

0 opozycji hardcore/casual

On the hardcore/casual opposition

Paweł Grabarczyk

Uniwersytet Łódzki | pagrab@gmail.com

Abstract: The paper analyzes problems associated with the hardcore/casual dichotomy which is commonly used in current discourse surrounding video games. Two types of problems are differentiated: global problems concerning the meaning of both terms, and local problems concerning the correct translation of both terms into Polish. I suggest that the most important source of confusion is the ambiguity of the term “hardcore.” In one sense it means the cultural engagement of players; in the other sense it means their cognitive engagement during play. It is shown how honoring this distinction explicates the H/C opposition and why it may form the basis for the Polish translation of both terms.

Keywords: hardcore, casual, cognitive engagement, gamers

1. Wstęp

Choć angielskie określenia *casual game* oraz *casual gamer* weszły do powszechnego użycia stosunkowo niedawno (Juul, 2010, s. 8), to nie ulega wątpliwości, że szybko zdobyły sobie dużą popularność – bez kłopotów zetknąć się z nimi można w dyskusjach graczy na forach internetowych, w tekstach dziennikarzy¹ czy niektórych akademików (Chiapello, 2012, Juul, 2010). Określeniami tymi posługują się również producenci i sprzedawcy gier – dla przykładu, odpowiednie sekcje znajdują się na popularnych cyfrowych platformach sprzedaży *Steam* oraz *Google Play*.

Mimo wspomnianej powszechności dychotomia *hardcore/casual*² wywołuje spory. Zarzuca się jej nie tylko niejasność, ale i niekiedy zupełną pustość (Kallio i in., 2011), a jej użyciu – brak stabilności (Chiapello, 2013). W wielu przypadkach trudno stwierdzić, czy użycie wymienionych określeń jest zasadne. W związku z tym pojawić się może pytanie, czy opozycja ta nie stanowi jedynie efektu językowej mody. Na kłopoty te nakładają się dodatkowo trudności wynikające ze specyfiki języka polskiego, w którym nie występują proste przekłady wyrażen *hardcore* i *casual*. Problemy te charakteryzuję szczegółowo w sekcjach 2 i 3. W sekcjach 4 i 5 przedstawiam propozycję rozwiązania wspomnianych dylematów. Propozycja, którą wysuwam, jest przy tym jednocześnie rozwiązaniem translatorskim przeznaczonym do użytku w dalszych badaniach prowadzonych w języku polskim, tak jak i precyzacją wyjściowej anglojęzycznej dychotomii *H/C*. Sądzę bowiem, że oba wyrażenia składające się na tę dychotomię stanowią typowy przypadek wyrażen wieloznacznych i nieostrych. Usunięcie pierwszego z mankamentów i objaśnienie przyczyn drugiego pozwoli na nadanie omawianej opozycji precyzji wystarczającej do pełnoprawnego włączenia jej w dyskurs akademicki.

W sekcji 6 pokazuję, jak dzięki wypracowanemu rozwiązaniu można radzić sobie z trudnościami omówionymi w sekcjach 2 i 3. Kończę podjęciem pytania o to, czy w przypadku opozycji *H/C* mamy do czynienia z nowym zjawiskiem, które domaga się konceptualizacji, ponieważ gier

.....

1 Na przykład w popularnym serwisie GRYOnline.pl (2014a).

2 W dalszej części artykułu posługuję się często skrótem „opozycja (dychotomia) *H/C*”.

casual wcześniej nie było, czy też jedynie z nową kategorią pojęciową, która pozwala nam na uporządkowanie zjawisk od dawna istniejących.

2. Problemy globalne

Na początek wskażę kilka zasadniczych wad opozycji *H/C*, które zniechęcają do niej użytkowników języka. Zacznę od trudności najpoważniejszej. Nie jest jasne, jakie właściwie cechy decydować mają o przynależności gry lub gracza do kategorii *hardcore* lub *casual*³. Wiele cech skorelowanych statystycznie z kategoriami *hardcore* i *casual* natychmiast przywołuje na myśl kontrprzykłady, gdy tylko posłużyć się nimi w charakterze znaczników tych kategorii. Dla przykładu – nie jest po prostu tak, że gracze *hardcore* poświęcają grom więcej czasu niż gracze *casual*. Badania wskazują na to, że ci drudzy spędzają często przy swej rozrywce więcej czasu niż ci pierwsi (Juul, 2010, s. 8). Różnica nie sprowadza się też np. do kwoty wydanych na granie pieniędzy, o czym świadczą wydatki graczy na mikropłatności w grach takich jak *Candy Crush Saga* (King, 2012) czy *Farmville* (Zynga, 2009)⁴. Gdy odwrócimy uwagę od graczy i spojrzymy na gry, okaże się, że charakterystyka tytułów *casual* sprowadza się do wiązki zupełnie niepowiązanych ze sobą cech, takich jak kolorowa, pogodna estetyka i niski poziom trudności (Juul, 2010, s. 29). Nie widząc mechanizmu, który za doбором tych cech stoi, nie możemy być pewni, czy nie skupiamy się jedynie na jakichś przypadkowych korelacjach, tracąc istotę zjawiska z oczu.

Po drugie, dychotomia *H/C* zawiera w sobie aspekt normatywny. Określenie *casual* rozumiane jest niekiedy pejoratywnie i stosowane z intencją podkreślenia lekceważącego stosunku użytkownika tego słowa do określanej nim gry czy gracza. Stereotyp związany z grami typu *casual* również zawiera wiele cech negatywnych. Przykładami takich cech mogą być choćby nadmierna prostota gier dostosowana do graczy o minimalnych kompetencjach, zachowawcza artystycznie, bezpieczna estetyka

.....
3 Niektórzy wskazują np. na popularne powiązanie tych kategorii z płcią graczy (Jansz, Tannis, 2007, De Schutter, Malliet, 2009).

4 Nie zmienia to faktu, że niektórzy autorzy właśnie z tymi cechami łączą fenomen gier *casual* (Poels, 2012, s. 2).

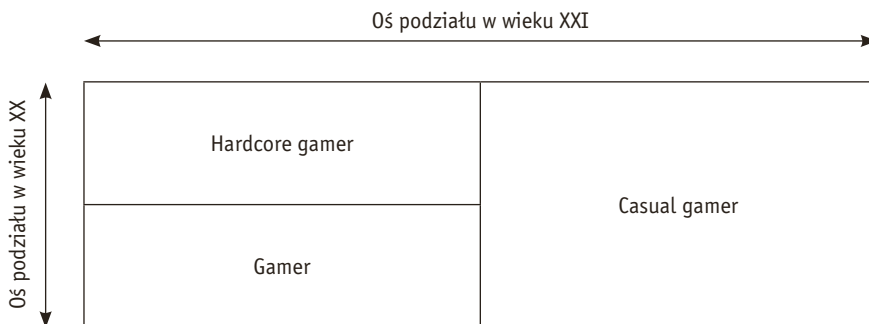
stosowana w oprawie audiowizualnej lub tendencja do ciągłego nagradzania gracza (Juul, 2010, s. 43).

Po trzecie, podział ten charakteryzuje się wspomnianą już nieostrością, czego wynikiem jest istnienie wielu trudnych do sklasyfikowania za jego pomocą gier. Dla przykładu – nie wiadomo, czy *Tetris* (Pażytnow, 1984) uznać należy za jedną z pierwszych gier *casual* czy też przykład gry *hardcore* (nawet jeśli nieco nietypowej). Podobnie rzecz ma się z niektórymi grami muzycznymi, takimi jak *Guitar Hero* (Harmonix, 2005) czy *Rock Band* (Harmonix, 2007), oraz całą kategorią gier arkadowych, które, jak zauważa Juul, bardzo wiele z grami *casual* łączy (Juul, 2010, s. 128).

Po czwarte, dychotomia *H/C* charakteryzuje się wspomnianą we wstępie wieloznacznością, która przejawia się np. w dopuszczalności złożenia obu tych terminów. Oznacza to, że interesująca nas opozycja nie jest podziałem w sensie logicznym, inaczej złożenia takie byłyby nonsensowne. Możliwe jest zarówno posłużenie się terminem *hardcore casual* (na oznaczenie gracza, który w grę typu *casual* gra tak, jak inni w gry typu *hardcore*), jak i *casual hardcore* (na oznaczenie gracza, który w grę typu *hardcore* gra tak, jak inni w gry typu *casual*) (Consalvo, 2009). Dopuszczalność obu tych złożenia pokazuje, że nie jest nawet jasne, komu lub czemu interesujące nas charakterystyki (czymkolwiek by się ostatecznie okazały) właściwie przysługują – czy powinniśmy mówić pierwotnie o graczach, a pochodnie o grach, czy odwrotnie?

Dodatkową wieloznacznością skażone jest samo wyrażenie *hardcore gamer*. W rozumieniu XX-wiecznym (gdy terminu tego używano raczej w opozycji do słowa *gamer* niż do rozpropagowanego w wieku XXI *casual gamer*) oznaczało ono wąską subkulturę entuzjastów, którzy swoimi praktykami wykraczali znacznie poza typowe działania większości. Charakterystycznymi zachowaniami takich graczy były: nastawienie na bicie rekordów, nierzadko z użyciem własnych obostrzeń (np. wymóg skończenia gry arkadowej przy użyciu jednej monety), własnoręczne tworzenie elementów ułatwiających lub wzbogacających granie (dodatkowe poziomy, mody, mapy), organizowanie społeczności fanowskiej (konwenty, strony WWW itd.). Znaczenie tego wyjściowego podziału uległo zatarciu wskutek rozpropagowania określenia *casual gamer*, ponieważ jest ono używane w opozycji zarówno do *hardcore gamer*, jak i do *gamer*, co prowadzić może

do konfuzji⁵. W ramach XXI-wiecznej dychotomii *H/C* wyrażenie *hardcore gamer* przestaje bowiem oznaczać omówione powyżej zaangażowanie kulturowe. Typowy gracz w *Call Of Duty 4* (Infinity Ward, 2007) czy *Halo* (Bungie, 2001) jest w obrębie tej opozycji modelowym przykładem gracza *hardcore*, nawet jeśli nie angażuje się kulturowo w opisany powyżej sposób (a zatem nie tworzy poziomów, modów, nie bije rekordów itd.)⁶. Różnicę tę zilustrować można następująco:



Rys. 1. Schemat podziału graczy według kryteriów XX i XXI wieku. (Źródło: opracowanie własne)

To, iż wyrażenie *hardcore* przestaje w XXI wieku wskazywać zwiększone zaangażowanie w kulturę uczestnictwa, prowokuje pytanie o nowe znaczenie tego terminu. Zanim odpowiem na to pytanie, proponuję jednakże przyjrzeć się innym trudnościom, która pojawiają się przy próbie przełożenia obu omawianych wyrażań angielskich na język polski.

3. Problemy lokalne

Chociaż na pierwszy rzut oka dobór odpowiedniego przekładu opozycji *H/C* jest jedynie technicznym rozstrzygnięciem translatorskim,

.....
⁵ Konfuzję potęguje to, że niektórzy badacze mieszają w swoich definicjach aspekty XX- i XXI-wieczne (Bateman, Boon, 2006). Nie bez znaczenia pozostaje tu fakt, że jednym ze sposobów rozpoznawania graczy *hardcore* jest to, iż identyfikują się oni sami jako gracze (Poels, 2012)

⁶ Innym przykładem takiego zaangażowania jest częste wypowiadanie się na forach internetowych poświęconych grom (Consalvo, 2009; Fritsch i in., 2006).

to, jak okaże się za chwilę, związane z doborem przekładu trudności stanowią w znacznym stopniu odzwierciedlenie kłopotów globalnych, o których wspominałem powyżej. Z tego powodu wybór przekładu, na jaki ostatecznie się zdecyduję, powiązany jest ściśle z rozstrzygnięciami dotyczącymi samej natury opozycji *H/C*, którą zajmę się w sekcjach 4 i 5.

Przegląd możliwych rozstrzygnięć translatorskich rozpocznę od propozycji minimum, a zatem od możliwości rezygnacji z przekładu rzeczonych terminów (lub też posługiwania się ich polskimi ekwiwalentami fonetycznymi *hardkor* i *każual*). Choć z rozwiązaniem tym można się już w polskim piśmiennictwie (głównie popularnym) spotkać⁷, to wolałbym z niego nie korzystać. Jego głównym mankamentem (pomijając obiekcje natury estetycznej) jest to, że wyjściowe terminy anglojęzyczne nie są terminami technicznymi i – jak to zostało wskazane w sekcji 2 – odznaczają się poważnymi słabościami. Rozwiązaniem lepszym niż kopiowanie niedoskonałego podziału jest wprowadzenie do języka polskiego terminów technicznych, które stanowić będą jednocześnie precyzację terminów wyjściowych. Ponadto strategię minimum lepiej jest uznać za rozwiązanie ostateczne, na które zawsze jeszcze będziemy mieli czas, jeśli okaże się, że wszelkie inne przekłady zawodą.

Drugim spotykanym w polskich tekstach przekładem omawianej opozycji jest wykorzystanie zbliżonych znaczeniowo terminów „okazjonalny” i „niedzielny” jako odpowiedników terminu *casual*⁸. Choć dość popularne, rozwiązanie to odznacza się wieloma wadami. Po pierwsze, mimo zbliżonej wartości semantycznej wyrażenia te różnią się pod względem składniowym – słowo „okazjonalny” może występować zarówno w połączeniu ze słowem „gracz”, jak i „gra”, czego nie można powiedzieć o słowie „niedzielny” – sformułowanie „gra niedzielna” wydaje się bowiem niestandardowym użyciem języka. Jest to istotne, skoro określenia wyjściowe używane są zarazem na oznaczenie gier, jak i graczy. Elastyczność tę byłoby dobrze zachować w tłumaczeniu. Kolejną bardzo istotną wadą powyższych przekładów jest to, że dziedziczą one po wyrażeniach oryginalnych sugestię, jakoby fenomen *casual* sprowadzał się

.....

7 Przykładem może być choćby: Hut, 2012.

8 Na przykład: Wirtualna Polska, 2014; Bajda, 2014; GRYOnline.pl, 2014b.

do różnicy poświęconego grze czasu. Ponieważ sugestii tej nie daje się w świetle obecnych badań podtrzymać, lepiej byłoby posłużyć się polskimi terminami, które nie będą nią obciążone. Warto też zauważyć, że w odróżnieniu od anglojęzycznego oryginału wspomniane polskie odpowiedniki służą jedynie przełożeniu wyrażenia *casual*, co prowadzi do zrównania terminu *hardcore* z polskim ogólnym terminem „gra” (lub „gracz”). Taki przekład przyczynia się do normatywności podziału *H/C*, ponieważ stwarza wrażenie, jakoby gry *hardcore* były grami typowymi czy normalnymi, a *casual games* – jakimś ich niestandardowym, wymagającym wyodrębnienia podtypem. Normatywność ta daje o sobie znać tym bardziej w przypadku, gdy zamiast o grach mówić zaczynamy o graczach – gracz niedzielny/okazjonalny przeciwstawiony jest wtedy zwykłemu czy normalnemu (chciałoby się nawet powiedzieć „prawdziwemu”) graczowi.

Równie kłopotliwe – lecz z innych powodów – okazują się przekłady używane w polskich edycjach cyfrowych platform sprzedaży, takich jak Steam czy Google Play. Polska wersja witryny Steam oddaje *casual* jako gry „proste”, polski oddział Google Play posługuje się zaś w tym miejscu terminem „gry rekreacyjne”. Oba te przekłady w jednoznaczny sposób sugerują, na czym miałyby polegać specyfika gier *casual*. Równocześnie w jednym i drugim przypadku przekładany jest jedynie termin *casual*, ponieważ termin *hardcore* nie występuje na tych platformach w charakterze jednostki klasyfikacyjnej. Prowokuje to pytanie o odpowiadający tym propozycjom przekład terminu *hardcore*. Czy w pierwszym przypadku powinniśmy mówić o grach „trudnych” albo „skomplikowanych”? Gry takie jak *Dear Esther* (*The Chinese Room*, 2012) albo *The Path* (*Tale Of Tales*, 2009) nie są ani trudne, ani skomplikowane – czy mamy uznać je za przykład gier *casual*? Wymyślenie poręcznego opozycyjnego terminu dla drugiej propozycji („gra rekreacyjna”) przysparza jeszcze więcej kłopotów – czy powinniśmy zacząć mówić o grach „frustrujących”? Jak pokażę w sekcji 5, obie te intuicje nie są zupełnie nietrafne, ale prześlizgują się jedynie po powierzchni zjawiska, przez co łatwo o istotne kontrprzykłady.

Z powyższych powodów zapewne najlepszym rozwiązaniem będzie zdanie się na nowy, nieobarczony wymienionymi wadami przekład. Rozwiązaniem, które chciałbym zaproponować, są odpowiednie pary

wyrażień utworzone od czasownika „angażować”⁹. Wyrażenia *hardcore game* i *hardcore gamer* proponuję oddawać odpowiednio za pomocą wyrażień: **gra angażująca** i **gracz zaangażowany**. Wyrażenia *casual game* i *casual gamer* zaś – za pomocą wyrażień **gra nieangażująca** oraz **gracz niezaangażowany**. Takie rozwiązanie ma wiele zalet. Po pierwsze, bez trudu pozwala ono na mówienie zarówno o grach, jak i o graczach. Po drugie, jest to termin zaczerpnięty z języka potocznego i jak pokażę w sekcji 4, jako termin techniczny stanowić będzie jedynie precyzację kolokwialnego znaczenia. Ma zatem szansę przyjąć się również poza kontekstem akademickim. Po trzecie, opozycja gra „angażująca” – „gra nieangażująca” jest w pewnym sensie nawet lepsza od oryginału, ponieważ w jasny sposób wskazuje na kompletność podziału (jako że jeden z jej członów utworzony jest przez zwykłe zaprzeczenie drugiego). Po czwarte, nie przechwytyjemy w ten sposób znaczenia ogólnego terminu „gra”, który nadal może być wykorzystywany jako termin zbiorczy określający zarówno gry angażujące, jak i nieangażujące. Po piąte, promowana przeze mnie opozycja nie generuje kontekstu normatywnego, inaczej niż np. opozycja „gracz niedzielny – gracz”.

Jednakże największą zaletą przyjętego rozstrzygnięcia jest to, że w naturalny sposób pozwala nam ono zdać sprawę z różnicy pomiędzy XX- i XXI-wiecznym sensem wyrażenia *hardcore*. Sprowadza się ona bowiem do odmiennych typów zaangażowania. Pierwszym z nich jest zaangażowanie kulturowe, które omówiłem w sekcji 2. Zaangażowaniem drugiego typu zajmę się szczegółowo w następnych dwóch sekcjach.

4. O jakie zaangażowanie chodzi?

Zacznę od pytania o to, czy określenia *hardcore* i *casual* odnosić należy do gier, czy też raczej do graczy. Nietrudno zauważyć, że oba rozstrzygnięcia są ryzykowne. W przypadku gier na przeszkodzie staje nam wielość zawartych w nich opcji i możliwych sposobów grania (niekiedy

.....

⁹ Pojęcie zaangażowania (engagement) jest w literaturze groznawczej używane. Jego wyjaśnienie sprowadza się jednakże zazwyczaj do metafor takich jak „przyciąganie” (Jennett i in., 2008), „przyklejanie” czy „zaczarowywanie” (Rigby, Ryan, 2011).

nieprzewidzianych nawet przez twórców). Czy gra uruchomiona na różnych poziomach trudności, które niekiedy wprost odwołują się do podziału H/C ¹⁰, przestaje być grą angażującą i zaczyna być grą nieangażującą? Jak to sprawdzać? Czy gracz zaangażowany to po prostu taki gracz, który gra w gry angażujące? Zauważmy, że definicja taka jest sporna, skoro nie jesteśmy pewni, jak wyróżniać mamy gry angażujące.

Idąc za sugestią Jespera Juula (2010, s. 53), proponuję rozwiązać ten problem następująco. Słowami „angażująca” i „nieangażująca” użytymi w sensie pierwotnym należałoby określać jedynie konkretne akty rozgrywki (sesje grania). Pozwoli to na pochodne zdefiniowanie gracza zaangażowanego jako takiego, który oddaje się zazwyczaj aktom rozgrywki angażującej, oraz zdefiniowanie gry angażującej jako takiej, która sprzyja aktom rozgrywki angażującej¹¹. Nieprecyzyjne wyrażenia „zazwyczaj” i „sprzyja” rozumieć należy czysto statystycznie – chodzi częstość uczestnictwa w aktach rozgrywki angażującej. Uzyskana w ten sposób klarowność (a nawet mierzalność) jest, rzecz jasna, klarownością na kredyt – nie powiedziałem wszak jeszcze, czym charakteryzuje się akt rozgrywki angażującej.

Zacznę od rozpatrzenia propozycji Juula, który istotę rozgrywki nieangażującej (*casual play*) upatruje w jej podatności na przerwę (*interruptability*). (Juul, 2010, s. 30). A zatem rozgrywka nieangażująca to taka, którą łatwo jest nam w każdej chwili przerwać i do której możemy wrócić, gdy tylko znów będziemy mieć na to chwilę. Korzystając z rozwiązania zaproponowanego w poprzednim akapicie, mogę teraz zdefiniować grę nieangażującą jako grę, która sprzyja rozgrywkom nieangażującym, a gracza niezaangażowanego jako gracza, który często gra w taki sposób.

Kłopot jednak w tym, że nie do końca wiadomo, co rozumieć tu należy przez wyraz „łatwo”. Jeżeli potraktować ten termin dosłownie, to każda gra wydana na główne współczesne (zarówno temu tekstowi, jak i tekstowi Juula) platformy mobilne będzie grą nieangażującą. Spowodowane jest to tym, że zarówno Nintendo DS, Sony PSP, jak i ich następcy – Nintendo 3DS oraz Playstation Vita – pozwalają na przerwanie i wznowienie gry w każdej chwili. Co więcej, dwie główne pod względem udziału w rynku

10 Na przykład Gears Of War 2 (Epic Games, 2008).

11 Analogicznie dla wyrażeń „gracz niezaangażowany” i „gra nieangażująca”.

konsole stacjonarne ósmej generacji dają (Xbox One) albo niebawem będą dawać (PS4) taką możliwość. W istocie jednak nie przekreśla ona zasadności podziału na gry angażujące i nieangażujące, gdyż mówiąc o łatwości przerywania gry, nie mamy zazwyczaj na myśli jedynie aspektu technicznego.

Aby to sobie uświadomić, wystarczy pomyśleć przez chwilę o typowej sytuacji, w której znajduje się użytkownik współczesnych konsol przenośnych: o podróży komunikacją miejską. Co moglibyśmy mieć na myśli, mówiąc, że trudno jest mu przerwać rozgrywkę, jeśli urządzenie, z którego korzysta, umożliwi dowolne zawieszanie i wznawianie rozgrywki? Chodzi prawdopodobnie o to, że nie może on – mówiąc potocznie – oderwać się od gry i wrócić do niej w dowolnym momencie. Wyobraźmy sobie, że znajduje się akurat w środku złożonego labiryntu typowego dla japońskich gier *role playing*. Wracając do gry po godzinie, może już nie nawet pamiętać, w którą stronę miałby iść. Albo też wyobraźmy sobie, że gra akurat w dynamiczne wyścigi wymagające od niego skupienia. To, że może wyścig zawiesić, niewiele mu pomoże, ponieważ w wymagany przez takie gry stan skupienia na czynnościach motorycznych (*flow*) bardzo trudno wejść ponownie po przerwie. Przykłady takie łatwo mnożyć.

W pierwszym przypadku zaangażowanie polegało na obciążeniu pamięci, w drugim – na obciążeniu uwagi. Być może warto pójść tą drogą i postawić hipotezę, że zaangażowanie w sensie spotykany w wieku XXI sprowadza się do zaangażowania różnych funkcji kognitywnych gracza¹²?

5. Rodzaje funkcji kognitywnych i ich wpływ na charakterystykę gier

Aby zweryfikować postawioną przed chwilą hipotezę, spróbuj teraz przyjrzeć się poszczególnym funkcjom kognitywnym i zobaczyć, w jaki sposób wpływają one na charakterystykę tych gier, które je angażują.

.....
12 Nie ulega wątpliwości, że obszarem wymagającym dalszych badań jest porównanie proponowanego przeze mnie fenomenu zaangażowania poznawczego z fenomenem immersji (McMahan, 2003; Brown, Cairns, 2004; Ermi, Mäyrä, 2005; Jennett i in., 2008).

Hipotezę można będzie uznać za poprawną, jeżeli wyznaczony w ten sposób podział na gry *angażujące kognitywnie* i *nieangażujące kognitywnie* okaże się przystawać do podziału na gry *hardcore* i *casual*. Będzie to jednocześnie klucz do zrozumienia i wyjaśnienia wieloaspektowości fenomenu grania niezaangażowanego – funkcji kognitywnych jest bowiem wiele i gry mogą je angażować w rozmaitych kombinacjach. Przyjrzą się teraz poszczególnym funkcjom (w niezobowiązującej kolejności).

5.1. Intelpekt¹³

Typowe gry angażujące intelekt wymagają od gracza rozwiązywania złożonych zagadek, dokonywania odpowiednich skojarzeń i tworzenia sieci przekonań dotyczących świata gry (np. poprzez rekonstrukcję spójnej narracji obecnej w grze). Kontynuowanie przerwanych czynności tego rodzaju bywa bardzo trudne – dla przykładu, rozumowania prowadzące do rozwiązania zagadek łatwiej jest niekiedy powtórzyć od początku, niż kontynuować od środka. Dlatego typowa gra nieangażująca będzie unikała zagadek wielostopniowych i czasochłonnych. Aby nie angażować przekonań gracza i nie zmuszać go do tworzenia narracji dotyczących świata gry, przedstawiane w grach nieangażujących światy są często archetypiczne i oparte na stereotypach (dzięki czemu nie wymagają tworzenia nowej sieci przekonań). Nierzadko gry takie całkowicie rezygnują ze środków światotwórczych. Zilustruję to przykładem. Wiele współczesnych gier nieangażujących odwołuje się do estetyki wcześniejszych dwuwymiarowych gier zręcznościowych, których etapy stanowiły ciąg archetypicznych wzorców tematycznych, takich jak „las”, „podziemia”, „świat lodu” czy „świat ognia”. Popularną techniką uzasadniającą niespójność tego dość przypadkowego zestawu poziomów było dawniej prezentowanie graczowi ogólnej mapy świata, na której poszczególne poziomy łączyły w się we względnie sensowną całość (np. *Ghosts'n Goblins*, Capcom, 1985). Gry nieangażujące rezygnują z tego pretekstu koherencji, mapę zastępując często zwykłą listą ponumerowanych etapów (np. *Angry Birds*, Rovio, 2009) Rezygnują też często całkowicie z takich form ekspozycji fabuły, jak przerywniki filmowe, *intro* czy *outro*.

.....

13 Posługuję się tą zbiorczą, tradycyjną etykietą na oznaczenie wyższych funkcji poznawczych, takich jak kategoryzacja, operacje logiczne i formułowanie przekonań.

5.2. Pamięć

Wczesne gry angażujące obciążały pamięć gracza w tak dużym stopniu, że rozpowszechnioną praktyką było robienie sobie zewnętrznych notatek i map. Zachęcały do tego wprost instrukcje obsługi, które zawierały na końcu strony przeznaczone do zapisania przez gracza. Oznacza to, że we wczesnych stadiach rozwoju gier cyfrowych zaangażowanie poznawcze zmuszało gracza do zaangażowania kulturowego. Współczesne gry angażujące nie idą już tak daleko (wyjątki od tej reguły omawiam w sekcji 6), ale nadal zawierają złożone zadania, których wykonanie wymaga zapamiętania sporej ilości informacji. Typowe zadanie w grze *Fallout 3* (Bethesda, 2009) przebiega zazwyczaj zupełnie niezgodnie z pierwotnym planem – podczas jego wykonywania gracz gromadzi wiele dodatkowych informacji, które pozwalają mu zmienić swoje cele i stosunek do zlecającego. Wymaga to dobrej orientacji w przeszłych zdarzeniach. Każda dłuższa przerwa w grze zawierającej zadania o tym stopniu złożoności utrudnia zatem powrót do niej. W odróżnieniu od tego typowe zadanie w grze nieangażującej to zadanie autonomiczne – otrzymane i wykonane w pojedynczej, krótkiej sesji grania.

5.3. Wyobraźnia

Zaangażowanie tej funkcji poznawczej szczególnie łatwo dostrzec w przypadku wczesnych gier *roguelike*, które wymagały od gracza wyobrażania sobie przedstawianego za pomocą symboli świata, oraz gier z gatunku *interactive fiction*, które pozbawione były jakiegokolwiek grafiki. Współczesnymi przykładami takich gier mogą być choćby *Dwarf Fortress* (Adams, 2006) czy minimalistyczne gry z nurtu neo retro¹⁴, takie jak choćby *Nidhogg* (Messhof, 2014). Gry nieangażujące zawierają najczęściej rysunkową, ale czytelną grafikę, która nie wymaga interpretacji. Nawet jeśli sięgają po mechanikę gier typu *roguelike* (Red Winter Software, 2013), to wyglądem nie kojarzą się z klasycznymi reprezentantami tego gatunku.

5.4. Uwaga

Gry angażujące nierzadko wymuszają na graczu uwagę, dostarczając mu bardzo intensywnych bodźców audiowizualnych. Jest to zjawisko typowe zarówno dla wczesnych, jak i późnych gier arkadowych, których zadaniem

.....

14 Dokładniejsze wyjaśnienie tego zjawiska znaleźć można w innej pracy: Garda, 2013.

było skuteczne przyciągnięcie i utrzymanie uwagi, jak też współczesnych gier na PC i konsole. Dowodem może być choćby to, że momenty, w których gra zaprzestaje bombardowania gracza bodźcami, wskazywane są przez graczy i recenzentów jako oryginalne i zaskakujące (przykładem tybetańska wioska w *Uncharted 2*, Naughty Dog, 2009). Na dodatek za legająca w grze cisza również nie oznacza przyzwolenia na odwracanie uwagi – część gier wymusza ciągłą koncentrację poprzez komunikowanie istotnych zdarzeń tylko za pomocą dźwięku (na przykład śmierć wroga w *Half-Life 2*, Valve, 2004). Najprostszą techniką wymuszającą na gracz ciągłe utrzymywanie uwagi jest brak pauzy, np. w grze *Demon's Souls* (From Software, 2009), zmuszenie do zmiany ekwipunku w czasie rzeczywistym (np. *Resident Evil 5*, Capcom, 2009) lub nieco spowolnionym (np. *The Last Of Us*, Naughty Dog, 2013). Z kolei typowa gra nieangażująca nie stara się o wyłączną uwagę gracza – jest zaprojektowana jako dodatek do innych działań. Gracz może w trakcie takiej gry zastanawiać się nad niezwiązanymi z nią sprawami lub wręcz wykonywać jakąś inną nieangażującą czynność (np. uczestniczyć w wykładzie, czekać na coś itd.).

5.5. Motoryka¹⁵

Kolejnym (po odebraniu pauzy) prostym sposobem na wymuszenie na gracz zaangażowania jest zwiększenie poziomu trudności w grze zręcznościowej. Konieczność pełnego skupienia na motoryce, a nawet wejścia we wspomniany wcześniej stan *flow* (Csíkszentmihályi, 1990), uniemożliwia graczowi oderwanie się od gry. W efekcie typowa gra niezaangażowana wymaga znacznie mniejszych kompetencji tego rodzaju niż gry angażujące (w szczególności dawne gry arkadowe), a w skrajnych przypadkach nie wymaga od gracza żadnych takich umiejętności (*Bejeweled 2*, PopCap, 2004; *Peggle*, PopCap, 2007).

5.6. Emocje¹⁶

Charakterystyczną cechą gier nieangażujących jest dobór bezpiecznej pod względem obyczajowym i estetycznym tematyki. Jak zauważa Juul,

.....
15 Jest to kategoria analogiczna do zaangażowania kinestetycznego w modelu Gordona Callei (2011).

16 Jest to kategoria analogiczna do zaangażowania afektywnego w modelu Calleja, 2011.

gry te przedstawiają najczęściej pogodne, przyjemne i kolorowe światy. Wyraźnie kontrastuje to z doborem tematyki preferowanym przez gry angażujące, i to zarówno wysokobudżetowe (stosujące często ikonografię wojny i przemocy), jak i tzw. gry *indie* (eksplorujące niewygodne tematy i wykorzystujące grafikę daleką od estetycznego kanonu, np. *The Binding Of Isaac*, McMillen, 2011).

6. Pojęcie zaangażowania kognitywnego a trudności dychotomii H/C

Istotną zaletą mojej propozycji jest to, że pozwala ona na rozwiązanie większości wspomnianych trudności związanych z dychotomią H/C – zarówno tych lokalnych, jak i globalnych.

Po pierwsze, stosując proponowany przekład, zachowujemy elastyczność składniową, ponieważ wypowiedać się możemy zarówno o rozgrywcę, gracza, jak i o gracza.

Po drugie, jak wspomniałem w zakończeniu sekcji 4, wprowadzenie pojęcia zaangażowania kognitywnego pozwala na wyjaśnienie zmiany sposobu użycia anglojęzycznego terminu *hardcore*. Początkowo używane ono było na oznaczenie zaangażowania kulturowego, od jakiegoś czasu zaczęło jednakże oznaczać raczej zaangażowanie kognitywne. Wyraźne oddzielenie obu tych sensów jest bardzo istotne, ponieważ zjawisko zaangażowania kulturowego istnieje również współcześnie. Wydaje się nawet, że przeżywamy od jakiegoś czasu renesans praktyk tego rodzaju. Świadczy o tym popularność tzw. *let's play*, czyli zapisów przejścia gry z komentarzem grającego, oraz gier opartych głównie na elementach tworzonych przez graczy – np. *Little Big Planet* (Media Molecule, 2008) czy *Minecraft* (Mojang, 2009). Co więcej, niektóre ze współczesnych gier wymuszają na graczach własnoręczne wykonywanie map i notatek (*Etrian Odyssey*, Atlus, 2007; *Fez*, Polytron, 2012). Oznacza to, że nie moglibyśmy wskazanych przeze mnie dwóch typów zaangażowania nazywać po prostu „*hardcore* w sensie XX-wiecznym” i „*hardcore* w sensie XXI-wiecznym”. W rzeczywistości mamy do czynienia z dwoma różnymi podziałami, które się krzyżują. Typowy gracz w *Call Of Duty 4* (Infinity Ward, 2007) to ktoś, kto decyduje się na grę angażującą kognitywnie, ale nie angażuje się

kulturowo. Nietrudno wyobrazić sobie przypadek przeciwny – gracza, który bierze jakąś nieangażującą grę i tworzy np. zapis video z tzw. speedruna, a więc angażuje się kulturowo w grę nieangażującą kognitywnie.

Po trzecie, jak starałem się pokazać w sekcji 5, rozwiązanie to dobrze wyjaśnia, dlaczego gry niezaangażowane charakteryzują się szczególnym zestawem cech, które bez wskazania leżącego u ich podstaw mechanizmu wydawać się mogą przypadkowe. Mianowicie poszczególne cechy odpowiadają poszczególnym funkcjom kognitywnym, które nie różnią się od siebie w istotny sposób.

Po czwarte, dzięki odwołaniu się do wspomnianego mechanizmu jestem w stanie wyjaśnić powody, dla których dychotomia *H/C* charakteryzuje się nieostrością. Ponieważ funkcji kognitywnych jest wiele, niekontrowersyjnym, prototypowym przykładem gry nieangażującej kognitywnie byłaby tylko taka gra, która nie angażuje żadnej z nich, a niekontrowersyjnym, prototypowym przykładem gry angażującej kognitywnie – tylko taka, która angażuje wszystkie. Ilustracją pierwszego z tych przypadków granicznych może być gra *Bejeweled 2*, a to dzięki temu, że udostępnia ona graczom tryb *zen mode*, pozwalający grać w nieskończoność, niezależnie od kompetencji gracza. Gra ta nie ma żadnej narracji, nawet pretekstowej, nie wymaga zapamiętywania żadnych istotnych informacji (bo reguły są bardzo proste i przypominane na początku każdej rozgrywki), nie angażuje wyobraźni ani emocji, ponieważ elementy gry i interfejsu przedstawia w czytelnej i bezpiecznej estetycznie formie, dopuszcza pauzę w dowolnym momencie, a także – w trybie *zen* – nie wymaga żadnej sprawności motorycznej (poza tą, która potrzebna jest w ogóle do obsługi komputera). Z kolei modelowym przykładem gry angażującej kognitywnie może być gra *Demon's Souls*. Wymusza ona na graczach samodzielne tworzenie sieci przekonanych budujących przedstawiany w niej świat (gracz musi ułożyć tę układankę dzięki wielu informacjom pobocznym, takim jak opisy ekwipunku), wymaga pamiętania o wielu zauważonych podczas wędrówki szczegółach, uniemożliwia pauzę (nawet wejście do menu konsoli nie zatrzymuje gry), celowo wywołuje niepokój estetyką graniczącą z horrorem, a każda obecna w niej walka wymaga niemałej finezji manualnej i ciągłej uwagi.

Istnienie takich modelowych przypadków potwierdza funkcjonalność dobranego narzędzia kategoryzacyjnego, ale to nie wszystko. Odwołując

się do zaangażowania funkcji poznawczych, można teraz wyjaśnić, dlaczego klasyfikacja części gier sprawiała dotąd trudności i wzbudzała kontrowersje. Niektóre gry znajdują się gdzieś w środku spektrum pomiędzy grami angażującymi i nieangażującymi, ponieważ angażują jedne z funkcji poznawczych, nie angażując innych. Przykładem takich produkcji mogą być *Tetris* i *Guitar Hero*. Obie dalekie są od modelowego przykładu gier angażujących, ale nadal odstają od prototypowych przykładów gier nieangażujących, ponieważ silnie angażują uwagę i funkcje motoryczne. To właśnie dlatego *Tetris*, choć jest najlepiej sprzedającą się grą świata¹⁷, nie wywołał rewolucji na miarę *Bejeweled* czy *Pasjansa* i nie stał się czołowym przedstawicielem nowego zjawiska gier nieangażujących. Podobnie rzecz ma się z dawnymi grami arkadowymi. Jakkolwiek sposób, w jaki w nie grano, na pierwszy rzut oka przypomina granie niezaangażowane, ponieważ pojedyncze sesje były zazwyczaj bardzo krótkie, to jednak zasadnicza różnica tkwi w tym, że w ramach danej sesji gry arkadowe angażowały funkcje motoryczne i uwagę w niezwykle wysokim stopniu. To właśnie dlatego gry arkadowe, choć przedstawiane niekiedy jako wczesne przykłady gier nieangażujących, nie mogą zostać zapakowane na nowo i w niezmienionej postaci sprzedane niezaangażowanemu graczowi. W rzeczywistości szuka on bowiem zupełnie innego doświadczenia.

Po piąte, pojęcie zaangażowania poznawczego pomaga też w wyjaśnieniu powodów, dla których podział *H/C* wytwarza kontekst normatywny. Zauważmy bowiem, że konsekwentne spełnienie wszystkich postulatów modelowej gry nieangażującej kognitywnie, czyli sprawienie, by nie angażowała ona intelektu, pamięci, wyobraźni, uwagi, motoryki i emocji gracza, ogranicza bardzo paletę środków wyrazu artystycznego. Zadaniem takiej gry jest wieczne pozostawanie w tle, w cieniu innych działań poznawczych. Rola tak zaprojektowanej gry przypomina rolę, jaką pełni muzyka funkcjonalna (*muzak*), i podobnie jak ona prowokuje do wartościowania.

Na zakończenie wróć do pytania o to, czy fenomen gier nieangażujących rzeczywiście jest nowym zjawiskiem, czy też mamy raczej do czynienia z późnym utworzeniem kategorii dla zjawiska istniejącego już

.....

¹⁷ I to pod względem ilości sprzedanych egzemplarzy, a zatem jest to również najlepiej rozdystrybuowana gra świata. Dane podane za Wikipedią (2014).

wcześniej. Jak sądzę, pojęcie zaangażowania kognitywnego pozwala tę kwestię rozstrzygnąć. Wydaje się, że choć w historii pojawiało się wiele gier, które nie angażowały tej czy innej funkcji kognitywnej, to fenomen gier, które programowo nie angażują żadnej lub prawie żadnej z nich, jest czymś zupełnie nowym. Można domniemywać, iż potrzeba niezaangażowanego grania zjawiała się wraz z rozwojem technologii mobilnych, w szczególności telefonów komórkowych, a także wraz z postępującą komputeryzacją miejsc pracy. Obecnie wielu użytkowników wspomnianych urządzeń znajduje się w sytuacjach, w których może pozwolić sobie na granie, ale tylko pod warunkiem, że gra nie przeszkodzi im w ważniejszej czynności wykonywanej równolegle. Urzędnik w pracy może grać w pasjansa albo *Sapera* i nie przeszkadza mu to obsługiwać petentów; czekający na swoją kolejkę pacjent może grać w *Bejeweled* na swoim telefonie komórkowym; uczestnik transportu publicznego nie przejedzie stacji docelowej.

Mamy więc do czynienia z konceptualizacją nowego zjawiska, którego składowe istniały wcześniej, ale w sposób rozproszony. Gier nieangażujących kognitywnie dawniej po prostu nie było, lecz ich pojawienie się wyposażało nas w narzędzia pojęciowe pozwalające na retrospektywną ocenę ich protoplastów.

Literatura

- Bajda, P. (2014). *W co gra polski niedzielny gracz według Google?* Online: <<http://www.gram.pl/artykul/2013/09/09/w-co-gra-polski-niedzielny-gracz-wedlug-google.shtml>>. Data dostępu: 1 grudnia 2014.
- Bateman, C., Boon, R. (2006) *21st Century Game Design*. Charles River Media, Hingham, MA.
- Brown, E., Cairns, P. (2004). A grounded investigation of game immersion. W: *Extended Abstracts of the 2004 Conference on Human Factors in Computing Systems* (s. 1297–1300). ACM Press.
- Calleja, G. (2011). Emotional involvement in digital games. *International Journal Of Arts and Technology*, 4(1).
- Chiapello, L. (2012). *Les casual games : définition à l'aide du savoir professionnel des designers de jeux, mémoire de Maîtrise*. Montreal: Faculté de l'aménagement, Université de Montréal.

- Chiapello, L. (2013). Formalizing casual games: A study based on game designers' professional knowledge. *Proceedings of DiGRA 2013 Conference: DeFragging Game Studies*.
- Csikszentmihályi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper & Row.
- Consalvo, M. (2009). Hardcore casual: game culture: Return(s) to Ravenhearst. *Proceedings of the 4th International Conference on Foundations of Digital Games* (s. 50–54). Orlando, Florida.
- De Schutter, B., Malliet, S., (2009). A new or just a different breed of gamer? *The annual conference of the International Communication Association*. Chicago, USA.
- Ermi, L., Mäyrä, F. (2005), Fundamental components of the gameplay experience: Analysing immersion. W: S. de Castell, J. Jenson (red.) *Changing Views: Worlds in Play. Selected papers of the 2005 Digital Games Research Association's Second International Conference* (s. 15–27). DiGRA: Vancouver, Canada.
- Fritsch, T., Voigt, B., Schiller, J. (2006). Distribution of online hardcore player behavior. (How hardcore are you?). *Proceedings of 5th ACM SIGCOMM workshop on Network and system support for games*. Singapore.
- Garda, M. (2013). Nostalgia in retro game design. *Proceedings of DiGRA 2013: DeFragging Game Studies*.
- GRYOnline (2014a). Casual – gry po premierze. Online: <<http://www.gry-online.pl/encyklopedia-gier.asp?TEM=52>>. Data dostępu: 1 grudnia 2014.
- GRYOnline (2014b). Lazarus Creek [PC]. Online: <<http://www.gry-online.pl/SO16.asp?ID=21019>>. Data dostępu: 1 grudnia 2014.
- Hut (12 lipca 2012). Worms: Najlepsza kasualowa gra przed Angry Birds trafi na Facebooka. Online: <<http://www.cdaction.pl/news-27626/worms-najlepsza-kasualowa-gra-przed-angry-birds-trafi-na-facebook>.html>. Data dostępu: 1 grudnia 2014.
- Jansz, J., Tanis, M. (2007). Appeal of Playing Online First Person Shooter Games. *Cyberpsychology & Behavior*, 10(1), 133–136.
- Jennett, C., Cox, A. L., Cairns, P., Dhoparee, S., Epps, A., Tijs, T., Walton, A. (2008). Measuring and defining the experience of immersion in games. *International Journal of Human-Computer Studies*, 66(9), 641–661.
- Juul, J. (2010). *Casual Revolution: Reinventing video games and their players*. Cambridge, MA: MIT Press.

- Kallio, K. P., Mäyrä, F., Kaipainen, K., (2011). At Least Nine Ways to Play: Approaching Gamer Mentalities. *Games and Culture*, 6(4), 327–353.
- McMahan, A. (2003). Immersion, Engagement, and Presence: A Method for Analyzing 3-D Video Games. W: M. J. P. Wolf, B. Perron (red.), *The Video Game Theory Reader* (s. 67–86). New York: Routledge.
- Poels, Y., Annema, J. H., Verstraete, M., Bieke, Z., Grooff, D. De (2012). Are you a gamer? A qualitative study on the parameters for categorizing casual and hardcore gamers. *IADIS International Journal on WWW/Internet*, 10(1).
- Rigby, S., Ryan, R. (2011). *Glued to games: How video games draw us in and hold us spellbound*. Santa Barbara, CA: ABC-CLIO.
- Wikipedia (2014). List of best-selling video games. Online: <http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_best-selling_video_games>. Data dostępu: 1 grudnia 2014.
- Wirtualna Polska (2014). Twórcy wybrali najlepsze gry zeszłego roku. Online: <<http://gry.wp.pl/galeria/tworcy-wybrali-najlepsze-gry-zeszlego-roku,181041/4.html>>. Data dostępu: 1 grudnia 2014.

Gry

- Adams, T. (2006). *Dwarf Fortress* [PC]. Tarn Adams, USA.
- Atlus (2007). *Etrian Odyssey* [NDS]. Atlus, Japonia.
- Bethesda Softworks (2009). *Fallout 3* [gra wieloplatformowa]. Bethesda, USA.
- Bungie (2001). *Halo: Combat Evolved* [gra wieloplatformowa]. Microsoft, USA.
- Capcom (1985). *Ghosts'n Goblins* [gra na automat]. Capcom, Japonia.
- Capcom (2009). *Resident Evil 5* [gra wieloplatformowa]. Capcom, Japonia.
- The Chinese Room (2012). *Dear Esther* [PC]. The Chinese Room, USA.
- Epic Games (2008). *Gears Of War 2* [Xbox 360]. Microsoft, USA.
- From Software (2009). *Demon's Souls* [Playstation 3]. Namco Bandai, Japonia.
- Harmonix (2005). *Guitar Hero* [gra wieloplatformowa]. RedOctane, USA.
- Harmonix (2007). *Rock Band* [gra wieloplatformowa]. Electronic Arts, USA.
- Infinity Ward (2007). *Call Of Duty 4: Modern Warfare* [gra wieloplatformowa]. Activision, USA.
- King (2012). *Candy Crush Saga* [iOS]. King, UK.
- McMillen, E. (2011). *The Binding Of Isaac* [PC]. Edmund McMillen, USA.
- Media Molecule (2008). *Little Big Planet* [PlayStation 3]. Sony, USA.
- Messhof (2014). *Nidhogg* [gra wieloplatformowa]. Messhof, USA.

Mojang (2009). *Minecraft* [PC]. Mojang, Szwecja.
Naughty Dog (2009). *Uncharted 2* [PlayStation 3]. Sony, USA.
Naughty Dog (2013). *The Last Of Us* [PlayStation 3]. Sony, USA.
Pażytnow, A. (1984). *Tetris* [PC]. ZSRR.
Polytron (2012). *Fez* [Xbox 360]. Microsoft, USA.
PopCap (2004). *Bejeweled 2* [PC]. PopCap, USA.
PopCap (2007). *Peggle* [PC]. PopCap, USA.
Red Winter Software (2013). *Dungelot* [iOS]. Red Winter Software, Hong Kong.
Rovio (2009). *Angry Birds* [iOS]. Chillingo, Finlandia.
Tale Of Tales (2009). *The Path* [PC]. Tale Of Tales, Belgium.
Valve (2004). *Half-Life 2* [PC]. Valve, USA.
Zynga (2009). *Farmville* [Facebook]. King, USA

dr Paweł Grabarczyk – adiunkt w Katedrze Filozofii Współczesnej Instytutu Filozofii Uniwersytetu Łódzkiego.

O opozycji hardcore/casual

Abstrakt: Artykuł poświęcony jest analizie problemów związanych z dychotomią hardcore/casual, która używana jest powszechnie w dyskursie związanym z grami wideo. Wskazane są dwa typy problemów: globalne, związane ze znaczeniem obu terminów, oraz lokalne, związane z przekładem tych terminów na język polski. Twierdzę, że najważniejszym powodem niejasności jest dwuznaczność terminu „hardcore”. W jednym znaczeniu odnosi się on do zaangażowania kulturowego graczy, w drugim do zaangażowania kognitywnego podczas gry. Wskazuję, w jaki sposób rozróżnienie tych sensów objaśnia dychotomię H/C oraz dlaczego może ono stanowić podstawę polskiego przekładu obu tych terminów.

Słowa kluczowe: hardcore, casual, zaangażowanie kognitywne, gracze
