

## Nomadyczność w cieniu Mordoru

Jakub Alejski

### Abstract

The article *Nomadycity in the Shadow of Mordor* analyzes the tools of reproducing ideologies in video games based on Tolkien's legendarium, including *Middle Earth: Shadow of Mordor* (2014). Alejski tackles its mechanics using the concepts presented by Gilles Deleuze and Felix Guattari—the nomadic thought and dynamics of relations between particular objects, such as territory, map and diagram during the gameplay. In order to identify these nomadic strategies occurring in the game, the processes of deterritorialization, the creation of maps and diagrams, and the ways of functioning in relation to these processes occurring in the game are taken under consideration. Alejski's particular attention is dedicated to the categories of inhabitation and movement—both in the topological and ontological context. An important source of reproduction of nomadic thought described in the article is the so-called Nemesis system— a gameplay management module contained in the code of *Middle Earth: Shadow of Mordor* that allows new actors to join the game, enabling them to enter into relations not only with the user but also with each other. The operation of the *Nemesis* system brings together the potential of the agency of all actors involved in the game (including the user) and allows for decentralized and non-hierarchical production of the story.

Jakub Alejski — magister, doktorant związany z Instytutem Teatru i Sztuki Mediów na Uniwersytecie Adama Mickiewicza w Poznaniu; członek Centrum Badawczego HAT; medioznawca, jego zainteresowania badawcze dotyczą ludonarracyjnych strategii konstruowania doświadczenia w grach wideo; szczególnie uwagę poświęca relacjom między sztuką, kulturą a technologią; związany z games studies zarówno poprzez media cyfrowe, larp, jak i gry fabularne (*role playing games*). Kontakt: [alejski@gmail.com](mailto:alejski@gmail.com).

*Creatio Fantastica* 2017, nr 2 (57), ss. 93-103, DOI: 10.5281/zenodo.1204483

© © Artykuł dostępny na licencji Creative Commons: Uznanie autorstwa 4.0 międzynarodowe (CC BY 4.0). Pewne prawa zastrzeżone przez Ośrodek Badawczy Facta Ficta w Krakowie. Wersja elektroniczna artykułu jest referencyjna.

*Świat się zmienił. Czuję to w wodzie, czuję to w powietrzu.  
Wiele z tego co było zostało utracone, gdyż nie ma już  
wśród żywych nikogo, kto by pamiętał dawne czasy.*  
Galadriela<sup>1</sup>

## Wprowadzenie

W ramach uniwersum stworzonego przez Johna Ronalda Reuela Tolkiena zostało zrealizowanych wiele gier wideo, począwszy od tytułów opartych wyłącznie na tekście (*The Hobbit*), czy pierwszych gier strategicznych czasu rzeczywistego (*War in Middle Earth*), a skończywszy na grach akcji w otwartym świecie (*Śródziemie: Cień Mordoru*) czy MMO<sup>2</sup> (*Lord of the Rings Online*). Wiele z nich opierało się na skrypcie narracyjnym zawartym w utworach *Hobbit*, czyli *tam i z powrotem* oraz *Władca Pierścieni*, gdyż autorzy wykorzystali strategię gradacji literackich pierwowzorów. Poprzez uruchomienie palety wcześniej niedostępnych narzędzi medialnych specyficznych właśnie dla gier wideo<sup>3</sup>, użytkownik dostał możliwość uczestniczenia w wydarzeniach, jakie rozgrywały się w tych światoopowieściach<sup>4</sup>.

Powstała też grupa gier, która częściowo lub całkowicie porzucała narrację zawartą w książkach i prowadziła do wytwarzania zupełnie nowych światoopowieści, ufundowanych na zrębach legendarium tolkienowskiego. Taką grą był wydany w 1990 roku *Angband*<sup>5</sup>, oparty w całości o kod ASCII<sup>6</sup> (a jednak symulujący topograficzną przestrzeń) system pozwalający na eksplorację stu poziomów tytułowej twierdzy Morgotha i ostatecznie pokonanie go. Strategia konstruowania światoopowieści poprzez wygenerowanie mapy i pozwolenie graczowi na swobodne poruszanie się w jej ramach była kluczowym osiągnięciem projektu. Twórcy zdecydowali się wykorzystać w tym celu tak nieefektywne narzędzie, jak kod ASCII, dążąc do wytworzenia (wcześniej niemożliwego do uzyskania przy pomocy rozgrywki hipertekstowej) doświadczenia kartografii i ekologii stwarzanego świata. Jednocześnie sekwencja czynników narratowców, którą rozpoczyna kartograficzny akt tworzenia, wydaje się jak najbardziej adekwatna w odniesieniu do tolkienowskich alłotopii<sup>7</sup>. Dzisiaj legendarium tolkienowskie stanowi szeroko rozgałęzioną (i wciąż rozrastającą się) opowieść transmedialną, w której relacje z nowo powstałymi dziełami konceptualizować można według kategorii rozumienia przyłączeniowego<sup>8</sup>. Jednak *Angband* nigdy nie

<sup>1</sup> *Władca Pierścieni: Drużyna Pierścienia (Lord of the Ring: Fellowship of the Ring)*, reż. Peter Jackson, USA 2001.

<sup>2</sup> MMO (*Massive Multiplayer Online*) to typ sieciowych gry wideo pozwalających na równoczesną rozgrywkę ogromnej liczbie graczy najczęściej w ramach jednego, wspólnego świata.

<sup>3</sup> Problematykę konceptualizowania narzędzi konstruowania narracji w różnych mediach podejmują między innymi Marie-Laure Ryan i Jan-Noël Thon, wprowadzając rozróżnienie na elementy uniwersalne, występujące we wszystkich mediach (*medium-free*) oraz ściśle powiązane z konkretną formą medialną (*medium-specific*). Zob. Marie-Laure Ryan, Jan-Joël Thon (red.), *Storyworlds Across media: Toward a Media-conscious Narratology*, Lincoln: University of Nebraska Press 2014.

<sup>4</sup> Posługuję się tłumaczeniem i rozumieniem terminu *storyworld* zaproponowanym przez Piotra Kubińskiego. Zob. Piotr Kubiński, *Gry wideo w świetle narratologii transmedialnej światoopowieści (storyworld)*, „Tekstualia” 2015, nr 4 (43), ss. 23-36.

<sup>5</sup> *Angband*, rephial.org 1990.

<sup>6</sup> ASCII (American Standard Code for Information Interchange) – 7-bitowy kod przyporządkowujący liczby z zakresu (0-127) literom alfabetu angielskiego, cyfrom, znakom przestankowym i innym symbolom oraz poleceniom sterującym.

<sup>7</sup> Krzysztof M. Maj, *Allotopie. Topografia światów fikcyjnych*, Kraków: Universitas 2015, s. 203-219.

<sup>8</sup> Rozumienie przyłączeniowe to stworzony przez Neila Younga, a opisany przez Henry’ego Jenkinsa termin opisujący zjawisko reinterpretacji narracji zawartej w dziele wcześniejszym przez pryzmat informacji zaczerpniętych z narracji dzieła późniejszego. Przykładem tego zjawiska jest zmiana wydźwięku zakończenia w reżyserskiej wersji filmu *Blade Runner*. Więcej:

aspirował do wpisania się w istniejące opowiadanie transmedialne. Głównym powodem takiego stanu rzeczy jest specyficzna strategia rozgrywki, w dużej mierze oparta na losowości, która pozwala na wytworzenie niezliczonych, znacząco różniących się iteracji i intersubiektywnie niestabilnych wobec siebie światoopowieści. W konsekwencji rozumienie przyłączeniowe w ich kontekście nie jest możliwe do osiągnięcia.

Zupełnie inna relacja z tolkienowskim legendarium, która stanowi przedmiot refleksji w niniejszym tekście, została zaprojektowana w grze wideo wydanej w 2014 roku pod tytułem *Śródziemie: Cień Mordoru*<sup>9</sup>. Jej akcja jest umiejscowiona przed wydarzeniami z *Władcy Pierścieni*, przedstawiając opowieść nową, ale bardzo mocno powiązaną z wyobrazeniami Tolkiena. Najważniejszą figurą w grze (i jednocześnie postacią gracza<sup>10</sup>) jest Talion – kapitan Gondoru w Czarnej Bramie, który w wyniku niespodziewanego ataku sług Saurona został zamordowany. Ofiarą rytualnego mordu padła również jego rodzina: żona i dorosły syn. Cel owego rytuału – sprowadzenie i spętanie upiora legendarnego kowala elfów, Celebrimbora – jednak nie został osiągnięty. Upiór zamiast połączyć się z oprawcami rodziny Taliona, łączy się z samym Talionem, skazując go tym samym na stan nie-życia, ale i dając możliwość zemsty na sługach Saurona. W ostatecznym rozrachunku Talion decyduje się na rzucenie Sauronowi wyzwania, nim ten urośnie w siłę i rozpęta Wojnę o Pierścienie. Linie styku, jakie występują między stworzonym przez Tolkiena legendarium a powstałą niemal siedemdziesiąt lat później grą wideo, istnieją na dwóch płaszczyznach: zarówno intersubiektywnej, jak i ideologicznej.

### **Płaszczyzny: intersubiektywna oraz ideologiczna**

Jednym z najistotniejszych elementów strategii konstruowania relacji między użytkownikiem a poziomem intersubiektywnym gry *Śródziemie: Cień Mordoru* jest konieczność odwołania się do encyklopedycznej wiedzy zawartej w istniejącym już legendarium. Informacje niezbędne do zrozumienia tej konkretnej światoopowieści i mechanizmów nią rządzących udostępniane są graczowi w miarę osiągania postępów w rozgrywce<sup>11</sup>, jednak wiedza zewnętrzna wobec gry (alfabetyzm ardogiczny) jest konieczna do zrozumienia licznych odwołań i kontekstu wydarzeń. Uzupełnianie światoopowieści o „zewnętrzne” elementy odbywa się poprzez przyjęcie szczególnego wariantu zasady minimalnego odejścia (*principle of minimal departure*) polegającej na postrzeganiu wytwarzającej się światoopowieści w kategoriach „aktualnego świata” i aplikowaniu wyłącznie tych zmian obrazu,

Henry Jenkins, *Kultura konwergencji: zderzenie starych i nowych mediów*, przekł. Małgorzata Bernatowicz, Mirosław Filiciak, Warszawa: Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne 2007, s. 122-129.

<sup>9</sup> *Shadow of Mordor*, Monolith Productions 2014.

<sup>10</sup> W celu uniknięcia terminologicznego zamętu przyjmuję nomenklaturę wypracowaną w ramach gier fabularnych (*role-playing games*) i przeniesioną na grunt ich odpowiedników w kontekście gier wideo. W myśl owej terminologii aktor światoopowieści, nad którą użytkownikowi oddawana jest kontrola (i która najczęściej warunkuje perspektywę postrzegania świata), określane jest jako postać lub bohater gracza. Jednocześnie wszyscy aktorzy, nad którymi domyślnie użytkownik nie ma kontroli (choć na skutek działań diegetycznych może ją pozyskać – zawsze jednak przez ograniczony czas), nazywani są postaciami lub bohaterami niezależnymi.

<sup>11</sup> Dotyczy to zarówno liniowo zaprojektowanej ścieżki fabularnej, jak i mechanizmu licznych, możliwych do odkrycia, lecz opcjonalnych fragmentów informacji udostępnianych poprzez znajdowane artefakty, miejsca, postacie czy elementy fauny i flory.

które zostały wymuszone przez tekst<sup>12</sup>. W tym szczególnym przypadku jednak za punkt odniesienia służy encyklopedyczna wiedza o Śródziemiu.

Plaszczyzna ideologiczna gry odnosi się do tego, o czym w jednym ze swoich listów pisał Tolkien, przyznając, że w powstającym *Władcy Pierścieni* rozważał trzy ważne problemy jako główne motywy książki – mowa tutaj o Upadku, Śmiertelności i Maszynie<sup>13</sup>. W opowieści o Drużynie Pierścienia wielokrotnie pojawiają się motywy związane z korumpującą siłą władzy, także tej służącej szczytnym celom. Wątek ciągłej walki z pokusą jej zagarnięcia krystalizuje się w wypowiedzi Gandalfa, gdy odmawia on przyjęcia Jedynego Pierścienia:

— Czy nie zechciałbyś wziąć Pierścienia?

— Nie! — zawołał Gandalf zrywając się na równe nogi. — Gdybym do własnych sił dołączył jego moc, rozporządzałbym zbyt wielką, straszliwą potęgą, a Pierścień zyskałby nade mną władzę tym większą, tym bardziej zabójczą. — Oczy Gandalfa rozblęły, cała twarz sponiła się, jakby od wewnętrznego ognia. — Nie kuś mnie! Bo nie chcę się stać podobny do Władcy Ciemności. [...] Nie znalazłbym siły, by oprzeć się i nie zatrzymać go. Tak bardzo będzie mi potrzebny! Grożą mi wielkie niebezpieczeństwa<sup>14</sup>.

Problem Śmiertelności został wyeksponowany zarówno przez kuszący, lecz niszczyielski wpływ Jedynego Pierścienia na swojego posiadacza, jak i w dylemacie postawionym przed Arweną, która miała prawo wyboru dziedzictwa elfów bądź ludzi. Dylemat ten ostatecznie rozwiązała jej własna decyzja: „Arwena jednak poślubiając Aragorna przyjęła los śmiertelnej kobiety, chociaż miała umrzeć wtedy dopiero, gdy wszystko, co za tę cenę zdobyła, utraci”<sup>15</sup>. Tak łagodny obraz śmierci (jako spełnienia) przeciwstawiony został wiecznej tułaczce i cierpieniu nieśmiertelnych Nazgûli czy nienaturalnej długowieczności Sméagola-Golluma.

Pozostaje wreszcie motyw Maszyny, która według Tolkiena jest siłą nadającą sprawczość i natychmiastowość realizacji woli jednostki. W takim rozumieniu Maszyna jest technologią i Magią, początkowo moralnie neutralną, ale łatwą do wykorzystania w nieczny sposób:

Tym, co czyni Maszynę potencjalnie złym jest, według Tolkiena, niewłaściwe pragnienie nadaniu woli natychmiastowej skuteczności. Machinaria jest po prostu sposobem na spełnienie żądzy potęgi upadłego człowieka, tak bliskiej współczesnemu umysłowi. Ale inaczej to też Magia, która jest źle rozumiana zarówno przez czytelników Tolkiena, jak i przez niektórych z jego bohaterów<sup>16</sup>.

Niezależnie od zaproponowanych powyżej wykładni, motyw Maszyny można pojmować także jako maszynę wojenną stworzoną przez Sarumana, zewnętrzną wobec wszelkiej

<sup>12</sup> Marie-Laure Ryan, *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*, Bloomington: Indiana UP 1991, s. 51.

<sup>13</sup> John R. Holmes, *Lord of the Rings, w: A Companion to J.R.R. Tolkien*, red. Stuart D. Lee, Chichester: Wiley Blackwell 2014, s. 142.

<sup>14</sup> John R. R. Tolkien, *Władca Pierścieni. Wyprawa*, przekł. Maria Skibiniewska, Warszawa: Muza 2005, s. 49.

<sup>15</sup> Tegoż, *Władca Pierścieni. Powrót Króla*, przekł. Maria Skibiniewska, Warszawa: Muza 2005, s. 335.

<sup>16</sup> W oryginale: „What makes a machine potentially evil is, in Tolkien’s phrase, an improper desire »to make the will more immediately effective«. Machinery just happens to be the means of effecting the fallen individual’s will to power most familiar to the modern mind, but another, Tolkien explained to Waldman, is Magic, which is misunderstood both by Tolkien’s readers and by some of his characters”. John R. Holmes, *Lord of the Rings, w: A Companion to J.R.R. Tolkien*, red. Stuart D. Lee, Chichester: Wiley Blackwell 2014, s. 142.

państwowości, nomadyczną w swym charakterze. Warto zwrócić uwagę, że ani Saruman, ani Sauron nie dążą do wojennego podboju terytorialnego, by ustanowić nowe rządy lub państwo, ale działają dla samego aktu zniszczenia przeciwnika i sprawowania niepodzielnej władzy na całym terytorium.

Trójwarstwowa struktura ideologiczna, zawarta w legendarium Tolkiena, uległa przechwyceniu i została zremediowana w grze wideo. Światoopowieść *Śródziemia: Cienia Mordoru* oparta jest na tych samych trzech filarach – Upadku strażnika z Bramy (który, nie mogąc umrzeć, coraz bardziej osuwa się w zaślepienie zemstą), Nieśmiertelności pojmowanej jako odebranie prawa do śmierci (co łudząco upodabnia Taliona do Nazgûli) i Maszyny wojennej (sprawiającej, że wola jednostki może mieć moc sprawczą zdolną do zmiany biegu historii). Należy zwrócić uwagę, że owe tematy są ze sobą wewnętrznie powiązane i płynnie przechodzą jeden w drugi. Ta ideologiczna płaszczyzna zaimplementowana została do gry wideo poprzez nomadyczne strategie rozgrywki. Z tego powodu celem niniejszej analizy jest odczytanie udostępnionych taktyk stosowanych przez twórców, użytkowników oraz system do performowania światoopowieści, a w szczególności tych taktyk, które korystają z pojęcia nomadyczności (lub wykorzystują je).

### **Podwójna banicja**

Strategia wykorzystania większości mechanizmów rozgrywki w *Śródziemiu: Cieniu Mordoru* wywodzi się z gier wideo niezwiązanych w żadnym stopniu z twórczością Tolkiena, takich jak wydana przez Ubisoft seria *Assassin's Creed*<sup>17</sup>. W obu wypadkach wykorzystano strukturę otwartego świata, w którym poszczególne obszary stanowią oddzielone od siebie części. Podobne są również podstawowe założenia gier: użytkownik zachęcany jest do zabijania swoich wrogów w sposób niezauważony, z wykorzystaniem licznych technik i narzędzi skrytobójczych. W przypadku wykrycia protagonista zmuszony jest do stawienia czoła przeważającej liczbie przeciwników, co najczęściej odnosi skutek w postaci jego śmierci.

Jedną z najważniejszych różnic w taktykach projektowania dostępnych działań między opisywanymi grami, które definiują ich ontologię światoopowieści, jest kwestia zamieszkiwania przestrzeni. Protagonistom poszczególnych części cyklu *Assassin's Creed* udostępniana jest przestrzeń, która sugeruje zamieszkiwanie przez nich świata gry<sup>18</sup>. Taka taktyka twórców spełnia funkcję immersyjną – w wyraźny sposób sugeruje, że protagonista nie jest oderwany od światoopowieści, w której się znajduje, nie jest w niej intruzem. Dzięki takiemu zabiegowi graczom łatwiej oswoić przestrzeń wykreowanego świata, spersonalizować ją i przyjąć strategię zamieszkiwania w światoopowieści. Możliwość zaprojektowania, zbudowania i ozdobienia swojego domu sprawia, że gracz postrzega go jako przestrzeń

<sup>17</sup> Seria gier akcji z perspektywy trzeciosobowej przedstawia zmagania na przestrzeni wieków dwóch globalnych frakcji – Assasynów i Templariuszy. Jej znakiem rozpoznawczym jest rozgrywka oparta na dynamicznym poruszaniu się po ulicach i dachach różnych historycznych miast.

<sup>18</sup> Mogła to być starożytna forteca (*Assassin's Creed*, Ubisoft 2014), rodzinna rezydencja (*Assassin's Creed 2*, Ubisoft 2009), teatr w Paryżu (*Assassin's Creed: Unity*, Ubisoft 2014) czy nawet okręt (*Assassin's Creed: Black Flag*, Ubisoft 2013).

własną, powiązaną z trudem jej pozyskania i utrzymania. Jeżeli system pozwala na ekspozycję zdobytych elementów wyposażenia lub trofeów, może to też stanowić swoisty zapis osiągnięć gracza w trakcie rozgrywki, pełniąc tym samym funkcję narracyjną. Wreszcie taka „bezpieczna przystań” często jest wykorzystywana przez twórców jako diegetyczne uzasadnienie dla zgromadzenia w jednym miejscu funkcji, które z przyczyn ergonomii i grywalności powinny znajdować się możliwie blisko siebie (dostęp do statystyk, opcja gry wieloosobowej, zarządzanie dodatkami), a z różnych przyczyn nie zostały umieszczone w menu głównym gry.

Zupełnie inaczej jest w *Śródziemiu: Cieniu Mordoru* pozbawienie gracza możliwości „osiedlenia się” w świecie wywiera tu również znaczący wpływ na dostępne dlań taktyki rozgrywki. Kiedy ma on do dyspozycji „bezpieczną przystań”, obszar znajdujący się bliżej owego schronienia postrzegany jest jako bezpieczniejszy – dalsza wyprawa wiąże się już z większym ryzykiem. Brak zakotwiczenia w jakimkolwiek punkcie światoopowieści sprawia, że niemożliwe staje się koncentryczne zorganizowanie przestrzeni, a w konsekwencji – uporządkowanie całej rozgrywki. Od początku narracji użytkownik kontrolujący Taliona zmuszony jest do wielokrotnego przemierzania całej dostępnej mapy Mordoru. Talion jest zatem nomadą podwójnym – pozbawionym swojego miejsca w świecie zarówno w znaczeniu bardzo dosłownym (niemożliwy do odzyskania dom rodzinny), jak i ontycznym (ze względu na stan nie-życia, w którym się znalazł). Zwłaszcza ta druga forma nomadyczności jest wyraźnie podkreślana za sprawą postaci widmowego księcia elfów Celebrimbora – zarówno jego głos, jak i nieustannie przenikające się wizerunki człowieka i upiora czynią z owego ontycznego rozedrgania między dwoma płaszczyznami egzystencji istotny element światoopowieści. Warto zwrócić uwagę, że taka deterytorializacja bytu mocno wpisuje się w poetykę legendarium tolkienowskiego – w podobny sposób opisywane były Nazgûle, Upiory Pierścienia. W trakcie rozgrywki wielokrotnie można usłyszeć rozmowy napotykanych uruków określających Taliona jako ożywieńca (*gravewalker*) bądź martwego strażnika.

### **Czy urukowie grają w go?**

Jedną z najważniejszych taktyk zastosowanych przez twórców gry jest wykorzystanie autorskiego systemu *Nemesis*. Jest to moduł odpowiedzialny za symulację dynamiki kolektywu uruków, polegający na wygenerowaniu grupy postaci i splątaniu ich siecią wzajemnych, ale zmiennych relacji<sup>19</sup>. Każdego z kapitanów charakteryzuje unikatowe imię, wygląd i zbiór cech mających realny wpływ na rozgrywkę. Wraz z upływem czasu dochodzi do narracyjnych zdarzeń, które przekształcają ową sieć. Wśród wykreowanych kapitanów i wodzów dochodzi do konfliktów, których konsekwencją jest wzrost potęgi zwycięzców i śmierć przegranych. Układ aktantów w kolektywie jest w ciągłym ruchu: urukowie awansują, umierają, a ich miejsce zajmują kolejne dynamicznie generowane postaci. Specyfikę

<sup>19</sup> Działanie systemu *Nemesis* opisane zostało w artykule *Shadow of Mordor's Nemesis system is amazing—here's how it works online: Gamesradar.com*, <http://www.gamesradar.com/shadow-mordor-nemesis-system-amazing-how-works/>, [dostęp: 24.03.2018].

tego systemu dobrze oddaje przytoczone przez Deleuza i Guattariego porównanie dwóch gier strategicznych – szachów i go:

W swym wewnętrznym środowisku figury szachowe wchodzą, ze sobą i figurami przeciwnika, we wzajemne jednoznaczne relacje: ich funkcje mają charakter strukturalny. Kamień w go działa tymczasem jedynie w środowisku zewnętrznym, czy też w zewnętrznych relacjach z mgławicami i konstelacjami, wobec których pełni funkcje przyłączające lub sytuacyjne, jak ograniczanie, otaczanie, przerywanie. Kamień w go może, całkiem sam, zniszczyć synchronicznie całą konstelację, czego nie jest w stanie dokonać figura szachowa (zdolna do tego jedynie w wymiarze diachronicznym). Szachy są rzecz jasna wojną, ale wojną zinstytucjonalizowaną, uregulowaną i zakodowaną, z frontem, tyłami i bitwami. Domeną w go jest z kolei wojna bez linii walki, bez starć i zaplecza, wręcz bez bitew: to czysta strategia, w odróżnieniu od szachów, w których mamy do czynienia z semiologią<sup>20</sup>.

Jak zostało wspomniane wcześniej, urukowie w systemie *Nemezis* (w przeciwieństwie do kamieni go) wyposażeni są w spersonalizowane cechy, jednak jest to wyłącznie pozorna sprzeczność. Właściwości poszczególnych kapitanów mają znaczenie wyłącznie w sytuacji, w której wchodzi z nimi w interakcje postać gracza, i dotyczą dostępnych dla użytkownika taktyk walki. Nie mają one jednak żadnego wpływu na relacje między aktantami niezapśredniczonymi przez gracza.

Układ społeczny stwarzany przez system *Nemezis* jest płynny, nieprzewidywalny – każdy jego element łączy się z innym. Nie jest to hierarchiczna drabina, ale pole potencjalności, z których jedne się realizują, podczas gdy inne – już nie. Rola użytkownika w systemie ma charakter podwójny: pokonując kolejnych wrogów, porządkuje on przestrzeń społeczną, gdyż eliminuje kolejnych jej aktorów. Należy jednak zwrócić uwagę, że ostatecznym efektem tych działań nie jest całkowite uporządkowanie i hierarchizacja struktury, lecz jej całkowita destrukcja.

Istnienie i funkcjonowanie systemu *Nemezis* jest pośrednio warunkiem niezbędnym do rozwoju linii fabularnej. Na zaawansowanym etapie gry wprowadzony zostaje nowy mechanizm pozwalający na dominowanie poszczególnych aktantów i wykorzystywanie ich do osiągania własnych celów. To dodatkowa płaszczyzna, która przecina te już obecne w rozgrywce, jednocześnie powodując rozmycie wyraźnego podziału, w myśl którego każdy uruk to wróg. Niezależnie więc od realizowania funkcji porządkującej, gracz pozostaje jednocześnie katalizatorem zmian niekoniecznie przez siebie pożądaných. Szczególnie znaczącym jego działaniem jest doprowadzenie do śmierci Taliona. Uruchamia ona procedurę, w której system rozpatruje efekty interakcji między aktantami (a zatem ich śmierć bądź awans). Dodatkowo aktant, który zabił postać gracza, zmienia swoje położenie w układzie (jeżeli wcześniej był obecny) lub jest generowany i wprowadzany (jeżeli wcześniej był nieobecny). Użytkownik ma zatem możliwość obserwacji funkcjonowania maszyny wojennej wyzwolonej od ograniczeń narzuconych przez aparat państwa.

<sup>20</sup> Gilles Deleuze, Felix Guattari, *Tysiąc Plateau*, Warszawa: Fundacja Bęc Zmiana 2015, s. 433.

Urukowie jako kolektyw są w ciągłym ruchu, ale donikąd nie zmierzają. Ich zamieszkiwanie przestrzeni polega na jej wypełnianiu, a nie organizowaniu i delimitacji. Znamienne jest to, że wszystkie granice terytoriów czy nazwy obszarów i miejsc związane są z czasami starożytnymi i elfami żyjącymi na terenie Mordoru. Symbolizują one biurokratyczny aparat państwowy – podobnie jak królestwo Gondoru, któremu przeciwstawiona zostaje nomadyczność uruków. Wrażenie to jest silnie podkreślone przez funkcjonujący w grze system punktów kontrolnych: przy każdym kolejnym wczycaniu gry (czy to za sprawą śmierci postaci gracza, czy też ponownego uruchomienia systemu), postać gracza pojawia się na jednej z Wież Kuźni, która została przez niego odwiedzona w trakcie wcześniejszej rozgrywki. Wieże są zrujnowane, w całości widoczne i dostępne wyłącznie w trybie postrzegania świata z perspektywy upiora. Jednocześnie użytkownik jest informowany, że wyznaczały one granice włości elfiego księcia Celebrimbora. W ten sposób, za pomocą jednej strategii twórców (punkty kontrolne na Wieżach Kuźni), łączą się ze sobą trzy płaszczyzny: terytorialność, nie-zamieszkiwanie świata i hierarchiczność aparatu państwowego.

### Stawanie się nomadą

Określone strategie performowania światoopowieści, wytwarzania i współbycia z nią, stanowią manifestację współczesnej kultury. Procesy wplatania nomadyczności w światoopowieść modelują sposób organizacji społecznej, który promuje zachowania i postawy powszechnie potępiane we współczesnej kulturze globalnej: zakłamanie, okrucieństwo, brutalność, wreszcie – gniew. Zarówno ufundowane na zrębach myśli platońskiej przywiązanie do systemu organizacji państwowej, jak i tradycja afirmacji chrześcijańskich wartości sprawiają, że performowany w grze nomadyczny, płynny model wydaje się być czymś obcym, niepoprawnym, nagannym.

Głos sprzeciwu wobec kolektywu uruków wyraża Lithariela – jedna z głównych postaci niezależnych – która w rozmowie z Talionem werbalizuje swoją motywację do walki słowami: „Nie mam wyboru. W obliczu ciemności naszą powinnością jest nieść światło”<sup>21</sup>. Warto zwrócić uwagę na to, że figura Litharieli bardzo wyraźnie przyporządkowana jest do konkretnego modelu świata: jej matka jest królową, ona sama zaś dowodzi armią zorganizowaną na wzór armii Gondoru. Zrozumiałe więc, że to właśnie z jej ust padają słowa ustanawiające jednoznaczny dychotomiczny podział między światłem i ciemnością, ludźmi i urukami, aparatem państwowym i nomadycznością. Nie może zgodzić się na nic innego, gdyż afirmacja myśli nomadycznej oznaczałaby zagładę znanego jej świata:

Deleuze z całą pewnością przyczynia się do obalenia platonizmu, rujnuje filozofię – poprzez jej demystyfikację jako przedstawieniowej myśli osiadłej wspartej na tożsamości modelu. Być może zatem „związek maszyny wojennej z zewnętrzem nie jest innym modelem; jest urządzeniem, które powoduje, że sama myśl staje się nomadyczna”<sup>22</sup>.

<sup>21</sup> *Shadow of Mordor*, Monolith Productions 2014. Zob. *Usłyszcie historię: Middle Earth Shadow of Mordor odc. 14* [Na ratunek Litharieli], online: *YouTube.com*, <https://www.youtube.com/watch?v=SsSkLJP...3v8>, 17:32-23:12 [dostęp: 24.03.2018].

<sup>22</sup> Bogdan Banasiak, *Ogród koczownika. Deleuze – rizomatyka i nomadologia*, „Colloquia Communia” 1988, nr 1-3, s. 269-270.



Należy jednak zauważyć, że dominującą strategią użytkownika bycia-w-światoopowieści nie jest podporządkowanie się stabilnemu, dychotomicznemu modelowi świata, lecz afirmacja jego nomadycznego charakteru – szczególnie w procesie ciągłej aktualizacji wytwarzanej przez użytkownika mapy i powstającego wobec niej diagramu. Podczas gdy w trakcie rozgrywki terytorium (obszar Mordoru) pozostaje niezmiennie, sposób jego mapowania (interpretacji zależności zachodzących między obiektami) ulega ciągłym zmianom. Nie wynikają one wyłącznie z decyzji gracza o zmianie sposobu gry, ale również z modyfikacji, jakie do światoopowieści wprowadza system zarządzający rozgrywką. Dzięki wykorzystaniu *Nemesis* w rozgrywce kapitanowie uruków realizują różne potencjalności światoopowieści niezależnie od działań użytkownika. Urukowie mogą walczyć i zabijać się wzajemnie, wrogowie stawać się sojusznikami i na odwrót – a to wszystko w czasie, gdy użytkownik będzie poświęcał czas na całkowicie niezwiązane z tymi wydarzeniami aktywności. W tak rozumianej rozgrywce mapa nie jest stabilna. Stanowi raczej zbiór wielu potencjalności, z których część jest realizowana, a część nie. Mapowanie terytorium w rozgrywce jest zatem ciągłym procesem negocjacji między wszystkimi jej uczestnikami: zarówno użytkownikiem, jak i wszystkimi systemowymi aktorami (przede wszystkim kapitanami uruków) wyposażonymi w ograniczoną sprawczość wobec mapy i światoopowieści.

Nomadyczność w grze *Śródziemie: Cień Mordoru* manifestuje się na dwa sposoby. Przede wszystkim na poziomie analizy skryptu narracyjnego wytwarzającego się w ramach światoopowieści zarówno Talion, jak i urukowie funkcjonują w świecie na sposób nomadyczny. Drugie źródło idei nomadycznej w grze związane jest z relacją między użytkownikiem a systemem: zarówno zasady rozgrywki, jak i możliwości interakcji udostępnione temu pierwszemu mają za zadanie skłonić go do przyjęcia szczególnej – bo nomadycznej – perspektywy. W jednej ze swych książek Ian Bogost zauważył, że procedury mają moc perswazyjną<sup>23</sup>. Oznacza to, że samo funkcjonowanie według określonych zasad danego systemu może stanowić nośnik ideologii. W swoich rozważaniach badacz pisze przede wszystkim o procesie identyfikowania i krytycznego analizowania procedur, dlatego użytkownik musi odznaczać się alfabetyzmem proceduralnym (kompetencją do przeprowadzenia takiej analizy). Wydaje się jednak zasadne rozszerzenie tej koncepcji: użytkownik nieświadomy procesów zarządzających światoopowieścią nadal musi się do nich dostosować, uwzględnić je w swoich strategiach działania. Nawet jeżeli nie jest to proces uświadomiony, to wciąż jednak powoduje on powstanie pewnych schematów postępowania, przyzwyczajień czy ciągów przyczynowo-skutkowych.

Znacząca rola mechanizmów i taktyk (będących nośnikami myśli nomadycznej w performowaniu światoopowieści), w szczególności zaś figura protagonisty – sprawiają, że użytkownik w rozgrywce sam zmuszony jest do przyjęcia perspektywy nomadycznej. Aby w skuteczny i satysfakcjonujący sposób mógł wejść w relację z performowaną światoopo-

<sup>23</sup> Ian Bogost, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, Cambridge: MIT Press 2010, s. 46.

wieścią, musi przyjąć strategię nomadyczności jako swój sposób bycia-w-światoopowieści. To jedno z wielu przyłączy, gdzie idea wydostaje się, jej wirus przecina porządk i płaszczyzny w sposób, który uniemożliwia opisanie i wyznaczenie ścieżki.

Mysł nomadyczna ma wiele konsekwencji dla rozumienia, analizy i projektowania gier wideo. Pozwala na dostrzeżenie relacji zachodzących między terytorium i jego mapą, dając tym samym możliwość wykorzystania nowych narzędzi analizy. W perspektywie tej szczególnie uwidacznia się procesualny charakter rozgrywki, którego badanie wymaga uwzględnienia nie tylko skryptu narracyjnego, ale i szerokiego wachlarza potencjalności, które nie zostały zrealizowane w trakcie gry. Warto zauważyć też, że performowanie idei nomadyczności wśród uruków w *Śródziemiu: Cieniu Mordoru* jest wirusowym infekowaniem encyklopedycznej wiedzy fanowskiej: zarówno w kontekście filmowych adaptacji, w których upodmiotowienie szkaradnych bestii wprowadza zamęt w aksjologiczną dychotomię konfliktu, jak i obrazu kolektywów innych monstrów wzorowanych na tolkienowskiej matrycy i zamieszkujących niezliczone fantastyczne światy.

## Bibliografia

*Angband*, rephial.org 1990.

*Assassin's Creed*, Ubisoft 2008.

*Assassin's Creed 2*, Ubisoft 2009.

*Assassin's Creed: Black Flag*, Ubisoft 2013.

*Assassin's Creed: Unity*, Ubisoft 2014.

Banasiak, Bogdan, *Ogród koczownika. Deleuze – rizomatyka i nomadologia*, „Colloquia Communia” 1988, nr 1-3, ss. 253-270.

Bogost, Ian, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, Cambridge: MIT Press 2010.

Deleuze, Gilles, Felix Guattari, *Tysiąc Plateau*, Warszawa: Fundacja Bęc Zmiana 2015.

Holmes, John. R., *Lord of the Rings*, w: *A Companion to J. R. R. Tolkien*, red. Stuart D. Lee, Chichester: Wiley Blackwell 2014, ss. 133-145.

Jenkins, Henry, *Kultura konwergencji: zderzenie starych i nowych mediów*, przekł. Małgorzata Bernatowicz, Mirosław Filiciak, Warszawa: Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne 2007.

Kubiński, Piotr, *Gry wideo w świetle narratologii transmedialcepcji światopowieści (story-world)*, „Tekstualia” 2015, nr 4 (43), ss. 23-36.

Maj, Krzysztof M., *Allotopie. Topografia światów fikcjonalnych*, Kraków: Universitas 2015.

Ryan, Marie-Laure, *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*, Bloomington: Indiana UP 1991.

Ryan, Marie-Laure, Jan-Noël Thon, *Storyworlds Across Media: Toward a Media-conscious Narratology*, Lincoln: University of Nebraska Press 2014.

*Shadow of Mordor*, Monolith Productions 2014.

LoneStar the Gamer, *Usłyszcie historię: Middle Earth Shadow of Mordor odc. 14 [Na ratunek Litharieli]*, online: *YouTube.com*, [https://www.youtube.com/watch?v=SsSkLJP\\_3v8](https://www.youtube.com/watch?v=SsSkLJP_3v8) [dostęp: 24.03.2018].

Taljonick, Ryan, *Shadow of Mordor's Nemesis System is Amazing – Here's How it Works*, online: *Gamesradar.com*, <http://www.gamesradar.com/shadow-mordor-nemesis-system-amazing-how-works/> [dostęp: 24.03.2018].

Tolkien, John R. R., *Władca Pierścieni. Powrót Króla*, przekł. Maria Skibiniewska, Warszawa: Muza 2005.

Tolkien, John R. R., *Władca Pierścieni. Wyprawa*, przekł. Maria Skibiniewska, Warszawa: Muza 2005.

*Władca Pierścieni: Drużyna Pierścienia (Lord of the Ring: Fellowship of the Ring)*, reż. Peter Jackson, USA 2001.