiaru pamięci architektonicznej znajduje tu nieoczekiwane potwierdzenie w medium, które samo jest pozbawione materialności. Wirtualna Notre-Dame staje się przykładem architektury, która funkcjonuje przede wszystkim jako nośnik pamięci emocjonalnej, transcendując zarówno ograniczenia cyfrowego medium, jak i ambicje fotograficznej dokładności odwzorowania. To, że się jej to udaje jest efektem tego, że poprzez drobiazgowość modelu stymuluje ona wspomniane przez fińskiego architekta „widzenie peryferyjne”, które jest kluczowe dla pełnego doświadczenia architektonicznego. Niebagatelną rolę odgrywają w tym także obecne w niej anachronizmy. Christopher Leffler interpretuje je w kontekście całej gry, choć punktem jego zainteresowania nie jest sama Notre-Dame, ale wspomniane wcześniej Cmentarz Niewiniątek i katakumby, twierdząc, że „Paryż w *Assassin's Creed Unity* można lepiej rozumieć jako reprezentację tego, jak rewolucyjne miasto jest pamiętane, niż jako precyzyjną replikę"⁴³. Co więcej, jak zauważa badacz – reprezentacja ta zwrótnie kształtuje także to, w jaki sposób jest ono pamiętane, jak bowiem stwierdza przywoływana przez niego Astrid Erll, „media nie są neutralnymi nośnikami czy pojemnikami pamięci”, lecz aktywnie współtworzą jej zawartość⁴⁴.

Analizując Paryż w *Unity* jako medium pamięci, Leffler sięga przede wszystkim po koncepcję Georges'a Didi-Hubermana, który przekonująco argumentuje, że każdy akt pamięci jest z definicji anachroniczny i stanowi „prawdziwą konstelację czasów heterogenicznych” (*véritable constellation [...] de temps hétérogènes*)⁴⁵, w której różne momenty historyczne współistnieją, wzajemnie się oświetlając i nadając sobie znaczenie, a „dokładna przeszłość nie istnieje”⁴⁶. Pamięć kulturowa funkcjonuje zawsze jako dynamiczna interakcja między różnymi warstwami czasowymi, nie zaś jako statyczny obraz minionej rzeczywistości. W tym świetle wielowarstwowy charakter katedry Notre-Dame i całego Paryża w grze nabiera nowego znaczenia. Staje się od-

⁴² Ibidem.

⁴³ Leffler, *Memory games*, s. 86.

⁴⁴ Cyt. za: Leffler, *Memory games*, s. 93.

⁴⁵ Ibidem, s. 94.

⁴⁶ Ibidem, s. 95.

zwierciedleniem natury samej pamięci i właśnie dlatego może być odbierany jako autentyczny.

Te rozważania otwierają jednak jeszcze jedną perspektywę badawczą, która z uwagi na ograniczone ramy niniejszego tekstu, zostanie tu jedynie zasygnalizowana. Hybrydowa pamięć architektoniczna nie działa jednostronnie – doświadczenia realne i medialne kształtują odbiór wirtualnych przestrzeni, ale wirtualne doświadczenia zaczynają zwrotnie oddziaływać na postrzeganie architektury realnej. Dobitnie pokazał to właśnie przypadek Notre-Dame. Gdy 15 kwietnia 2019 roku prawdziwa katedra spłonęła, w internecie niemal natychmiast pojawiły się informacje, że jej model z *Unity* może pomóc w odbudowie⁴⁷. Przez lata były one wielokrotnie prostowane⁴⁸, także przez przedstawicieli Ubisoftu⁴⁹. Tym niemniej mit okazał się być dość żywotny⁵⁰.

Sam fakt jego powstania jest bardzo znaczący. Pokazuje on bowiem, że dla wielu ludzi wirtualna katedra stała się w zasadzie równie „prawdziwa” jak oryginał – a może nawet bardziej znajoma niż rzeczywista budowla, z którą wielu z graczy zapewne nigdy nie miało realnego kontaktu. To zjawisko, jak sądzę, można interpretować jako realizację sformułowanej jeszcze w 1996 roku przez Randy’ego Schroedera obserwacji, że „w świecie immersyjnej symulacji rzeczywistość nie przenika do świata gry; świat gry przenika do rzeczywistości”⁵¹. Wirtualne przestrzenie przestają być odbierane jedynie jako mniej lub

⁴⁷ Zob. np. L. Jackson, *Assassin’s Creed: Unity Will Be Used to Help Rebuild Notre Dame*, 16.04.2019, dostępny w internecie: <https://www.gamebyte.com/assassins-creed-unity-will-be-used-to-help-rebuild-notre-dame/> [dostęp: 11 marca 2025].

⁴⁸ Zob. np. K. Pieniążek, *Assassin’s Creed Unity raczej nie pomoże w odbudowie katedry Notre Dame*, 17.04.2019, dostępny w internecie: <https://www.gry-online.pl/newsroom/assassins-creed-unity-raczej-nie-pomoze-w-odbudowie-katedry-notre/z11bfbf> [dostęp: 11 marca 2025]. Zob. również: Rochefort, *Assassin’s Creed Unity...*

⁴⁹ Zob. np. K. MacDonald, *Assassin’s Creed Creators Pledge €500,000 to Notre Dame*, 17.04.2019, dostępny w internecie: <https://www.theguardian.com/games/2019/apr/17/assassins-creed-creators-pledge-500000-notre-dame-restoration> [dostęp: 11 marca 2025]. Zob. również: K. Benessaieh, *Notre-Dame: une modélisation d’Assassin’s Creed pour guider la reconstruction?*, 17.04.2019, dostępny w internecie: <https://www.lapresse.ca/affaires/techno/2019-04-17/notre-dame-une-modelisation-d-assassin-s-creed-pour-guider-la-reconstruction> [dostęp: 11 marca 2025].

⁵⁰ Zob. np. K. Handy, *Bridging the Gap Between Gaming and History: How Assassin’s Creed Unity is Helping Rebuild Notre-Dame*, 8.03.2023, dostępny w internecie: <https://www.artstation.com/blogs/dioeye/1dYG/bridging-the-gap-between-gaming-and-history-how-assassins-creed-unity-is-helping-rebuild-notre-dame> [dostęp: 11 marca 2025].

⁵¹ R. Schroeder, *Playspace Invaders: Huizinga, Baudrillard and Video Game Violence*, „The Journal of Popular Culture” 1996, 30(3), s. 148.

bardziej udane reprezentacje prawdziwych, a stają się samodzielnymi punktami odniesienia w ich postrzeganiu.

Ten proces może nawet w nieodległej przyszłości nieść daleko idące konsekwencje. W miarę jak kolejne pokolenia graczy dorastają, mając za sobą intensywne doświadczenia wirtualnej architektury, ich oczekiwania wobec przestrzeni rzeczywistej będą zapewne ulegać transformacji. Architekci, coraz częściej także wykształceni w kulturze gier, będą zaś, jak można przewidywać, projektować przestrzenie uwzględniające nawyki percepcyjne ukształtowane przez wirtualne środowiska, ich estetykę, sposób organizacji i dynamikę.

Być może zapowiedzią tej możliwej przyszłości jest projekt Luke'a Pearsona i Sandry Youkhany z Bartlett School of Architecture z 2023 roku. W ramach *Assassin's Creed Unity Architecture Project* stworzyli fizyczną makietę, za pomocą której pokazali, jak stanowiący podstawową mechanikę tej serii parkour może zmieniać sposób postrzegania przestrzeni miejskiej. W kontekście takich eksperymentów badanie architektury w grach wideo wydaje się być już nie tylko obiecującym obszarem współczesnej historiografii architektury, ale wręcz koniecznością dla zrozumienia tego, jak kształtowane będzie nasze zbudowane środowisko w przyszłości. Zaś zarysowana tu hybrydowa pamięć architektoniczna nie będzie (a w zasadzie już nie jest) właściwa tylko dla interpretacji wirtualnych przestrzeni, lecz stanie się aktywnym czynnikiem kształtującym sposoby postrzegania i projektowania rzeczywistej architektury.

BIBLIOGRAFIA

- Aarseth E., *Allegories of Space. The Question of Spatiality in Computer Game*, w: *Cybertext Yearbook 2000*, red. M. Eskelinen, R. Koskimaa, Jyväskylä 2001, s. 152–171
- Aroni G., *The Semiotics of Architecture in Video Games*, London 2022
- Assmann J., *Pamięć kulturowa. Pismo, zapamiętywanie i polityczna tożsamość w cywilizacjach starożytnych*, Warszawa 2008
- Benessaieh K., *Notre-Dame: une modélisation d'Assassin's Creed pour guider la reconstruction?*, 17.04.2019, dostępny w internecie: <https://www.lapresse.ca/affaires/techno/2019-04-17/notre-dame-une-modelisation-d-assassin-s-creed-pour-guider-la-reconstruction> [dostęp: 11 marca 2025]
- Bergson H., *Materia i pamięć. Esej o stosunku ciała do ducha*, Kraków 2006
- Davies P., *The Art of Assassin's Creed: Unity*, London 2014
- Dow D.N., *Historical Veneers: Anachronism, Simulation, and Art History in Assassin's Creed II*, w: *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, red. M. Wilhelm Kapell, A.B.R. Elliott, London 2013, s. 215–231
- Erll A., *Wędrująca pamięć*, w: *Migracyjna pamięć, wspólnota, tożsamość*, red. R. Sendyka, T. Sapota, R. Nycz, Warszawa 2016, s. 29–52

- Handy K., *Bridging the Gap Between Gaming and History: How Assassin's Creed Unity is Helping Rebuild Notre-Dame*, 8.03.2023, dostępny w internecie: <https://www.artstation.com/blogs/dioeye/1dYG/bridging-the-gap-between-gaming-and-history-how-assassins-creed-unity-is-helping-rebuild-notre-dame> [dostęp: 11 marca 2025]
- How Ubisoft Re-created Notre Dame for 'Assassin's Creed Unity', 2.05.2019, dostępny w internecie: <https://blog.siggraph.org/2019/05/how-ubisoft-re-created-notre-dame-for-assassins-creed-unity.html/> [dostęp: 28 lutego 2025]
- Jackson L., *Assassin's Creed: Unity Will Be Used to Help Rebuild Notre Dame*, 16.04.2019, dostępny w internecie: <https://www.gamebyte.com/assassins-creed-unity-will-be-used-to-help-rebuild-notre-dame/> [dostęp: 11 marca 2025]
- Jauss H.R., *Historia literatury jako wyzwanie rzucone nauce o literaturze (fragmenty)*, „Pamiętnik Literacki: czasopismo kwartalne poświęcone historii i krytyce literatury polskiej” 1972, 63(4), s. 271–307
- Jenkins H., *Game Design as Narrative Architecture*, dostępny w internecie: <https://web.mit.edu/~21fms/People/henry3/games&narrative.html#1> [dostęp: 1 lutego 2025]
- Jung E., *On the Nature of Animus*, w: eadem, *Animus and Anima. Two Essays*, Putnam Connecticut 2004
- Kubiński P., *Emersja – antyiluzyjny wymiar gier wideo*, „Nowe Media” 2014, 1(5), s. 161–176
- Landsberg A., *Prosthetic Memory: The Ethics and Politics of Memory in an Age of Mass Culture*, w: *Memory and Popular Film*, red. P. Grainge, Manchester-New York 2003, s. 144–161
- Leffler Ch., *Memory Games: History, Memory, and Anachronism in the Paris of Assassin's Creed Unity*, „Contemporary French Civilization” 2019, 44(1), s. 81–99
- MacDonald K., *Assassin's Creed Creators Pledge €500,000 to Notre Dame*, 17.04.2019, dostępny w internecie: <https://www.theguardian.com/games/2019/apr/17/assassins-creed-creators-pledge-500000-notre-dame-restoration> [dostęp: 11 marca 2025]
- Manilève V., *The Halle au Blé Recreated for Video Game "Assassin's Creed Unity"*, 11.01.2021, dostępny w internecie: <https://www.pinaultcollection.com/en/boursecommerce/halle-au-ble-recreated-video-game-assassins-creed-unity> [dostęp: 2 marca 2025]
- Murray J.H., *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, updated edition, New York–London–Toronto–Sidney–Singapore 2017
- Notre-Dame Structure in Real Life and Assassin's Creed Unity Game Comparison*, dostępny w internecie: https://www.reddit.com/r/gaming/comments/uu4z9g/notredame_structure_in_real_life_and_assassins/?show=original [dostęp: 3 marca 2025]
- Oliver J., *Buffering Bergson: Matter and Memory in 3D Games*, w: *Small Tech: The Culture of Digital Tools. Electronic Mediations*, vol. 22, red. B. Hawk, D.M. Rieder, O. Oviedo, Minneapolis–London 2008, s. 124–128
- Ostrowski K., *Recenzja Gone Home – prawa gejów i lata 90-te to za mało*, 4.09.2013, dostępny w internecie: <https://antyweb.pl/recenzja-gone-home-prawa-gejow-i-lata-90-te-to-za-malo> [dostęp: 26 lutego 2025]

- Pallasmaa J., *Oczy skóry. Architektura i zmysły*, Kraków 2012
- Pearce C., *The Interactive Book: A Guide to The Interactive Revolution*, Indianapolis 1997
- Pieniążek K., *Assassin's Creed Unity raczej nie pomoże w odbudowie katedry Notre Dame*, 17.04.2019, dostępny w internecie: <https://www.gry-online.pl/newsroom/assassins-creed-unity-raczej-nie-pomoze-w-odbudowie-katedry-notre/z11bfbf> [dostęp: 11 marca 2025]
- Rocheftort S. de, *Assassin's Creed Unity Can't Help Rebuild Notre-Dame, and That's Ok*, 24.11.2021, dostępny w internecie: <https://www.polygon.com/features/22790314/assassins-creed-unity-notre-dame-restoration-accuracy> [dostęp: 3 marca 2025]
- Scarassati Bello R., *The Problem of Memory in the Assassin's Creed Series (2007–2020)*, „Games and Culture” 2023, Sept., s. 1–18
- Schroeder R., *Playspace Invaders: Huizinga, Baudrillard and Video Game Violence*, „The Journal of Popular Culture” 1996, 30(3), s. 143–153
- Seif El Nasr M., M. Al-Saati, S. Neidenthal, D. Milam, *Assassin's Creed: A Multi-Cultural Read*, „Loading” 2008, 2(3), s. 2–29
- Silverman K., *The Threshold of the Visible World*, New York–London 1996
- Totten Ch.W., *An Architectural Approach to Level Design*, second edition, Boca Raton 2019
- Webster A., *Building a Better Paris in Assassin's Creed Unity. Historical Accuracy Meets Game Design*, 17.04.2019, dostępny w internecie: <https://www.theverge.com/2014/10/31/7132587/assassins-creed-unity-paris> [dostęp: 1 marca 2025]

Emilia Kiecko

University of Wrocław

HYBRID ARCHITECTURAL MEMORY IN VIDEO GAMES. BETWEEN REAL AND VIRTUAL EXPERIENCE

Summary

This article examines the complex relationship between architecture in video games and memory, which shapes how it is experienced and interpreted. It begins from the premise that video games generate and employ a distinctive form of spatial memory, one that combines encounters with real architecture, media conventions, and cultural expectations tied to particular types of spaces. This hybrid form of memory functions as a kind of palimpsest, layering real and virtual experiences.

Scholars have proposed various theoretical frameworks for understanding architecture in games: Espen Aarseth regarded it as an allegory of real space; Celia Pearce as the art of designing experiences; Christopher Totten as a functional analogue of actual architecture; Gabriele Aroni as a complex iconic sign or a “digital capriccio”; and Henry Jenkins, above all, as a narrative tool. Despite their differences, these perspectives converge on the assumption that a shared mechanism of memory underlies the operation of architecture in games.

The analysis also draws on several key concepts of memory. Henri Bergson's idea of the bodily rootedness of perception, developed further by Juhani Pallasmaa, explains the paradox of experiencing immaterial architecture as real. Kaja Silverman's notion of the "remembering look" sheds light on how players reinterpret virtual spaces. Alison Landsberg's concept of "prosthetic memory" clarifies how media produce memories of places and events never personally encountered, while Astrid Erll's idea of "transcultural memory" illuminates the circulation of architectural memory across global cultural contexts.

A central case study is the reconstruction of Notre-Dame Cathedral in *Assassin's Creed: Unity* (Ubisoft Montréal, 2014). The virtual model of the monument, while distinguished by impressive attention to detail and extensive use of historical sources, also incorporates deliberate anachronisms. These design choices stemmed from a multilayered strategy in which the aim was less historical fidelity than the evocation of spatial sensations approximating the experience of the actual building, as well as an appeal to contemporary imaginings of the cathedral. Such anachronisms can be interpreted through Georges Didi-Huberman's concept of anachronism, which holds that every act of memory is by definition anachronistic. This framework helps explain why the game's version of Notre-Dame was perceived by players as so "authentic."

Following the fire at the actual cathedral in 2019, rumours circulated that the game's model might be used in its reconstruction. Although repeatedly denied, these speculations were not entirely dispelled. Their persistence testifies to the success of the visual strategy employed by the game's designers: despite numerous anachronisms and conscious deviations from historical accuracy, they created a virtual cathedral that for many audiences became as "real" as the original. This case of virtual spaces infiltrating collective memory and imagination represents, to date, perhaps the most striking consequence of the hybrid memory shaped by video games.

Keywords:

architecture in video games, transcultural memory, architectural anachronisms, prosthetic memory, architecture, virtual architecture