

Mierzalny wynik gry (w kontekście analizy książek-gier)

Aleksandra Mochocka

Uniwersytet Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy

Zadaniem poniższego artykułu jest zdefiniowanie i przybliżenie pojęcia mierzalnego wyniku gry oraz ocena przydatności tych ustaleń w kontekście książek-gier. Prezentowanymi zagadnieniami będą więc:

- wynik gry jako wartość mierzalna (w tym problem przekładu podstawowych terminów anglojęzycznych);
- książka jako przestrzeń gry oraz możliwe interpretacje mierzalnego wyniku gry osiągalnego w interakcji z książką-grą.

Wynik gry jako wartość mierzalna

W ustaleniu, czym jest mierzalny wynik gry, proponuję wyjść od postulatów Katie Salen i Erica Zimmermana (2004), zaprezentowanych w dziele *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Dla tych autorów jednym z podstawowych pojęć, a zarazem warunkiem koniecznym rozgrywki jest **gra znacząca** (*meaningful play*). Precyzują oni, że „znacząca» nie tyle jest tu pojęciem semiotycznym (opisującym proces nadawania znaczeń), ile określa zaangażowanie emocjonalne i psychiczne przeżycie wejścia w dobrze zaprojektowany system gry”¹ (s. 34; o ile nie zaznaczono inaczej, cytaty w tłumaczeniu A.M.). U podstaw każdej gry leży

¹ „The word «meaningful» in this sense is less about the semiotic construction of meaning (how meaning is made) and more about the emotional and psychological experience of inhabiting a well-designed system of play”.

decydowanie i działanie (Salen, Zimmerman, 2004, s. 33) i poprawnie zaprojektowane środowisko umożliwia graczom realizowanie tych funkcji.

Zgodnie z ewaluacyjną definicją zawartą w *Rules of Play*: „**Gra znacząca ma miejsce, gdy związek między działaniami i ich skutkiem w grze można zarówno postrzegać, jak i wbudować w szerszy kontekst gry**”² (tamże, s. 34). Ten przyczynowo-skutkowy związek jest **postrzegalny** (*discernable*), jeśli zostaje oznajmiony graczowi w sposób jasny i czytelny; gracz otrzymuje informację zwrotną o skutkach swoich decyzji. Jest **wbudowany** w szerszy kontekst gry (*integrated*), gdy akcja wywołuje ciąg zdarzeń o bliższym i dalszym zasięgu.

Już na poziomie pojęcia gry znaczącej widać, jak istotnym elementem są wspomniane postrzegalne mikrowyniki. Tym bardziej istotny jest ostateczny wynik rozgrywki. Pięć z ośmiu przytoczonych przez autorów *Rules of Play* definicji gier (definicje Davida Parletta, Clarka C. Abta, Bernarda Suitsa, Grega Costikyana oraz Elliota Avendon i Briana Sutton-Smitha) zwraca uwagę na osiągnięcie celu lub wyniku jako jedno z niepomijalnych kryteriów (Salen, Zimmerman, 2004, s. 79). W szóstej, Chrisa Crawforda, cel i wynik gry nie są wymienione wprost. Jeżeli chodzi o te fragmenty wspomnianych definicji, które bezpośrednio odnoszą się do wyniku gry, Parlett mówi o grze jako „współzawodnictwie w celu osiągnięcia wyznaczonego celu”³ (cyt. za: Salen, Zimmerman, 2004, s. 74); u Abta to „czynność podejmowana przez dwóch lub więcej decydentów, dążących do osiągnięcia własnych wyznaczonych celów”⁴ (tamże, s. 74); Suits pisze o grze jako „działaniach ukierunkowanych na wytworzenie określonego stanu rzeczy”⁵ (s. 76); Costikyan – o celu gry, ku któremu zmierzają gracze (s. 78); Avendon i Sutton-Smith – o *disequibrial outcome*, wyniku zaburzającym wyjściowy układ sił (s. 78).

Wypływające z podanych definicji wnioski można przedstawić w następujący sposób:

- wynik gry stanowi niezbywalny element gry – każda gra ma swoisty dla siebie wynik;
- wszelkie działania graczy podczas rozgrywki nastawione są na realizowanie założonych celów, a tym samym na wygenerowanie wyniku gry;
- osiągnięty wynik gry zawsze porównywany jest z celem, który stawiali sobie gracze.

Niektórzy z wymienionych badaczy podkreślają także interakcyjny charakter konfliktu, zgodnie z którym:

- gracze grają przeciwko sobie albo przeciwko systemowi.

Zgodnie z twierdzeniem Jespera Juula (2003) „gdy jeden autor wspomina o celach a inny o konflikcie, można dokonać przekładu: pojęcie konfliktu zawiera w sobie (sprzeczne) cele; pojęcie celów wydaje się zawierać w sobie możliwość nieosiągnięcia celu, a przez to także

² „*Meaningful play occurs when the relationships between actions and outcomes in a game are both discernable and integrated into a larger context of the game*”.

³ „[...] a contest to achieve an objective”.

⁴ „[...] an *activity* among two or more independent *decision-makers* seeking to achieve their *objectives* [...]”.

⁵ „[...] activity directed towards bringing about a specific state of affairs”.

konflikt”⁶ (sekcja *Some previous definitions*, akapit 1) – można tu wliczyć także definicję Crawforda, który pisze o konflikcie jako jednym z czterech (obok reprezentacji, interakcji i bezpieczeństwa) wyznaczników gry (za: Salen, Zimmerman, 2004, s. 76-77).

Inaczej będzie w wypadku Johana Huizingi i Rogera Caillois – ich definicje nie poruszają bezpośrednio kwestii wyniku rozgrywki ani nawet konfliktu. Huizinga wspomina o braku motywacji materialnych oraz zysku; u Caillois gry są „nieproduktywne: nie wytwarzają dóbr materialnych ani bogactwa, ani żadnych innych nowych elementów; a pomijając wymianę przedmiotów pomiędzy graczami, kończą się sytuacją identyczną do zastanej na początku rozgrywki”⁷ (Caillois, 2001, s. 9-10, cyt. za: Salen, Zimmerman, 2004, s. 76).

Warto tu przytoczyć pominiętego przez Salen i Zimmermana Gonzalo Frascę. Różniując zabawę (*paidea – play*) i grę (*ludus – game*), autor ten powołuje się na francuskiego filozofa Andre Lalandego; pisze, iż różnica między zabawą a grą nie leży w regułach lub ich braku, lecz w rezultacie – a tym samym zwraca uwagę na zagadnienie wyniku gry jako kluczowego dla koncepcji gier. „Gry mają wynik: wyznaczają zwycięzcę i pokonanego; zabawy – nie”⁸ (Lalande, 1928, cyt. za: Frasca, 1999, sekcja *Play and game*, akap. 7). Według definicji proponowanej przez Frascę zabawa (między innymi) „nie posiada celu ani bezpośrednio użytecznego, ani ustalonego”; gra jest podkategorią zabawy, ale wyróżnia ją ściśle uzależnienie zasad i wyniku ich wdrażania: „zwycięstwa lub porażki, zysku lub utraty”⁹ (tamże, akap. 10). Zgodnie ze schematem procesu ludycznego (procesu przebiegu gry) „Rezultat jest ostatnim etapem, na którym, zgodnie z regułami, zostaje wskazany zwycięzca i/albo pokonany”¹⁰ (Frasca, 1999, sekcja *Ludus and narrative*, akapit 5).

Istnieją także analityczno-klasyfikacyjne opisy fenomenu gier opracowane dla celów projektowych. I tak, dla przykładu, w uogólnionym modelu rozgrywki Staffana Björka i Jussiego Holopainena¹¹ (2005) działania, wydarzenia oraz tzw. zamknięcia (*actions, events, closures*) należą, tak jak i warunki końcowe (*end conditions*) oraz procedury ewaluacyjne (*evaluation functions*), do kategorii komponentów czasowych (*temporal components*), związanych z opisem/regulacją przebiegu rozgrywki (s. 19). Podobnie jak w pojęciu gry znaczącej Salen i Zimmermana działania służą zmienieniu stanu gry, wydarzenia zaś są zauważalnymi przez graczy zmianami tego stanu, a zamknięcia to „mieralne i znaczące doświadczenia gracza zazwyczaj związane ze zmianą stanu gry”¹² (s. 21). Zamknięcia są umiejscowione w czasie

⁶ „[...] When one writer mentions goals and another mentions conflict, it is possible to translate between them: The notion of conflict entails (conflicting) goals; the notion of goals seems to entail the possibility of not reaching the goal, and thereby also a conflict”.

⁷ „unproductive: creating neither goods, nor wealth, nor new elements of any kinds; and, except for the exchange of property among the players, ending in a situation identical to that prevailing at the beginning of the game”.

⁸ „Games have a result: they define a winner and a loser; plays do not”.

⁹ „A victory or a defeat, a gain or a loss”.

¹⁰ „The Result is the final step, where, according to the rules, a winner and/or loser are designated”.

¹¹ Model zbudowany m.in. na bazie twierdzeń Salen i Zimmermana.

¹² „Closures are quantifiable and meaningful player experiences usually associated with game state changes”.

(w konkretnym punkcie rozgrywki) i nie oznaczają wyłącznie osiągnięcia celów – przeciwnie, uświadomienie sobie, że celu nie da się zdobyć, także stanowi zamknięcie. Istnieją zamknięcia związane ze zmianą stanu gry, a także takie, które występują tylko w odczuciu gracza (s. 20-22). Cele główne i pośrednie (*goals, subgoals*) należą natomiast do kategorii komponentów granicznych (*boundary components*) razem z trybami gry (*modes of play*) i zasadami (s. 15-19). Cele główne zazwyczaj wymagają celów pośrednich. Cele motywują do działań i określają pożądane stany gry, determinując tym samym strategię i taktykę graczy, a są zwykle zhierarchizowane i wielopoziomowe; zdarza się, że gracz może wybierać preferowany cel. Co ciekawe, autorzy zauważają, że chociaż istnieją gry podające cele w sposób jednoznaczny, występują także gry „przypuszczalnie bez wygranej” (*possibly non-winnable*), które pozwalają graczom na wybór celu albo stawiają przed nimi dodatkowe zadanie wykrycia, czym jest ów cel (s. 18-19).

Wśród około dwustu szczegółowych wzorców projektowych gier opracowanych przez Björka i Holopainena w przybliżeniu jedna czwarta dotyczy wzorców celów jako takich oraz wzorców struktury celów (skupionych na relacjach wzorców celów z pozostałymi elementami gry). Nie zawsze cel musi równać się pokonaniu przeciwnika, choć jest tak w grupie celów posiadania i celów przewycięzania oporu (*goals of ownership and overcoming opposition*), np. *zawładnięcie/Gain Ownership* (przejście elementu w grze), *skradanie/Stealth* (przejście przez pewien obszar, wykonanie czynności i pozostanie niezauważonym) albo *wyeliminowanie* (usunięcie elementu gry z danej lokacji). Grupa celów rozmieszczenia (*goals of arrangement*), wytrwałości (*goals of persistence*) oraz informacji i wiedzy (*goals of information and knowledge*) nie dotyczy konfliktów o sumie zerowej. Cele rozmieszczenia typowo odnoszą się do układów przestrzennych, np. *zbiór/Collection*¹³; cele wytrwałości – do zachowania danego stanu gry przez określony czas, tak jak w wypadku celów *strzeż/Guard* czy *przeżyj/Survive*; cele informacji i wiedzy – do zdobywania informacji w obrębie przestrzeni gry i poza nią¹⁴, czego dotyczy m.in. *eksploracja/Exploration* (Björk, Holopainen, 2005, s. 277-338).

Według własnej definicji Salen i Zimmermana (2004) „gra jest systemem, w którym gracze zaangażowani są w sztuczny konflikt, zdefiniowany za pomocą zasad i skutkujący mierzalnym wynikiem”¹⁵ (s. 81). Jak piszą autorzy, „kluczowe w tej definicji jest, że gra to system, gracze wchodzi w interakcje z systemem, gra jest sceną konfliktu, konflikt ten pozostaje sztuczny, zasady wyznaczają granice zachowania graczy i określają grę, oraz że każda gra posiada mierzalny wynik albo cel”¹⁶ (s. 83). Salen i Zimmerman wyjaśniają przy tym, że

¹³ Aby zebrać zbiór wymaganych elementów, np. zdobyć następne skarby czy zabić kolejne potwory, kierowany wskazówkami wizualnymi gracz musi poruszać się w przestrzeni gry, zmieniając lokację; w niektórych wypadkach zmianie ulega plan czasowy. Podawanym przez autorów przykładem gry opartej na celu typu *zbiór* jest dziesięciobój.

¹⁴ Informacja zawarta w grze może być poddana prawom mechaniki gry, bywa ukryta przed graczami, ale może także dotyczyć obiektów poza przestrzenią/światem gry – najczęściej zasad, strategii czy obsługi interfejsu (tamże, s. 92).

¹⁵ „A game is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome”.

¹⁶ „The key elements of this definition are the fact that a game is a system, players interact with the system, a game is an instance of conflict, the conflict in game is artificial, rules limit player behaviour and define the game, and every game

wszystkie gry, choć stanowią część naszej rzeczywistości, są jednak środowiskiem sztucznym, czyli wydzielonym z tak zwanego „realnego świata” granicami czasowymi i przestrzennymi, *graczy* można rozumieć także jako pojedynczego uczestnika, a konflikt może być również zmaganiem tej jednostki z systemem gry (s. 80).

Jak można wnioskować z wywodu przytaczanych autorów, mierzalny wynik oznacza, iż kończąc rozgrywkę, gracz:

- albo wygrywa;
- albo przegrywa;
- albo otrzymuje określoną pulę punktów.

Sformalizowane podsumowanie rozgrywki (zawsze jedna z trzech wymienionych opcji – tak, nie albo pula punktów) odróżnia grę jako taką od swobodniejszych działań o charakterze zabawowym (Salen, Zimmerman, 2004, s. 80). Trzy alternatywne zakończenia rozgrywki sugerują ponadto, iż definicja obejmuje zarówno gry o sumie zerowej (wygrana jednego gracza jest przegrana pozostałych), jak i gry o sumie niezerowej (nie ma przegrywających i wygrywających, każdy gracz ma szansę na zdobycie punktów).

Dla potrzeb bieżących rozważań skupmy się na mierzalnym celu gry. Dotychczas przywoływane definicje wprawdzie stawiają silny nacisk na cel gry, jakim jest wytworzenie pożądanego przez graczy wyniku, nie precyzują jednak, czym (lub też jaki) rezultat ten ma być. Salen i Zimmerman dookreślają tę kwestię, posługując się słowem „quantifiable”. W języku angielskim jest to przymiotnik od czasownika *quantify*, „opisywać lub wyrażać jako ilość lub liczbę”¹⁷ (*Oxford Advanced Learners Dictionary*), „obliczać/oceniać wartość czegoś i wyrażać ją jako liczbę lub ilość”¹⁸ (*Longman Dictionary of Contemporary English*), „określić, wyrazić, zmierzyć ilość czegoś”¹⁹ (*Merriam-Webster Dictionary*). Na polski można to tłumaczyć jako „wymierny”, „łatwy do wyliczenia” (*Wielki multimedialny słownik angielsko-polski, polsko-angielski*), także „policzalny” (ling.pl), oraz „mierzalny” (na podstawie obserwacji korpusu języka polskiego). Wychodząc od definicji ustalonej przez Salen i Zimmermana, proponuję przyjąć określenie „mierzalny”; według *Wielkiego Słownika Języka Polskiego PWN* „wymierny” to „dający się określić co do wielkości lub znaczenia”, natomiast „mierzalny” to „taki, który daje się zmierzyć”. Można założyć, że chodzi tu o bardzo konkretną, matematyczną wartość, czemu bliższe jest określenie „mierzalny”; słowo „wymierny” odnosi się nie tylko do tego typu wartości, ale także do subiektywnej oceny znaczenia, jakie dane pojęcie lub rzecz ma w indywidualnym odczuciu (istotny – nieistotny), ma więc, jak się wydaje, nieco szersze pole semantyczne.

W świetle wskazanych tu polskich odpowiedników kluczowego w definicji Salen i Zimmermana terminu oraz uwzględniając proponowane przez amerykańskich autorów ściśle

has a *quantifiable* outcome or goal”.

¹⁷ Od „quantify”: „to describe or express sth as an amount or a number”.

¹⁸ „[...] to calculate the value of something and express it as a number or an amount”.

¹⁹ „[...] to determine, express, or measure the quantity of”.

rozumienie wyniku gry, proponując tłumaczenie „mierzalny wynik”. Jest to oczywiście rozwiązanie umowne. Decyzja co do tłumaczenia terminu ma jednak oczywisty wpływ na rozumienie definicji. Można tu przytoczyć przykład nieco odmiennie interpretującego zagadnienie wyniku gry Adama Kwapińskiego (2008), który używa określenia **wymierny wynik** (sekcja *Gry fabularne, a definicja gry...*, akapit 3). W sześciopunktowej definicji Juula punkt drugi według Kwapińskiego to **różny i wymierny** wynik²⁰ (tamże). Kwapiński pisze, że „nie ma jasnego kryterium, które by określiło cel w grach fabularnych (a przez to sprawiło, że wynik takiej gry będzie wymierny), czy chodzi w nich o to aby jak najlepiej odegrać swoją postać, aby rozwikłać scenariusz, czy też stworzyć ciekawą historię” (tamże). Jak widać, polski autor (wykorzystujący doniesienia Juula, o których dalej) odnosi się do wyników potencjalnie dla graczy istotnych, ale niepoddających się bezwzględnej, matematycznej ocenie.

Faktycznie, „quantifiable” w definicji Juula (odwołującego się zresztą do Salen i Zimmermana) ciąży ku znaczeniu bliższemu polskiemu określeniu „wymierny”. Z rozważań Juula wynika bowiem, że wynik gry nie jest jedynie jakimś teoretycznym i abstrakcyjnym konstruktem, lecz generuje cały zakres znaczących relacji, postrzeganych jako ważne, ale niekoniecznie ostro zarysowane. Trzeci punkt omawianej definicji mówi, dla przykładu, o wartości (w sensie ewaluowania, przypisywania pozytywnych i negatywnych znaczeń) nadawanej możliwym wynikom²¹ (Juul, 2003, sekcja *A new definition*, akapit 1). Juul nazywa to zjawisko waloryzacją; „pewne możliwe wyniki gry są lepsze od innych. Jeśli w grze bierze udział wielu graczy, indywidualni gracze zazwyczaj dążą do jednego z wzajemnie sprzecznych celów pozytywnych (co stwarza konflikt w grze)”²² (sekcja *Valorization...*, akapit 1). Co więcej, dla Juula jedną z sześciu cech gier jest więź gracza z wynikiem, „psychologiczna cecha rozgrywki, która oznacza występowanie pewnej konwencji, w myśl której gracz jest związany z konkretnymi aspektami wyniku. Gracz może czuć się rzeczywiście szczęśliwy, gdy wygrywa, i rzeczywiście nieszczęśliwy, gdy przegrywa”²³ (sekcja *Attachment...*, akapit 1). Ostatni punkt definicji Juula mówi natomiast, iż wynik gry może być negocjowalny, w tym sensie, iż jednej i tej samej grze można, jeśli istnieje taka potrzeba lub okoliczności, nadać konsekwencje obowiązujące w świecie poza grą (sekcja *A new definition*, akap. 1). Termin „wynik gry”, skonstruowany na podstawie tych pojęć, odnosi się do rezultatu odczuwalnie znaczącego, **wymiernego**, ale niekoniecznie obiektywnie **mierzalnego**.

²⁰ „**Variable, quantifiable outcome:** Games have variable, quantifiable outcomes”. Warto zauważyć, że w przekładzie Kwapińskiego *variable* brzmi „różny”, podczas gdy Juulowi chodzi raczej o wynik „zmienny” (tak jak rzeczownik *variable* – zmienna, np. *random variable* – zmienna losowa, patrz Wielki Słownik PWN-Oxford).

²¹ „**3) Value assigned to possible outcomes:** That the different potential outcomes of the game are assigned different values, some being positive, some being negative”.

²² „Valorization of the outcome. This simply means that some of the possible outcomes of the game are better than others. In a multiplayer game, the individual players are usually assigned conflicting positive outcomes (this is what creates the conflict in a game)”.

²³ „Attachment of the player to the outcome is a psychological feature of the game activity which means that there is a convention by which the player is attached to specific aspects of the outcome. A player may actually feel happy if he/she wins, and actually unhappy if he/she loses”.

Z drugiej strony, Juul wyjaśnia wcześniej, iż *quantifiable outcome*:

oznacza, że rezultat gry z założenia pozostaje poza dyskusją, co znaczy, że celem *Pac Mana* jest zdobycie wielu punktów, a nie „poruszanie się z gracją”. Ponieważ udział w grze, której uczestnicy nie zajmują wspólnego stanowiska odnośnie do wyniku, może stanowić problem, zagadnienie to przechodzi tę samą ewolucję, jak zasady gry, w kierunku jednoznaczności²⁴ (Juul, 2003, sekcja *Variable...*, akap. 5).

Ten ostatni wniosek (dążenie do jednoznaczności) w pewnym stopniu usprawiedliwia termin „mierzalny”. Być może jednak korzystniejsze byłoby przyjęcie w języku polskim dwóch wariantów angielskiego określenia *quantifiable*: 1. mierzalny (dla wyników zero-jedynkowych oraz stricte liczbowych), 2. wymierny (dla wyników o istotnej wartości). Oba te terminy nie są idealnie symetryczne.

Mierzalny wynik stanowi tak istotną część składową zjawiska gry, że Salen i Zimmerman (nie tylko oni zresztą) omawiają, właśnie z racji rozmijania się z tym wymaganiem, dwa przypadki graniczne, często wykluczane z grona gier przez badaczy – *puzzles* (w znaczeniu układanki, ale także krzyżówki i puzzli)²⁵ oraz narracyjne gry fabularne.

Autorzy przytaczają tu Scotta Kima, który neguje przynależność *puzzles* do gier, ponieważ *puzzles* mają ściśle określony, jednostkowy wynik – odpowiedź (Kim, bez daty, za: Salen, Zimmerman, 2004, s. 80). Nie jest to zdanie w pełni jasne. Bardziej precyzyjnie – aczkolwiek nie wyczerpująco – określa różnicę między *puzzles* i grami sam Kim (bez daty) w oryginalnym tekście. Jego zdaniem *puzzles* definiuje to, że dostarczają satysfakcji/rozrywki (*fun*) oraz wymagają jedynej prawidłowej odpowiedzi (akapit 1) a cecha „jedynej poprawnej odpowiedzi” („has a right answer”) odróżnia *puzzles* od gier oraz innych zabaw (akapit 11). Uściślające określenia proponowane przez Kima to: „inaczej niż gry, *puzzles* absorbują nas w samotności” („Puzzles are solitary affairs, unlike games”) (akapit 14) oraz „proste zadanie uczynione trudnym” („A simple task made difficult”) (akapit 19). Przede wszystkim jednak Kim powołuje się na Crawforda, różnicującego gry i *puzzles* na podstawie celu; i tak, dla Crawforda cel gry stanowi wygrana jednego z graczy, natomiast celem *puzzles* jest znalezienie rozwiązania (a nie pokonanie przeciwników), rzadko kiedy warto w nie grać więcej niż raz (Crawford, 1984, za: Kim, bez daty, akap. 12). Cel gry staje się więc znowu najistotniejszym wyznacznikiem „bycia grą”, lecz nie jedynym – warto także wspomnieć o obecnym u Crawforda elemencie pominiętym przez Kima, tj. interaktywności (rozdział I, *Games versus Puzzles*, akap. 1). Według Crawforda kluczowym czynnikiem różnicującym *puzzles* oraz innego typu wyzwania nieinteraktywne („non interactive challenges”) jest obecność

²⁴ „Finally, quantifiable outcome means that the outcome of a game is designed to be beyond discussion, meaning that the goal of *Pac Man* is to get many points, rather than to «move in a pretty way». Since playing a game where the participants disagree about the outcome is rather problematic, this undergoes the same development as the rules of a game, towards unambiguity”.

²⁵ Według *Wielkiego multimedialnego słownika angielsko-polskiego, polsko-angielskiego* (2008) *puzzle* to w odniesieniu do gier: (*riddle*) zagadka, (*toy*) łamigłówka; (*jigsaw*) układanka; oraz (*crossword puzzle*) krzyżówka.

(lub brak) interaktywności (rozdział I, *Games versus Puzzles*, akap. 1). Mówiąc o możliwości zamiany gry w *puzzle* i odwrotnie, autor ten ma na myśli obecność interakcji (między graczami) lub jej brak; podaje tu przykład szachów i tzw. końcówek szachowych (tamże, akapit 2). Dla Crawforda ważne jest, iż w grze „walczący ze sobą gracze przyjmują swoje posunięcia do wiadomości i nawzajem na nie odpowiadają”²⁶ (tamże, akap. 1). Szachy są grą – gdy gracze walczą o zwycięstwo, odpowiadając na swoje ruchy; końcówki szachowe należą do *puzzles* – pojedynczy gracz stara się dojść do poprawnego rozwiązania.

Ponieważ *puzzles* spełniają wszelkie pozostałe kryteria, Salen i Zimmerman (2004) proponują, aby określić je „specyficznym rodzajem gier”, „grą o poprawnej odpowiedzi lub zbiorze odpowiedzi” (s. 81).

Drugim przypadkiem granicznym (nadal rozpatrywanym tu z perspektywy wyniku gry) będą narracyjne gry fabularne, „uosabiające każdy z elementów naszej definicji gry, z wyjątkiem jednego: mierzalnego wyniku”²⁷ (Salen, Zimmerman, 2004, s. 81). Autorzy, przyznając, iż wynik gry w przypadku RPG jest niejednoznaczny/rozmyty (nie ma wygrywającego, kampanie nie kończą się etc.), proponują uznanie za rzeczywisty cel gry zaspokojenie określonych potrzeb graczy czy też osiągnięcie indywidualnych celów, takich jak np. ukończenie *questu* albo zwielokrotnienie zasobu punktów doświadczenia (s. 81-82). Byłby to – paradoksalnie wbrew wcześniejszym ustaleniom samych autorów – wynik wymierny, ale nie mierzalny, bliższy optyce przyjętej przez Juula²⁸.

Możliwość zastosowania koncepcji mierzalnego wyniku gry w badaniu książek-gier

Wprowadzenie do tematyki książek-gier znaleźć można w artykule *Książka jako przestrzeń gry* (Mochocka, 2009). Najprościej rzecz ujmując, książka-gra to książka (ściślej przedmiot zaprojektowany tak, aby w odczuciu użytkowników został uznany za książkę), która jest jednocześnie grą (w odróżnieniu od wydawnictw zawierających gry jedynie jako nieintegralny – pomijalny – dodatek).

Problematyczne w tej roboczej definicji jest przede wszystkim pojęcie „książka”, nieostre i trudne do precyzyjnego uściślenia, zależne od przyjętej metodologii (np. bibliologia *versus* semiotyka). Za wyznacznik „bycia książką” można przyjąć określone dystynktywne właściwości fizyczne czy funkcjonalne (takie jak druk czy pismo, forma znakowa, wielorakie funkcje). Najszersza jest definicja Louisa Shoresa (1977). Badacz ten proponuje termin **książka**

²⁶ „[...] the opposing players acknowledge and respond to the player's actions”.

²⁷ „Role-playing games clearly embody every component of our definition of game, except one: a quantifiable outcome”.

²⁸ Z cytowanego zdania wynika także, iż według Salen i Zimmermana gry fabularne posiadają zasady, co bywa jednak kwestionowane, np. przez Kwapińskiego (2008).

generatywna²⁹; książkami takimi miałyby być wszelkie sposoby przekazywania informacji, jakiegokolwiek medium lub kombinacja mediów służąca przekazywaniu wiedzy (za: Grygrowski, 2001, s. 32-33). Chyba najwęższa byłaby zaś definicja UNESCO, podająca, że książką jest „drukowane wydawnictwo nieperiodyczne, posiadające przynajmniej 49 stron z wyłączeniem okładki, opublikowane w danym kraju i udostępnione publiczności”³⁰ (1964). Idąc za definicją Shoresa, do książek możemy zaliczyć tak tradycyjne, drukowane kodeksy, jak i całą gamę tzw. wydawnictw multimedialnych oraz książek-zabawek (z elementami ruchomymi, wyjmowalnymi itp.), ale również całkowicie „nieksiążkowe” obiekty, jak telefon komórkowy czy płyta CD. Definicja UNESCO wyklucza natomiast m.in. wiele książek dziecięcych, jest też równie jak definicja Shoresa nieostra. Inne definicje mieszczą się pomiędzy tymi ekstremami; najbezpieczniej jest opisywać książki za pomocą szeregu cech dystynktywnych, dopuszczając znaczące różnice w obrębie zjawiska określanego podobieństwem rodzinnym. Tak czy inaczej, problem zdefiniowania „książki” wykracza poza ramy tego tekstu – pozostaje przyjąć, że rozważane pozycje spełniają wymagania definicji Shoresa i chociaż nie odbiegają w znaczący sposób od tradycyjnego wzorca kodeksu, to znacząco mają okładkę i zadrukowane strony, to wykorzystują także więcej niż jeden typ przekazu / kanał medialny. Teoretycznie możliwe jest zastosowanie w książce-grze siedmiu typów przekazu / kanałów medialnych: pisma jako nośnika abstrakcyjnego tekstu, obrazu, animacji, dźwięku, dotyku albo/i ruchu, zapachu oraz smaku; im wyższy poziom intermedialności, czyli więcej sprzężonych kanałów medialnych, tym większa szansa na niezbędną (dla gry) interaktywność, stąd dążenie książek-gier do zajmowania jak największej ich liczby (Mochocka, 2009, s. 166).

Pozostaje kwestia „bycia grą”. Brakuje tu miejsca na kompleksową analizę definicji zjawiska w ujęciu różnych ludologów. Jeśli przyjmiemy już wspomnianą definicję Salen i Zimmermana (2004): „gra jest systemem, w którym gracze zaangażowani są w sztuczny konflikt, zdefiniowany za pomocą zasad i skutkujący mierzalnym wynikiem” (s. 81) w połączeniu z koncepcją gry znaczącej, książka-gra:

- stanowi system;
- jest formalnie zaprojektowana jako rodzaj gry i podaje użytkownikom zasady, wedle których należy z nią postępować, aby osiągnąć wyznaczony cel;
- stwarza sytuację sztucznego konfliktu;
- musi być interaktywna.

Oznacza to, że wszystkie zintegrowane elementy książki-gry powinny ostatecznie pełnić funkcję ludyczną: miejsce w sieci wewnętrznych relacji, jakie każdy z nich zajmuje, wyznaczone ma być przez kryterium umożliwiania rozgrywki. Wydaje się, że to założenie można

²⁹ Grygrowski wprowadza, jako polski odpowiednik terminu *the generic book*, „książkę generatywną”. Nie jest to w pełni fortunne tłumaczenie. Pojęcie „generic” odnosi się nie do potencjalnej produktywności takich publikacji, lecz do „bycia typowym dla danej kategorii”, to „rodzajowy”, „gatunkowy” lub „typowy” (za *Wielkim Słownikiem PWN-Oxford*).

³⁰ „A book is a non-periodical printed publication of at least 49 pages, exclusive of the cover pages, published in the country and made available to the public”.

stosunkowo łatwo zrealizować. Wszystkie książki są w jakimś stopniu interaktywne (preinteraktywne) oraz ludyczne (lektura daje przyjemność). Książki-gry jednak wyróżnia szerszy zakres obu tych czynników, osiągnięty dzięki celowemu, formalnemu zaprojektowaniu jako systemu do grania. System taki musi umożliwiać interaktywność wyższą niż sama swoboda interpretacyjna czytelnika, a także typową dla gier ludyczność wynikającą z pokonywania przeciwności na drodze do celu (wygranej).

Dalej więc, zasady gry muszą być zakomunikowane jasno, a cel wyraźnie wytyczony. To także nie powinno sprawiać kłopotów – zazwyczaj książki-gry stawiają cel gry wprost, np.:

Twoje zadanie to:

1. Odszukanie czterech obrazów autentycznych.
2. Ustalenie, kto wykonał każdy falsyfikat. [...]
3. Zidentyfikowanie tajemniczego rozmówcy [...] (Nielsen, 2003, s. 8).

Co zaś się tyczy zasad, to książki-gry albo równie bezpośrednio tworzą własne, jak np. Regulamin Konkursu *The Merlin Mystery*, precyzujący warunki udziału i zasady przyznawania nagród (Gunson i Coombe, 1998, s. 48), albo odwołują się do znanych powszechnie procedur (nie ma potrzeby wyjaśniać, na czym polega np. szukanie niepasujących detali na ilustracji).

Konflikt w książce-grze może wystąpić pomiędzy graczami rywalizującymi o pierwszeństwo w rozwiązaniu zagadki / wypełnieniu zadania (jak w przytaczanej *Tajemnicy Merlina*), najczęściej jednak można go rozumieć jako nietypowe i sztucznie wykreowane **utrudnienie procesu przekazywania informacji**. Jeśli przyjmiemy, że celem książki jest przekazywanie wiedzy (jak w definicji Shoresa), to publikacje celowo utrudniające i gmatwające dojście do niesionych treści stoją w opozycji do oczekiwań czytelnika-gracza, stwarzając stan sztucznego konfliktu, w pełni akceptowanego przez przystępującego do gry uczestnika. Jest to stan nienaturalny, inny od powszedniej praktyki. W tym przypadku choć gracz nie walczy przeciwko innemu człowiekowi czy innym ludziom, założenie „sztucznego konfliktu” wydaje się spełnione.

Trudniej uczynić zadość warunkowi interaktywności, który łatwo realizują publikacje nowomediałne, ale wszystkie typowe kodeksy czynią to jedynie w pewnym umownym stopniu (pre-interaktywność). Jeśli przyjąć szerokie rozumienie tego pojęcia, poziomy interaktywności możliwe do zrealizowania w książce-grze to:

1. pre-interaktywność;
2. nawigacja wymuszona przez strukturę tekstu;
3. nawigacja w alternatywnych kierunkach;
4. operacje logiczne;
5. zmiany struktury – układanie kawałków; dopisywanie/generowanie nowych elementów;
6. inne czynności w świecie zewnętrznym, wykraczające poza manipulacje tekstem albo kodeksem. (Zob. szersze omówienie w: Mochocka, 2009).

Czy w książkach-grach możliwa jest gra znacząca? Biorąc pod uwagę wzorce projektowe Björka i Holopainena (2005), można wytypować cele, które da się tak wkomponować w strukturę książki-gry, aby ich osiągnięcie było dla gracza odczuwalne oraz aby zmieniło w istotny sposób przebieg rozgrywki zarówno w bliższym, jak i dalszym rezultacie. Istnieje oczywiście wiele wzorców celów gry, które nie mają zastosowania w książkach-grach, na przykład *zawładnięcie/Gain Ownership* czy *przezwyciężenie/Overcome* – gdy celem jest interakcja z innym graczem lub dynamicznie reagującym systemem. Z drugiej strony nawet w grupie celów posiadania i celów przezwyciężania oporu znajdują się adekwatne dla książek-gier wzorce. Z pewnością może wystąpić w książce-grze wzorec *wyścigi/Race*, dotyczący zdobycia pierwszeństwa, czy to przez najszybsze dotarcie do mety, czy też zgromadzenie wszystkich przepisanych elementów, zanim uczynią to współzawodnicy, czy wreszcie najszybsze zdobycie określonej umiejętności lub odpowiednie (prawidłowe) ustawienie zadanych elementów (Björk, Holopainen, 2005, s. 292). Przykładem będzie przytaczana *Tajemnica Merlina* (Gunson, Coombe, 1998), a także inne książki-gry o charakterze otwartego konkursu na rozwiązanie zagadki, w jakich wygrywa pierwszy gracz, który poda właściwą informację. Celem rozmieszczenia możliwym do zastosowania w książkach-grach jest *zbiór/Collection*, polegający na skompletowaniu wymaganego zespołu pomniejszych zadań (Björk, Holopainen, 2005, s. 295-296). Natomiast typowymi dla książek-gier celami będą te z grupy informacji i wiedzy: *zdobądź informację/Gain Information* („podejmowanie czynności w grze celem otrzymania informacji lub dedukowania”³¹), a także *zdobądź umiejętność/Gain Competence* oraz *eksploracja/Exploration* (cel zawierający według autorów również lokalizowanie obiektów w przestrzeni gry). (Tamże, s. 302-308).

Czy wynik gry w książkach-grach spełnia wymagania wyniku gry według definicji gry różnych omawianych tu autorów? Książki-gry są systemami nastawionymi na osiągnięcie zamierzonego wyniku; książkę-grę użytkuje się po to, aby osiągnąć ten wyznaczony cel. Inaczej książka-zabawka, która może zapewnić wiele godzin przyjemnej interakcji, ale nie wyznacza swoistego celu – jakim w książce-grze najczęściej bywa znalezienie odpowiedzi na zagadkę czy odszukanie lub odszyfrowanie ukrytego przekazu. Swoistym celem gry typowym dla całej kategorii będzie więc dotarcie do informacji, utrudnione w warunkach sztucznego konfliktu. Zgadza się to z postulatem wyniku gry jako niezbywalnego jej elementu.

Spełniony jest także wymóg podporządkowania rozgrywki osiągnięciu celu gry, aczkolwiek w przypadku wielu książek-gier to ostatnie nie musi być jedynym powodem zaangażowania gracza-odbiorcy. Bogato ilustrowane opowiadanie można czytać dla samej fabuły, ignorując zadanie poszukiwania ukrytych wskazówek. W zależności od konkretnej struktury książki-gry, „granie” może być mniej (gdy ukryta informacja jest istotna dla odbioru tekstu książki-gry na poziomie wykluczającym jej zignorowanie) lub bardziej pomijalne. Lecz jeśli odbiorca staje się graczem i traktuje książkę-grę jako grę, podstawowym celem jest ten zasugerowany przez projektantów. Także i tu gracz zestawia cel zamierzony z rzeczywi-

³¹ „The goal of performing actions in the game in order to be able to receive information or make deductions”.

ście osiągnięty. Odbiorca wie, że powinien dotrzeć do ukrytej informacji. Jeśli to nie nastąpi, zdaje sobie sprawę, że nie osiągnął celu.

Dyskusyjne pozostaje natomiast zagadnienie, czy w książkach-grach gracze mogą grać przeciwko sobie, czy jedynie przeciwko systemowi. Przestrzeń gry opartej na książce-grze może być o wiele szersza, niż fizyczna przestrzeń wyznaczona przez sam kodeks (stąd szósty poziom intermedialności osiągalnej w książkach-grach to wykorzystanie w grze czynności wykonywanych w świecie zewnętrznym, takich jak np. napisanie listu i nadanie go w urzędzie pocztowym czy też odwiedzenie galerii sztuki). W takim szerokim systemie formalnym celem gry może być np. zdobycie nagrody ustanowionej przez konkursową kapitułę. W tym wypadku odbiorca książki-gry rywalizuje z innymi graczami. Częściej jednak gracze przeciwstawiają się tylko systemowi gry. Tu powstaje jednak pytanie, czy książki-gry, interaktywne w ograniczonym stopniu, są w pełni dynamicznie reagującym na zmiany przeciwnikiem.

Podsumowanie

Czy książki-gry mogą mieć mierzalny wynik? Inaczej mówiąc, czy gracz może w nich wygrać, przegrać albo otrzymać ściśle określoną liczbę punktów?

Odbiorca tego typu tekstu wygrywa, jeśli zdobędzie ukryte w sposób sztuczny (wykraczający poza typowe strategie narracyjne³²) informacje (ich zdobycie zdefiniowane jest eksplcytnie lub implcytnie jako cel gry), posługując się rozwiązywaniem zagadek logicznych, analizą tekstu albo/i analizą obrazu, manipulując elementami dzieła czy ewentualnie podejmując działania niezwiązane bezpośrednio z odczytywaniem tekstu drukowanego lub multimediiów. O tym, że informacja jest przedmiotem, a zarazem celem gry, piszą Salen i Zimmerman (2004); według badaczy gry można uznać za „interaktywne systemy, w których operuje się (gra) informacją lub wiedzą. W zależności od gry informacja może być określona losowo, zdobyta, przekształcona, ukryta, zreorganizowana, zapamiętana lub zapomniana”³³ (s. 204). Odbiorca książki-gry przegrywa, gdy informacja ta pozostaje przed nim ukryta. W klasycznych grach paragrafowych, stanowiących odmianę książek-gier, wynikiem gry będzie sukces lub porażka bohatera (na poszczególnych etapach; sukces może być również całościowy/ostateczny); o wyniku decyduje sekwencja wyborów spośród opcji fabularnych. Oba są „mierzalne”: sukces jest albo go nie ma, informację/wiadomość albo się zdobyło, albo nie, można odnaleźć x elementów zagadki/układanki – albo ich nie odnaleźć.

Rozpatrując więc możliwy wynik książek-gier, można stwierdzić, że nie odbiega on znacząco od modelu proponowanego przez teoretyków nauki o grach. Jeżeli nawet nie speł-

³² W poststrukturalnych teoriach literatury każdy akt odczytywania (czy to tekstu werbalnego, czy to przekazu wizualnego) jest rodzajem gry. Tu jednak chodzi nie o metaforę CZYTANIE JEST GRĄ, lecz o dodatkowy poziom czy rodzaj gry z książką, którego wprowadzenie jest celowym zabiegiem autora.

³³ „Games as Systems of Information [...] we consider games as interactive systems that put knowledge or information at play. Depending on the game, information can be randomized, acquired, transformed, hidden, rearranged, remembered, or forgotten”.

nia wszystkich wymaganych kryteriów [np. kryterium różnego i mierzalnego/wymiernego wyniku proponowanego przez Juula (2003, sekcja *A new definition*, akapit 1)], można uznać, że mieści się w spektrum akceptowalnych przypadków granicznych. W dalszych badaniach książek-gier użytecznym narzędziem mogą być wzorce projektowe gier Björka i Holopainena, gdyż okazuje się, że książki-gry poddają się analizie w tych kategoriach.

Literatura

- Björk, S., Holopainen, J. (2005). *Patterns in Game Design*. Boston: Charles River Media.
- Cailliois, R. (2001). *Man, Play, and Games*. Champaign: University of Illinois Press.
- Crawford, Ch. (1984). *The Art of Computer Games Design*. Online: <www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/gamebook/Coverpage.html>.
- Frasca, G. (1999). Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video)games and Narrative. Online: <www.ludology.org/articles/ludology.htm>.
- Grygowski, D (2001). *Dokumenty nieksiążkowe w bibliotece*. Warszawa: Wydawnictwo Stowarzyszenia Bibliotekarzy Polskich.
- Gunson, J., Coombe, M. (1998). *Tajemnica Merlinia*. Londyn: Harper Collins Publishers.
- Juul, J. (2003). The Game, the Player, the World: Looking for the Heart of Gameness. W: M. Copier, J. Raessens (red.), *Digital Games Research Conference Proceedings* (s. 30-45). Utrecht: Utrecht University Press. Online: <<http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>>.
- Kim, S (bez daty). *What is a Puzzle?* Online: <www.scottkim.com/articles.html>.
- Kwapiński, A. (2008). Gry fabularne w perspektywie ludologicznej. Zarys problematyki badawczej. *Kultura i historia*, 13. Online: <<http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/archives/940>>.
- Ling.pl. Słownik angielsko-polski i polsko-angielski*. Online: <www.ling.pl>.
- Longman Dictionary of Contemporary English* (2009). Pearson Education Limited. DVD-ROM.
- Merriam-Webster Dictionary*. Online: <www.merriam-webster.com>.
- Mochocka, A. (2009). Książka jako przestrzeń gry. *Homo Ludens*, 1, 155-176.
- Nielsen, A. (2003). *Na tropie fałszerzy dzieł sztuki. Znajdź różnicę, rozwiąż zagadkę przestępstwa!* (tłum. B. Mierzejewska). Wrocław: Larousse Polska.
- Oxford Advanced Learners Dictionary* (2005). Oxford: Oxford University Press.
- Salen, K., Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- UNESCO. (1964). *Recommendation concerning the International Standardization of Statistics Relating to Book Production and Periodicals*. Online: <http://portal.unesco.org/en/ev.php-URL_ID=13068&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html>.
- Wielki multimedialny słownik angielsko-polski, polsko-angielski* (2008). Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN i Oxford University Press.
- Wielki słownik języka polskiego PWN*. Online: <<http://sjp.pwn.pl>>.

mgr Aleksandra Mochocka – literaturoznawca, asystent w Instytucie Neofilologii i Lingwistyki Stosowanej, Uniwersytet Kazimierza Wielkiego, Bydgoszcz, aleksandra.mochocka@gmail.com

* * *

Mierzalny wynik gry (w kontekście analizy książek-gier)

Streszczenie

Głównymi zagadnieniami poruszonymi w artykule są: 1. mierzalne wyniki jako determinanty zjawiska gry; 2. możliwe zastosowanie teorii mierzalnego wyniku gry do badań nad książkami-grami; 3. tłumaczenie terminologii z tego obszaru z języka angielskiego na polski. W tekście postawiono pytanie, czy tak zwane książki-gry (książki generatywne projektowane jako gry) mają mierzalny wynik. Wydaje się, iż niektóre z wzorców projektowych, opisujących cele gry, mogą być zastosowane do analizy książek-gier, i choć rezultat interakcji z książką-grą nie spełnia wszystkich sugerowanych kryteriów, jest wystarczająco bliski, aby pozwolić na nazwanie tych publikacji niestandardowymi grami.

Quantifiable Outcomes (in the View of the Book / Game Genre)

Summary

The main concerns of this article are 1. quantifiable outcomes as a game-specific factor; 2. the possible application of the theory of quantifiable outcome to the study of the book/game genre; 3. English-Polish translation of terms. The question is, could so-called books/games (generic books designed to be games) have quantifiable outcomes? It seems that some of the game design patterns describing game goals can be applied to games/books, and although the outcome of an interaction with a book/game fails to meet all the suggested criteria, it is still satisfactory enough to be ranked as typical of a borderline category.