

Marcin M. Chojnacki  
Uniwersytet Łódzki

## *Flâneur* w piaskownicy – o doświadczeniu nawigowalnej przestrzeni w grach komputerowych



### Przestrzeń w grach komputerowych

Zagadnienie przestrzeni w grach komputerowych może być rozpatrywane z szeregu różnych perspektyw i w kontekście różnych problemów badawczych. Wirtualne środowisko można potraktować jako tło dla wydarzeń opisywanych przez narrację lub jedno ze źródeł informacji o świecie przedstawionym, uznać za przeciwnika, którego trzeba pokonać, w końcu może ono stanowić atrakcję wizualną zachęcającą do uczestniczenia w rozgrywce. We wszystkich tych przypadkach kluczową kategorią wydaje się być doświadczenie jakim jest przemierzanie wirtualnej przestrzeni. Traktując w ten sposób kontakt z grą postaram się przyjrzeć czynnikom mogącym wpłynąć na czerpanie przez grającego przyjemności podczas korzystania z interaktywnego otoczenia.

### Wyzwania nawigacyjne

Jednym z podstawowych zadań stawianych przed graczem jest konieczność odnalezienia się w wirtualnym środowisku przy wykorzystaniu sterowalnej postaci. Znaczna część gier komputerowych, w dużym uproszczeniu, polega bowiem na przemieszczaniu po dwuwymiarowej lub trójwymiarowej przestrzeni widocznego na ekranie monitora awatara. Obiekty znajdujące się w jego otoczeniu nie są wyłącznie tłem dla wszelkich czynności wykonywanych przez interaktora, ale również, jeśli nie przede wszystkim, są przeszkodami i granicami pozwalającymi podejmować działania, które Henry Jenkins nazywa wyzwaniami nawigacyjnymi [Dovey,

Kennedy 2011, 121]. Badacz, zastanawiając się nad tym w jaki sposób gry wideo mogą zastępować zabawy odbywające się niegdyś na dworze, z dala od domu, stawia je w podobnej pozycji co literaturę dziecięcą opowiadającą o dalekich podróżach i wędrówkach po dzikich krainach. Gracz, niczym dziecko bawiące się na dworze czy też pogrążone w lekturze, odkrywa przestrzeń znajdującą się poza punktem rozpoczęcia rozgrywki i ruszając przed siebie próbuje dotrzeć jak najdalej, by w rezultacie ukończyć grę.

Można to zaobserwować chociażby na przykładzie *Super Mario Bros.* [Nintendo, 1985] – klasycznej gry platformowej polegającej na nieustannym przemieszczaniu się do przodu. Sterowalna postać podczas ruchu odsłania przestrzeń pozakadrową jedynie z prawej strony ekranu bezpowrotnie pozostawiając za sobą przestrzeń z jego lewej strony. Sytuacja, w której nie można wrócić do miejsca startu ani zatrzymać się na dłużej w jednym punkcie ze względu na limit czasowy wymusza na graczowi kierowanie się w stronę mety. Przejście na kolejny poziom wiązało się z mistrzowskim opanowaniem poprzedniej planszy i stanowiło niejako nagrodę za wysiłek w to włożony [Jenkins 2006, 332]. Powołując się na tekst Jenkinsa, Jon Dovey i Helen W. Kennedy [2011] stwierdzają: „Taka gra komputerowa ma remediować te same rodzaje przyjemności, jakich dostarczają opowieści przygodowe chłopców, a także oferować doświadczenie opanowania wirtualnych przestrzeni, ponieważ coraz trudniej jest dotrzeć do przestrzeni rzeczywistych (zwłaszcza w miastach)” [121]. Dzięki temu gracz może, nie ruszając się sprzed konsoli podłączonej do telewizora, odbyć emocjonującą podróż i czerpać satysfakcję z przemierzania nowych obszarów.

Wyzwania nawigacyjne mogą być odgórnie narzuconymi przez twórców zadaniami dla grającego posiadającymi raczej zręcznościowy charakter, czego doskonałym przykładem jest seria *Crazy Taxi* [Sega, 1999]. Gracz po przejęciu kontroli nad charakterystyczną żółtą taksówką musi jak najszybciej znaleźć pasażera i przewieźć go we wskazane miejsce wybierając najkrótszą trasę. Sukces zależy więc od liczby zadowolonych klientów przetransportowanych przed upływem wyznaczonego limitu czasowego, a także umiejętności sprawnego kierowania rozpędzonym pojazdem po zatłoczonych ulicach wirtualnego miasta. Uczestnik rozgrywki przemieszczając się pomiędzy kolejnymi punktami musi nie tylko szybko podejmować decyzje umożliwiające mu ukończenie poszczególnych etapów zabawy, ale też starać się zapamiętać ukształtowanie trójwymiarowej mapy oraz rozlokowanie obecnych na niej obiektów, aby przy kolejnym podejściu osiągnąć jeszcze wyższy wynik. Podobne wymagania przed swoimi użytkownikami stawiają wszelkie gry zręcznościowe, w których niejednokrotnie dobre poznanie możliwości awatara i wyglądu planszy decyduje o zwycięstwie.

Podjmowanie podobnych wyzwań nie musi jednak wynikać ze scenariusza rozgrywki, ale z inicjatywy samego grającego dążącego do zaspokojenia potrzeby eksplorowania interaktywnego środowiska. Gracz może indywidualnie wytyczać sobie własne cele i będzie starał się je osiągnąć przy pomocy wszelkich udostępnionych mu środków. Mogą nimi być próby dotarcia do charakterystycznych miejsc widocznych z pewnej odległości, wdrapania się na szczyt budynków, pokonania przeszkód takich jak rzeka czy wzniesienie, przekroczenia granicy obszaru interakcji. Wszystkie tego rodzaju czynności, zwłaszcza w grach z otwartym światem przedstawionym, remediują wrażenie panowania nad rzeczywistą przestrzenią. Gdy kontrolując awatara mam świadomość dokąd zmierzam oraz znam punkty orientacyjne, które pomogą mi wrócić do miejsca rozpoczęcia wyprawy, nie czuję się zagubiony. Poczucie panowania nad sytuacją bardzo często potęguje też możliwość korzystania z mapy lub kompasu, a nawet elementów interfejsu graficznego wskazujących dokładne położenie sterowalnej postaci. Sprawia to, że podczas gry można odczuwać satysfakcję z efektywnego poruszania się po wirtualnym środowisku, a także daje zadowalające poczucie kontrolowania procesów zachodzących w grze.

#### Gracz – flâneur

Nie zawsze jednak czerpanie radości z rozgrywki musi być powiązane z dynamicznym przeskakiwaniem pomiędzy platformami, szybkim pokonywaniem poziomów czy też stosowaniem wytrenowanych ruchów i trików pozwalających na zdobycie najwyższego wyniku. Podkreśla to Bernadette Flynn [2000] podejmując problem estetyki nawigacji występującej w elektronicznej rozrywce i podając przykłady produkcji, w których „głównym celem, a zarazem źródłem przyjemności dla gracza jest poznanie, zwłaszcza poznawanie światów” [3]. Omawiane przez badaczkę eksploracyjne gry przygodowe nie stawiają przed grającym wyzwań polegających na prowadzeniu walki z przeciwnikami ani panowaniu nad przestrzenią poprzez umiejętnie przemieszczanie się po niej. Oczywiście nie są one pozbawione celów – interaktor poświęca swój czas na rozwiązywanie zagadek, zdobywanie przedmiotów i odkrywanie elementów świata przedstawionego, ale jego aktywność nie zostaje ograniczona jedynie do tych czynności. Tego typu gry zostały zaprojektowane w sposób niepozostawiający grającego obojętnym wobec możliwości nawigowania po trójwymiarowym środowisku oraz odsłonięcia jego tajemnic.

Dzięki takiemu interfejsowi gracz może odbyć wirtualny spacer nierealizujący w najmniejszym stopniu założeń scenariusza przewidzianego przez twórców, koncentrując się wyłącznie na podążaniu wzdłuż samodzielnie wytyczonej ścieżki. Dla

określenia takiej praktyki Flynn przywołuje figurę *flâneura* – opisaną przez Charlesa Baudelaire’a postawę artysty – spacerowicza szukającego natchnienia dla swej twórczości w obserwacji otoczenia prowadzonej podczas przechadzki po mieście [Brzozowska 2009, 11]. Autorka *Towards an Aesthetic of Navigation* [Flynn, 2000] zaznacza, że kreatywność gracza ujawnia się nie po zakończeniu rozgrywki w postaci utworu literackiego czy obrazu, ale w trakcie jej trwania. Rozwiązywanie łamigłówek, wykorzystywanie znalezionych obiektów lub poszukiwanie wskazówek wymaga użycia wyobraźni oraz spostrzegawczości. Flynn zauważa, że „W świecie *Myst*, gracz nie posiada widocznego awatara i wędruje po wyglądającym na niezaludniony krajobrazie – spaceruje niczym turysta wyruszający w nieznane – tworząc i przechowując w pamięci mapę przedmiotów i miejsc” [Flynn, 2000, 26]. *Flâneur* pozostaje w obszarze pozbawionym zależności wygrana – przegrana, niejako zostaje wyłączony z rozgrywki koncentrując się jedynie na czerpaniu przyjemności z uczestnictwa w świecie gry, a nie na wypełniania kolejnych misji.

Poruszanie sterowalną postacią bez określonego celu, ignorowanie wyzwań nawigacyjnych, ignorowanie wątku fabularnego, ograniczenie wykorzystania mechaniki do niezbędnego minimum z pewnością można przypisać postawie gracza *flâneura*. Gdyby jednak przeanalizować tę figurę dokładniej, może okazać się, że stanowi ona metaforę położenia osoby korzystającej z gry komputerowej wykorzystującej awatara jako przedłużenie swoich zmysłów pozwalające na jednoczesne przebywanie w wirtualnej rzeczywistości i oglądanie jej z zewnątrz. Grający, niczym *flâneur* Baudelaire’a, pełni rolę obserwatora nieprzynależącego do otoczenia w jakim obecnie się znajduje, pozostaje niewidzialny dla bohaterów niezależnych przeobrażając swojego awatara w coś na wzór medialnej maski lub kamuflażu [Brzozowska 2009, 13]. Świadomość tego zapośredniczenia skutkuje poczuciem swobody oraz wynikającej z niej chęci wypróbowania możliwości symulacji, nawet jeśli nie stanowią one integralnej części reguł decydujących o postępie w rozgrywce. Przekonanie o udziale w zabawie, bez realnych konsekwencji naszych poczynań, może skłaniać do zachowań uznawanych w rzeczywistym świecie za nieodpowiednie lub niebezpieczne. Grając możemy bez najmniejszego ryzyka śledzić inne postaci, podglądać je, udać się w daleką podróż bez jakiegokolwiek przygotowania czy planu, czerpiąc radość ze stawiania każdego wirtualnego kroku.

Dlatego też postawa gracza, jaką na przykładzie gier przygodowych opisuje Flynn, moim zdaniem, może się pełniej realizować w grach posiadających duży, otwarty świat przedstawiony oraz przynależących do gatunku powszechnie określanego nazwą *sandbox*. Mowa tutaj o produkcjach pozwalających na swobodne poruszanie się po trójwymiarowej mapie, bez konieczności sztywnego trzymania się linii fabularnej, z pewnością

bardziej zachęających do odbycia przechadzki awatarem i obserwowania otaczającego go środowiska. Jesper Juul [2010, 138] analizując *Grand Theft Auto: San Andreas* [Rockstar Games, 2005] określa ją mianem gry z opcjonalnymi celami. Gracz otrzymuje do dyspozycji olbrzymią przestrzeń i jedynie od jego decyzji zależy czy rozpocznie rozgrywkę od eksploracji interaktywnego otoczenia, czy też da się poprowadzić narracji i zacznie wykonywać szereg misji zawartych w scenariuszu. Zdaniem Juula:

Gry bez celów lub z opcjonalnymi celami są bardziej elastyczne: są w stanie pomieścić więcej stylów grania oraz typów graczy, co w efekcie pozwala Ci wybrać w jaki rodzaj gry chcesz zagrać. Gdy nie jesteś pod presją konieczności zoptymalizowania swojej strategii, możesz pozwolić sobie na granie z innych powodów niż zwyczajna wygrana lub zakończenie gry. [Juul 2012, 138].

Tymi powodami mogą być właśnie chęć zapoznania się z udostępnionym obszarem, doskonalenie umiejętności kierowania pojazdami, odkrywanie nowych miejsc, rozwijanie cech swojej postaci czy spacerowanie po ulicach cyfrowego miasta, skoncentrowane na uzyskiwaniu przyjemności z obserwacji procesów zachodzących wokół.

#### Reaktywność – spektakl dla gracza

Obserwacja ta nie mogłaby jednak zaistnieć bez charakterystycznej właściwości gier komputerowych pozwalającej na wejście w rolę świadka niezaplanowanych przez autorów sytuacji<sup>1</sup>. Wymieniając za Marie-Laure Ryan cechy cyfrowych mediów Katarzyna Prajzner [2009, 224] przytacza jedną, moim zdaniem bardzo istotną w kontekście gracza – *flâneura* właściwość, a mianowicie ich reaktywną naturę. Reaktywność oznacza procesy zachodzące samoczynnie w środowisku gry komputerowej bez ingerencji jej użytkownika, czym różni się od interaktywności polegającej na świadomym odbieraniu i wysyłaniu sygnałów przez grającego. Trudno wyobrazić sobie rozgrywkę w dowolną część serii *Grand Theft Auto* (GTA) bez ulic tętniących życiem, chodników pełnych przechodniów oraz jezdnii z przejeżdżającymi samochodami. Te wszystkie elementy świata przedstawionego wchodzi ze sobą w relacje, nawiązują kontakt niezależnie od aktywności awatara, jednocześnie umożliwiając przyglądanie się symulacji nowoczesnej metropolii.

---

1 Chodzi o sytuacje zaistniałe ze względu na symulowanie środowiska – na przykład ruchu ulicznego. Wypadki w GTA nie są zaplanowane przez twórców, ale zdarzają się losowo, tak samo jak bójki lub pościgi. Gracz staje się *flâneurem* gdy obserwuje te procesy podczas swobodnej eksploracji przestrzeni.

Właśnie tego typu produkcje sprzyjają powolnemu zapoznawaniu się z zależnościami występującymi w grze oraz odkrywaniu reguł określających możliwości zarówno gracza jak i obecnych na mapie postaci niezależnych. Pozostanie w roli biernego widza, nieangażującego się w interakcję z wirtualnymi obiektami, pozwala wynioskować na podstawie dokonanych obserwacji, w jakiej konwencji utrzymana jest dana gra, na co pozwala jej silnik fizyczny, jakie zagrożenia w niej występują lub, które obiekty mogą pomóc w osiągnięciu konkretnego celu w przyszłości. Inaczej niż w przypadku *Crazy Taxi*, będącej dynamiczną grą zręcznościową, dowolny *sandbox* nie wymaga od gracza podejmowania błyskawicznych decyzji, nie pozbawia go szans na wygraną, gdy ten nie poznał jeszcze wystarczająco dobrze budowy mapy, nie każe mu się śpieszyć w dążeniu do celu. To wszystko daje czas na dokładną eksplorację, a tym samym ułatwia przyjęcie postawy *flâneura* pragnącego odbyć wędrówkę po cyfrowej przestrzeni.

Seria *GTA* charakteryzuje się udostępnianiem grającym „żywych” terytoriów, w których zachodzą samoczynne procesy skutkujące aktywowaniem się scen obrazujących zasady panujące w niemal dystopijnej rzeczywistości kontrolowanej przez wpływowych przywódców grup przestępczych. Wystarczy zatrzymać awatara i pozostając w bezruchu oczekiwać dowodów przebywania w wyjątkowo nieprzyjawnym miejscu. *GTA* prezentuje miasta opanowane przez przestępców, członków gangów, rabusiów, agresywnych przechodniów, niecierpliwych kierowców. Gracz przekona się o tym dość szybko będąc świadkiem tragicznych w skutkach wypadków samochodowych, napadów, strzelanin czy bójek rozgrywających się tuż przed oczami sterowalnej postaci. Jednak jak zauważa Grant Tavinor:

Seria *Grand Theft Auto* często zostaje źle zrozumiana przez przypadkowych obserwatorów, którzy widzą jedynie fikcyjną przemoc w kradzieży aut i morderstwach, ale umyka im wiele sygnałów informujących, że te gry są czarnymi komediami, w których gracz odgrywa centralną rolę poznając fikcyjny świat, a przez niego ludzki potencjał do bycia brutalnym i niemoralnym (Tavinor 2009, 4).

Grając w tego typu tytuł mamy możliwość przeżycia przygody, uczestniczenia w groźnych sytuacjach, jednocześnie siedząc bezpiecznie przy komputerze.

Pozostając jeszcze przez chwilę przy zagadnieniu reaktywności warto przywołać pracę Arona Taylora, będącą odtworzeniem performansu Vito Acconciego *Following Piece* z wykorzystaniem środowiska gry *GTA: San Andreas*. Projekt Acconciego zreali-

zowany w 1969 roku na terenie Nowego Jorku opierał się na bardzo prostym pomysle. Artysta uzbrojony w aparat fotograficzny po wyjściu na ulicę wybierał przypadkowego przechodnia i zaczynał go śledzić, rejestrując jednocześnie przy pomocy fotografii przebieg takiego pościgu. Kończył się on z chwilą, gdy nieznana mu osoba wchodziła do prywatnego mieszkania, wsiadała do samochodu lub znikwała za drzwiami budynku niedostępnego publicznie. Wówczas Vito wybierał kolejny obiekt zainteresowania i śledził go najdłużej jak było to możliwe. Taylor naśladując Acconciego wybierał z tłumu bohaterów niezależnych jedną postać i starał się jak najdłużej podążać jej śladem, co najczęściej kończyło się śmiercią wirtualnego celu czy to pod kołami rozpędanego samochodu, czy z rąk bandyty. W rezultacie ponownie można doświadczyć refleksji na temat świata przedstawionego obecnego w cyklu popularnych gier typu *sandbox* – jest on brutalny i niebezpieczny, ale jednocześnie niezwykle przyciągający uwagę gracza dzięki zachodzącym w nich dynamicznym zmianom oraz rozległej nawigowalnej przestrzeni zachęcającej do rozpoczęcia zabawy.

W stronę narracji

Postawa *flâneura* pozwala także odkryć elementy istotne dla fabuły, lecz nie posiadające określonego i przypisanego na stałe fragmentu rozgrywki. Jedynie od aktywności gracza zależy ile informacji o świecie, w którym przebywa, zostanie mu dostarczonych. W ten sposób wędrówka po mapie bez ustalonego celu może nabrać narracyjnego charakteru, gdy grający przypadkiem natknie się na obiekt ewokujący historię odwiedzanego miejsca. Takie rozwiązanie zostaje zastosowane na przykład w grze *Batman: Arkham City* [RockSteady Studios, 2011] posiadającej otwarte interaktywne środowisko stanowiące wizję miasta Gotham. Jest ono wypełnione ukrytymi przedmiotami oraz lokacjami posiadającymi duże znaczenie dla uniwersum stworzonego przez DC Comics. Jednym z nich jest *Crime Alley*, miejsce w którym zginęli rodzice głównego bohatera – ciemny, niewielki zaułek przy wyjściu z niedziałającego już kina nie odgrywa w fabule gry znaczącej roli. Nie zostaje też wpleciony w główny wątek, stanowi jedynie pewien dodatek do historii, który z pewnością mógłby zostać pominięty bez żadnej szkody dla całokształtu opowieści. Ten fragment historii Batmana może zostać odkryty tylko jeśli gracz podczas rozgrywki sam trafi do wspomnianego punktu i zechce poświęcić nieco czasu na jego zbadanie.

Podobne elementy odwołujące się do motywów z przygód superbohatera są dobrze ukryte i grający nie dotrze do nich dzięki narzuconej przez twórców narracji, znacznikom na mapie czy dowolnym elementom interfejsu graficznego. Zachęcają więc one do rozpoczęcia eksploracji na własną rękę i wykazania się podkreślaną przez

Bernadette Flynn [2000] kreatywnością potrzebną do radzenia sobie z zagadkami obecnymi w świecie gry. W ten sposób *flâneur* porządkuje poszczególne elementy, układa je w ciąg zdarzeń, a chaotyczną przechadzkę może zamienić w indywidualnie zaplanowaną wyprawę, której celem będzie skonstruowanie swojej wersji historii.

Nie mniejsze zaangażowanie przejawia się w praktyce polegającej na rejestrowaniu postępów w grze z towarzyszącym im odautorskim opisem poszczególnych czynności. Tak zwane *Let's Play* to amatorskie filmy umieszczane w Internecie, prezentujące poczynania gracza w wirtualnym środowisku, niekiedy prezentujące przebieg całej rozgrywki<sup>2</sup>. Autorzy tego typu nagrań na bieżąco komentują to, co dzieje się nie ekranie, spontanicznie reagują na wszelkie niespodziewane sytuacje, a czasami starają się zainteresować swoich widzów przemyśleniami dotyczącymi problematyki wykraczającej poza interpretację aktualnie nagrywanego materiału. W ten sposób twórcy *Let's Play* nie tylko prezentują odbiorcom osobistą relację kontaktu z grą, ale nadają jej dodatkowej warstwy narracyjnej – niepowiązanej z grą, ale z samym procesem grania.

## Podsumowanie

Przestrzenność gier komputerowych pozwala ich użytkownikom na przemieszczanie się po nawigowalnym, interaktywnym środowisku, co już samo w sobie może być celem rozgrywki dającym satysfakcję interaktorowi. Właściwie nierozzerwalnym elementem korzystania z takiej przestrzeni jest podejmowanie wyzwań nawigacyjnych będących podstawowymi zadaniami stawianymi przed graczem. Orientowanie się w wirtualnym otoczeniu pozwala nie tylko efektywnie przemieszczać się po poziomach, ale również znacznie ułatwia osiągnięcie zwycięstwa, zwłaszcza w grach typowo zręcznościowych. W moim przekonaniu figura *flâneura* przywołana przez Bernadette Flynn szczególnie dobrze pasuje do praktyki graczy odbywających odprężające przechadzki w grach o otwartych światach, a także może stanowić metaforę samego grającego używającego udostępnionych mu narzędzi w gatunku *sandbox*. Taka aktywność nie powinna wiązać się z realizowaniem celu narzuconego przez twórców gry, ale może nabrać narracyjnego charakteru z inicjatywy gracza. W końcu najistotniejszą cechą gier, wpływającą moim zdaniem na przyjemność płynącą z takiego rodzaju rozgrywki, jest reaktywność wirtualnego środowiska umożliwiająca prowadzenie obserwacji procesów w nim zachodzących niebędących wynikiem działania gracza.

---

2 Chodzi w szczególności o te przykłady zjawiska *Let's Play*, które nie polegają na możliwie efektywnym przechodzeniu gry, ale raczej na swobodnej eksploracji czy zabawie w ramach *sandboxa*.

## Bibliografia

---

- Brzozowska, Blanka, 2009, *Spadkobiercy Flâneura. Spacer jako twórczość kulturowa – współczesne reprezentacje*, Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
- Dovey, Jon, Helen, W., Kennedy, 2011, *Kultura gier komputerowych*, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Flynn, Bernadette, 2000, *Towards an Aesthetics of Navigation – Spatial Organisation in the Cosmology of the Adventure Game*, <http://journal.media-culture.org.au/0010/navigation.php> [Data dostępu: 10.07.2013].
- Jenkins, Henry, 2006, *Complete Freedom of Movement: Video Games as Gendered Play Spaces*, [w:] Katie Salen, Eric Zimmerman (red.), *The Game Design Reader. A rules of Play Anthology*, London: The MIT Press.
- Juul, Jesper, 2010, *A Casual Revolution. Reinventing Video Games and Their Players*, London: The MIT Press.
- Prajzner, Katarzyna, 2009, *Tekst jako świat i gra. Modele narracyjności w kulturze współczesnej*, Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
- Travinor, Grant, 2009, *The Art Of Video Games*, Chichester: John Wiley & Sons.

## Ludografia

---

- Rockstar Games, 2005, *Grand Theft Auto: San Andreas* [PC], Polska: Cenega Poland.
- RockSteady Studios, 2011, *Batman: Arkham City* [PC], Polska: Cenega Poland.
- Strangelite, 2002, *Crazy Taxi* [PC], Polska: Cenega Poland

## Summary

---

Flâneur in the sandbox – experiencing the navigable space in computer games

Spatiality of computer games is one of the most important features that affect the way they are received by the players. That is why it becomes a common subject of discussion among researchers involved in analyzing the properties of the medium. In this essay I will describe some aspects that may affect the player's experience of being in an interactive environment. I will consider if it is possible to find joy in navigation through open world games and try to answer the question of whether the definition of flâneur can be applied to characterize the role of the player focused on strolling along the game world.

**Keywords:** pleasure in video games, spatial navigation, flâneur, reactivity

**mgr Marcin M. Chojnacki** – doktorant w Katedrze Mediów i Kultury Audiowizualnej Uniwersytetu Łódzkiego; założyciel projektu Grakademia, poświęconego naukowemu oraz publicystycznemu spojrzeniu na gry komputerowe; od sierpnia 2011 jest członkiem redakcji portalu ŚwiatGry.pl.