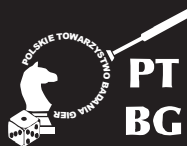


Homo Ludens

Czasopismo ludologiczne
Polskiego Towarzystwa Badania Gier
Czasopismo wydawane przy współpracy z Pracownią Badań Ludologicznych
Instytutu Lingwistyki Stosowanej Wydziału Neofilologii UAM

Numer 2(8)/2015



Polskie Towarzystwo Badania Gier

Oficjalne czasopismo Polskiego Towarzystwa Badania Gier

Homo Ludens

Homo Ludens (ISSN 2080-4555) is the official journal of the Games Research Association of Poland (Polskie Towarzystwo Badania Gier). The journal carries original articles on various aspects of ludology as broadly perceived games research in the humanities, social and other sciences. It presents a representative survey of empirical and theoretical research conducted in this area in Poland and abroad as well as reflections on issues in the area of game studies. It also publishes selected book reviews in this area. The language of the journal is basically Polish but articles in English and German are also accepted. The journal is issued on line in a form of a continuous publication - before publishing of the final versions of the texts on its website early citation versions are available. The articles are also available in a print version of the journal issued usually after the publication of the final digital version. The original version of the journal is the digital one.

Redakcja numeru tematycznego

Redaktor prowadząca: Justyna Janik

Redaktorzy merytoryczni i językowi: Mateusz Felczak, Joanna Płaszewska, Piotr Sterczewski

Kolegium Redakcyjne / Editorial board

Redaktor założyciel / Founding Editor: Augustyn Surdyk

Redaktor naczelny / Editor-in-Chief: Augustyn Surdyk

Zastępca redaktora naczelnego / Associate Editor: Jerzy Zygmunt Szeja

Asystenci redaktora naczelnego / Assistants to the Editor: Stanisław Krawczyk, Jakub Marszałkowski

Sekretarz czasopisma / Editorial Secretary: Dorota Cwiklińska-Surdyk

Redaktorzy językowi / Language Editors: Graham Knox-Crawford (English), Stanisław Krawczyk (polski), Britta Stöckmann (Deutsch)

Projekt okładki i stron tytułowych: Emanuel Kulczycki

Zdjęcie na okładce: Marta Kliponis-Kulczycka

Opracowanie techniczne i skład: Mateusz Felczak

Pierwotną wersją pisma jest wersja elektroniczna: <http://ptbg.org.pl/HomoLudens/>

Rada Naukowa / Academic Advisory Board

Przewodniczący / Chair: Prof. zw. dr hab. Waldemar Pfeiffer (Poznań)

Członkowie / Members:

Prof. zw. dr hab. Bolesław Andrzejewski (Poznań)

Prof. zw. dr hab. Izabela Prokop (Poznań)

Prof. Dr. Linus Jung (Granada)

Prof. Dr. Rosa Maria Muñoz Luna (Malaga)

Prof. UŁ dr hab. Piotr Sitarski (Łódź)

Prof. Dr. Lidia Taillefer de Haya (Malaga)

Prof. Dr. Catalina Jiménez Hurtado (Granada)

Prof. zw. dr hab. Teresa Siek-Piskozub (Poznań)

Prof. Dr. Silvia Montero Martinez (Granada)

Prof. UP dr hab. Henryk Noga (Kraków)

Prof. UG dr hab. Halina Stasiak (Gdańsk)

Rada Redakcyjna / Editorial Advisory Board

Przewodnicząca / Chair: Prof. UW dr hab. Anna Gemra (Wrocław)

Członkowie / Members:

Prof. USWPS dr hab. Mirosław Filiciak (Warszawa)

Prof. UJK dr hab. inż. Jan Zych (Poznań)

Dr Joanna Andrzejewska (Poznań)

Dr Radosław Bomba (Lublin)

Dr Agnieszka Dytman-Stasienko (Wrocław)

Dr Dariusz Grzybek (Poznań)

Dr Agata Hofman (Gdańsk)

Dr Rolisław Jan Kolbusz (Warszawa)

Dr Tomasz Z. Majkowski (Kraków)

Dr Michał Mochocki (Bydgoszcz)

Dr Piotr Ratajczyk (Poznań)

Dr Tomasz Smejliś (Wrocław)

Dr Jan Stasienko (Wrocław)

Dr Anna Szczepaniak-Kozak (Poznań)

Dr Zbigniew Wałaszewski (Warszawa)

Prof. UAM dr hab. Arkadiusz Jabłoński (Poznań)

Dr hab. Michał Wendland (Poznań)

Dr Andrzej Belkot (Poznań)

Dr Dorota Chmielewska-Luczak (Wrocław)

Dr Maria B. Garda (Łódź)

Dr Dobrosława Grzybkowska-Lewicka (Wrocław)

Dr Paweł Hostyński (Poznań)

Dr Emanuel Kulczycki (Poznań)

Dr Aleksandra Mochocka (Bydgoszcz)

Dr Agnieszka Nowicka (Poznań)

Dr Agata Skórzyńska (Poznań)

Dr Michał Soltysiak (Warszawa)

Dr Britta Stöckmann (Kiel)

Dr Dominika Urbańska-Galanciak (Warszawa)

Dr Agata Zarzycka (Wrocław)

Adres redakcji:

Polskie Towarzystwo Badania Gier, „Homo Ludens”, ul. Kossaka 9/7, 60-759 Poznań
e-mail: HomoLudens@ptbg.org.pl lub SurdykMG@amu.edu.pl

Wydawca:

Polskie Towarzystwo Badania Gier, ul. Kossaka 9/7,
60-759 Poznań

ISSN 2080-4555

POLSKIE TOWARZYSTWO BADANIA GIER
GAMES RESEARCH ASSOCIATION OF POLAND

Homo Ludens

Czasopismo ludologiczne
Polskiego Towarzystwa Badania Gier
Czasopismo wydawane przy współpracy z Pracownią Badań Ludologicznych
Instytutu Lingwistyki Stosowanej Wydziału Neofilologii UAM

Numer 2(8)/2015



Poznań-Kraków 2015

Dotychczas wśród publikacji Polskiego Towarzystwa Badania Gier
dzięki dofinansowaniu Instytutu Lingwistyki Stosowanej UAM
oraz Rektora UAM ukazały się:

1. Surdyk A. (red.), 2007, *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał. Tom I*, seria „Język–kultura–komunikacja” nr 1, Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
2. Surdyk A., Szeja J.Z. (red.), 2007, *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał. Tom II*, seria „Język–kultura–komunikacja” nr 2, Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.

Książki dostępne w sprzedaży w księgarniach na terenie całej Polski oraz w sprzedaży wysyłkowej Wydawnictwa Naukowego UAM w Poznaniu; <<http://www.staff.amu.edu.pl/~press/>>.

INFORMACJE O SPRZEDAŻY WYDAWNICTW
UNIwersYTETU IM. ADAMA MICKIEWICZA W POZNANIU

Sprzedaż wszystkich publikacji Wydawnictwa naukowego UAM prowadzi Księgarnia Uniwersytecka w Poznaniu. Książki naszego Wydawnictwa można nabywać również w innych księgarniach na terenie całego kraju, zwłaszcza w księgarniach naukowych. W razie braku poszukiwanych tytułów w tych księgarniach można skierować zamówienia pisemne do Księgarni Uniwersyteckiej (adres: 60-813 Poznań, ul. Zwierzyniecka 7, tel. (0-61) 847-02-81), która prześle książkę za zaliczeniem pocztowym, o ile nakład nie został wyczerpany, lub do Wydawnictwa (61-734 Poznań, ul. Nowowiejskiego 55, tel. (061) 829-39-79, fax (0-61) 829-39-80).

Adres elektroniczny: e-mail: press@amu.edu.pl; pełna oferta Wydawnictwa:
<<http://www.staff.amu.edu.pl/~press/>>.

INFORMATION ON THE SALE OF
ADAM MICKIEWICZ UNIVERSITY PRESS PUBLICATIONS

All Adam Mickiewicz University Press publications are sold by the University Bookshop (Księgarnia Uniwersytecka, 60-813 Poznań, ul. Zwierzyniecka 7, tel. (+48 61) 847-02-81). Books published by AMU Press are also available in bookshops of scientific publications all over the country.

Foreign customers can contact directly Adam Mickiewicz University Press, 61-734 Poznań, Nowowiejskiego 55, tel. (+48 61) 829-39-79, fax (+48 61) 829-39-80. They can obtain information on other kinds of transactions and editorial cooperation with AMU Press.

e-mail: press@amu.edu.pl; <<http://www.staff.amu.edu.pl/~press/>>.

Jako numery specjalne czasopisma „Homo Communicativus” wydawanego przez Zakład Teorii i Filozofii Komunikacji Instytutu Filozofii UAM ukazały się:

1. Surdyk A., Szeja J.Z. (red.), 2008, *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra w kontekście edukacyjnym, społecznym i medialnym*, „Homo Communicativus”, nr 2(4), ZTIFK UAM, Poznań [dostępne do pobrania w darmowej wersji cyfrowej online ze strony: <<http://www.hc.amu.edu.pl/>>].
2. Surdyk A., Szeja J.Z. (red.), 2008, *Kulturotwórcza funkcja gier. Cywilizacja zabawy czy zabawy cywilizacji? Rola gier we współczesności*, „Homo Communicativus”, nr 3(5), ZTIFK UAM, Poznań [dostępne do pobrania w darmowej wersji cyfrowej online ze strony: <<http://www.hc.amu.edu.pl/>>].

SPIS TREŚCI

I. ARTYKUŁY / ARTICLES

MAGDALENA BEDNORZ

Kryzys tożsamości gracza – znaczenie terminu „gamer” wobec popularyzacji gier komputerowych **10**

MARCIN M. CHOJNACKI

Branded content a elektroniczna rozrywka – promocja i budowanie marki w grach reklamowych **22**

JUSTYNA JANIK

Miasto – bohater – idea, czyli postmodernistyczne tożsamości w *Batman: Arkham City* **33**

MATEUSZ KOMINIARCZUK

Granie ergatyczne, czyli konsekwencje upodobnienia rozgrywki do pracy. *Diablo III* jako przypadek „gry zgamifikowanej” **46**

STANISŁAW KRAWCZYK

„Przed wyruszeniem w drogę należy zebrać drużynę”. Dlaczego gry komputerowe z przełomu wieków wpłynęły na tożsamość polskich graczy? **63**

PIOTR KUBIŃSKI

Tożsamość emersyjna na przykładzie postaci Deadpoola..... **80**

SZYMON PIOTR KUKULAK

Generał bez właściwości. Rola etyki i technologii wojennych w kształtowaniu tożsamości postaci gracza w RTS-ach..... **89**

MACIEJ MACIEJEWSKI

Dobry, zły i niemy. Meandry wyborów moralnych jako metody kreacji tożsamości w *The Walking Dead* studia Telltale Games **109**

MACIEJ NAWROCKI

Strategia interakcji w *The Stanley Parable* w perspektywie narratologicznej **123**

MARCIN PETROWICZ

Mechaniki tworzenia postaci **136**

DOMINIKA STASZENKO

Lollipop Chainsaw Goichiego Sudy i problem autorstwa w medium gry wideo **153**

MICHAŁ ŻMUDA

Styl grania: pomiędzy czytaniem a odtwarzaniem tekstu gry wideo **163**

II. KOMUNIKATY / ANNOUNCEMENTS

Komunikat o XII międzynarodowej konferencji naukowej Polskiego Towarzystwa
Badania Gier z cyklu „Kulturotwórcza funkcja gier” **176**

Wymogi publikacji **180**

Informacje o Instytucie Lingwistyki Stosowanej UAM i Pracowni Badań
Ludologicznych **187**

Informacje o Polskim Towarzystwie Badania Gier / Information about Games
Research Association of Poland **189**

Warunki wstąpienia do Polskiego Towarzystwa Badania Gier **195**

Informacje o Kołach Polskiego Towarzystwa Badania Gier **199**

I. ARTYKUŁY

ARTICLES

Kryzys tożsamości gracza – znaczenie terminu „gamer” wobec popularyzacji gier komputerowych

MAGDALENA BEDNORZ

Uniwersytet Śląski, Katowice

Abstract

Gamer identity crisis – meaning of the term ‘gamer’ in view of the popularisation of video games

The popularization of video games attracts a broader audience, while simultaneously hitherto marginalized groups become more noticeable. As a result, the image of an average gamer changes, as well as the semantic connotations and the definition of the word ‘gamer’ itself. Referring to the principles of critical discourse analysis, the article presents an overview of discursive practices in gaming culture, works and statements concerning semantic crisis of the word ‘gamer’. It elaborates on the conflicting stances, causes of the conflict, and potential solutions.

KEYWORDS: *gaming culture, gamer, discourse, identity, semantics*

1. Wprowadzenie

Ostatnie lata to okres rosnącej popularności gier wideo, owocujący zmianami w obrębie kulturowych i społecznych zjawisk z nimi związanych. Zmienia się nie tylko rynek gier – obecnie potężna gałąź gospodarki – ale również wizerunek ich przeciętnego odbiorcy, co znajduje swoje odbicie w przeobrażeniach cech semantycznych słowa *gamer* [ang. gracz]. Brak społecznej zgody odnośnie tego, co konstytuuje gracza, można zauważyć już przyglądając się rozdzźwiękowi między słownikową definicją *gamera*, sugerującą, że określeniem tym można nazywać każdą osobę grającą w gry wideo¹, a akcjami takimi jak kampania reklamowa Nintendo z 2012 roku, promująca Nintendo 3DS jako urządzenie także dla osób nieidentyfikujących się z tą nazwą. W poniższym artykule przedstawię różne aspekty kryzysu semantycznego słowa *gamer* – zamiennie używając angielskiej wersji słowa i jej polskiego odpowiednika, jednak skupiając się przede wszystkim na ładunku znaczeniowym, który posiada wersja angielska – wraz z ich szerszym kontekstem kulturowo-społecznym. Ze względu na taką orientację, poruszane w tekście zjawiska odnosić się będą do anglojęzycznego obszaru geograficznego, ze szczególnym uwzględnieniem specyfiki kulturowo-społecznej Stanów Zjednoczonych.

Uznając, że rzeczywistość społeczna ma charakter dyskursywny, to znaczy jest poddawana ciągłym procesom symbolicznego ustalania jej obrazu i negocjowania znaczeń poprzez praktyki komunikacyjne (Jabłońska, 2013), jako punkt odniesienia dla swoich rozważań stawiam krytyczną analizę dyskursu. Krytyczna analiza dyskursu najogólniej definiowana jest jako „typ perspektywy badawczej, która w centrum zainteresowania stawia sposób, w jaki władza, dominacja i nierówności społeczne są ustanawiane, odtwarzane oraz kwestionowane poprzez tekst i mowę w kontekście społeczno-kulturowym” (Van Dijk, 2003, s. 352). Odnoszę się do podstawowych założeń tej perspektywy – elementów wspólnych, jednoczących różnorodne teoretyczne i metodologiczne podejścia w obrębie KAD. Przyjmuję więc założenie, że w dyskursie unaocniają się relacje władzy społecznej, a dyskurs i władza pozostają w ciągłej relacji, działającej zwrotnie – zdarzenie dyskursywne jest kształtowane przez instytucje i struktury społeczne, jednocześnie je kształtując (Fairclough, Wodak, 1997, s. 258). Co więcej, przyjmuję, że badania dyskursu powinny dotyczyć konkretnych praktyk dyskursywnych, czy inaczej „języka w użyciu”, i polegać na demaskowaniu opresji społecznej i relacji władzy poprzez analizę i interpretację danych (Van Dijk, 2003; Fairclough, Wodak, 1997). Zakładam zatem, że poprzez obserwację debaty wokół znaczenia słowa – zwłaszcza tak

¹ Parafraza definicji hasła „gamer” podawanej przez internetowy słownik Merriam-Webster.

charakterystycznego, osadzonego w ogólnym dyskursie kultury gamingowej i odnoszącego się do tożsamości i reprezentacji kulturowej jej odbiorców jak gamer – można prześledzić relacje władzy w danym dyskursie, punkty widzenia stron biorących udział w negocjowaniu znaczenia i tendencje, jakie takim negocjacom towarzyszą.

Wychodząc z założenia, że krytyczna analiza dyskursu ma spełniać funkcję opisową, interpretacyjną i wyjaśniającą (Van Dijk, 2003; Jabłońska, 2013, s. 50), koncentruję się na przeglądzie tendencji w danym aspekcie dyskursu i korzystam z tekstów źródłowych – artykułów, wpisów na blogach, prac naukowych. Traktuję je jako przykłady przejawów związanych z dyskusji na temat statusu semantycznego określenia *gamer*, która odbywa się wewnątrz kultury gamingowej. Staram się stworzyć wystarczająco szerokie spektrum punktów odniesienia dla opisania kryzysu znaczenia słowa, przyczyn tego kryzysu i propozycji możliwych rozwiązań. Koniecznym wydaje się podkreślić, że artykuł ten nie spełnia roli pełnej krytycznej analizy dyskursu, ale raczej ukierunkowany jest na jej funkcję opisową. Stanowi zatem przegląd stanowisk w debacie wokół znaczenia słowa *gamer*, ocenę w znaczącej mierze pozostawiając refleksji czytelnika.

2. Stereotyp gracza

Przyglądając się słownikowym definicjom hasła *gamer* można zauważyć, że często są one nie tylko bardzo szerokie – jak przytaczany wcześniej przykład definicji podawanej przez słownik *Merriam-Webster* – ale także często wprowadzają dodatkowe kryteria, potencjalnie wzajemnie się wykluczające. Przykładowo, słownik *Webster's New World College Dictionary* (2010) utożsamia *gamera* z osobą grającą w gry elektroniczne i planszowe, z kolei według *Oxford Dictionaries* typowym graczem będzie osoba grająca w gry RPG. Sama analiza definicji wskazuje więc na brak zgody co do znaczenia słowa wśród definiujących.

Jednak w celu odnalezienia przyczyn takiej sytuacji konieczne wydaje się – według założeń analizy dyskursu utożsamiającej dyskurs z językiem w użyciu, a więc nastawionej na badanie kulturowych kontekstów danych wypowiedzi i znaczeń (Jabłońska, 2013) – przyjrzeć się potocznemu, stereotypowemu wyobrażeniu *gamera*, jego cechom i źródłom. Zwłaszcza że, jak wspomina Adrienne Shaw w rozmowie z Jayne Gackenbach (2012), słowo *gamer* może

oznaczają ludzi grających w gry, ale badane w kontekście kultury popularnej i potocznego rozumienia staje się dużo bardziej naładowane znaczeniowo.

Z wypowiedzi dotyczących cech wizerunku stereotypowego gracza wyłania się spójny obraz *gamera* jako stroniącego od ludzi białego młodego mężczyzny, z obsesją na punkcie gier, zwłaszcza gier wideo (Kowert, Oldmeadow, 2012; Sheffield, 2013). Co więcej, wypowiedzi te podkreślają, że istnieje czynnik, który jednoczy graczy wpisujących się w wyżej opisany stereotyp, a zarazem napędza jego odtwarzanie – jest nim trauma spowodowana odrzuceniem i nękaniami ze względu na niszowe hobby (The Bossy Pally, 2012). W tym kontekście pojęcie *gamer* staje się z jednej strony ucieleśnieniem negatywnego stereotypu, koncentrującego się wokół jednej, konkretnej grupy demograficznej, a z drugiej – swoistą odznaką, cechą wyróżniającą, nagrodą za znoszenie społecznego odrzucenia, jednoczącą w zbiorowym poczuciu krzywdy z innymi osobami dzielącymi te same doświadczenia.

3. Źródła stereotypu

Jak pokazuje artykuł Tracy Lien *No Girls Allowed* [ang. „Dziewczyny nie mają wstępu”], źródeł tak konkretnego stereotypu można doszukiwać się przede wszystkim w decyzjach marketingowych firm reprezentujących przemysł gier oraz w sposobie przedstawiania graczy przez media (Lien, 2013). Reprezentacja medialna graczy, skupiająca się wokół historii łączących używanie przemocy w grach z agresywnym zachowaniem także poza nimi, doprowadziła do wytworzenia negatywnej reputacji fanów gier i częstej niechęci do identyfikacji ze środowiskiem gamingowym. Skoncentrowała też dyskurs medialny związany z grami na ich konkretnym typie, tworząc kanon tytułów, które „czynią graczem” bardziej niż inne.

Można wskazać dwa przełomowe momenty, w których decyzje marketingowe zdeterminowały wygląd rynku gier, a tym samym i społeczny obraz gracza. Pierwszym z nich był kryzys branży w 1983 roku, który doprowadził do konieczności zawężenia adresata kampanii reklamowych i promocyjnych do konkretnej grupy demograficznej – najbardziej opłacalne okazało się adresowanie produktów do młodych chłopców, jak w przypadku marketingu Nintendo. Później, w latach dziewięćdziesiątych, adresatami kampanii promocyjnych stali się starsi chłopcy, i w końcu mężczyźni – ci sami odbiorcy, wychowani na grach wideo, o kilka lat starsi (Lien, 2013). W ten sposób doprowadzono do trwałego skojarzenia wizerunku gracza z młodym chłopakiem i do wpisania w znaczenie słowa *gamer* stereotypowego obrazu

gracza, opartego na reprezentacji kulturowej przypisanej do konkretnej grupy demograficznej.

4. Między *gamerem* a graczem *casualowym*

Obok mechanizmów marketingowych, to właśnie pewna niszowość grania jako formy rozrywki pozwoliła na ukształtowanie się sprecyzowanego wizerunku gracza, między innymi jako fana gier, gamingowego *geeka*. Wydaje się więc, że wraz z popularyzacją ogólnie pojętej *geek culture* – popularyzacją, która dokonała się stopniowo na przestrzeni ostatnich lat – *geek*, a w rezultacie także powiązany z nim *gamer*, tracą tę część znaczenia, która łączyła te wyrażenia z niszowością hobby. Jeśli „*geek* nie pokonał głównego nurtu, ale został jego nowym powtórzeniem” (Harrison, 2013), to poprzez rosnącą popularność i zwiększającą się liczbę odbiorców form i tekstów kultury zaliczanych do *geek culture* określanie się mianem *geeka* przestaje być wyznacznikiem wyjątkowości.

Nie sposób nie wspomnieć tutaj o jednym z aspektów popularyzacji gier wideo – zmianie, którą Jesper Juul nazywa *casual revolution* (Juul, 2010) i określa jako „moment, w którym gry wideo stały się normalne; kiedy granie w gry przy użyciu komputera lub telewizora przestało być czymś wyjątkowym” (tamże, s. 152). To moment rozkwitu *casual games* – gier stworzonych dla masowego odbiorcy, łatwych w dostępie, łatwych w obsłudze, często dostępnych na urządzeniach mobilnych, niewymagających wcześniej zdobytych umiejętności ani wiedzy o grach w ogóle (Snider, 2009).

Poprzez swoją atrakcyjność dla osób, które nie identyfikują się z kulturą gamingu, *casual games* dosyć wyraźnie umożliwiają zakwestionowanie założenia, że *gamer* to określenie każdej osoby grającej w gry. Jednocześnie przyczyniają się do wprowadzania podkategorii graczy i ich wartościowania. Podział na gry *casual* i gry *hardcore*, gdzie te ostatnie wyróżniają się koniecznością poświęcenia większej ilości czasu na rozgrywkę czy bardziej skomplikowaną obsługą gry, wydawać się może zasadny, zwłaszcza z perspektywy twórcy adresującego produkt do konkretnej grupy odbiorców. Jednak już w przypadku wyróżniania graczy „prawdziwych” [ang. *true gamer*] i przypisywania cech prawdziwego grania tylko określonym gatunkom lub tytułom gier w opozycji do innych, nieprawdziwych (Sweedyk, de Laet, 2005), wprowadzenie podziału wydaje się być oparte głównie o czynniki emocjonalne.

Można więc uznać, że to właśnie spopularyzowanie gier i wiążące się z nim pojawienie się *casual games* powodują podwójny rozdźwięk znaczeniowy – między graczem pojmowanym jako osoba grająca w gry a graczem

będącym świadomym uczestnikiem kultury gamingowej i identyfikującym się z nią, a także między osobą grającą w dowolny rodzaj gier a taką, która wybiera konkretny gatunek, pasujący do obrazu „prawdziwego gracza”.

5. Gamer – tarcza przeciwko zmianom

Przyglądając się bliżej zjawisku wyróżniania *true gamers* z grona osób grających w gry wideo, można wyciągnąć wnioski, że nie tylko odbywa się ono w oparciu o czynniki emocjonalne, ale jest też formą obrony, próbą postawienia oporu procesom towarzyszącym popularyzacji gier komputerowych. Innymi słowy – samozwańczy reprezentanci środowiska skupionego wokół *geek culture* są urażeni rzekomą dewaluacją określeń, które do tej pory ich charakteryzowały, w obliczu konieczności ich przystosowania do szerszej rzeszy odbiorców (Ideas Without End, 2012).

Dobłą ilustracją tej tezy wydaje się definicja *true gamer* podawana przez *Urban Dictionary* – jest to dosyć długa lista wymogów, które decydują o tym, czy ktoś jest prawdziwym graczem, takich jak określona liczba godzin w tygodniu spędzonych na graniu czy konieczność przejścia każdego tytułu więcej niż raz (Urban Dictionary, 2006). Za przykład mogą posłużyć również takie wypowiedzi, jak poniższa:

Słowo „gamer” znaczy coś konkretnego: satysfakcję ze swoich osiągnięć i poczucie doniosłości. Prawdziwi gracze z dumą noszą to miano, które traktowane jest jak największy komplement. Istnieją tysiące ludzi, którzy niezasłużenie określają siebie graczami, ale my wiemy, na czym polega różnica. Gracze to ludzie, którzy rozumieją ten artykuł bez sprawdzania znaczenia fraz i akronimów, bez drapania się po głowach w geście niedowierzania. Samozwańczy tzw. „social gamers” to tylko kiepscy naśladowcy, którzy nie byłiby w stanie przeżyć dnia w naszych butach, bo to my jesteśmy wyjątkowi (Burke, 2010).

Aspekt emocjonalny jest tu wyraźnie widoczny – choćby w nawiązywaniu do poczucia dumy i wyjątkowości czy opieraniu znaczenia terminu *gracz* o subiektywne, zinternalizowane odczucia. Z kolei lekceważenie innego typu grających niż ten, który prezentuje autor tekstu, wydaje się świadczyć o wrogości powodowanej poczuciem zagrożenia i potrzebą ustalenia granic na zasadzie opozycji my-oni, co może być interpretowane jako negatywna reakcja na pojawienie się innej reprezentacji gracza niż uznawana we wcześniej panującym porządku. Co więcej, posługiwanie się terminem *gamer* w taki sposób czyni z tego określenia formę odgradzania się od konsekwencji popularyzacji gier, narzędzie służące zachowaniu poczucia niszowości.

6. *Gamer* – narzędzie wykluczenia

Poza *casual revolution*, popularyzacja gier komputerowych pozwoliła na uwidocznienie w dyskursie medialnym głosów reprezentujących grupy wykluczane w dotychczas dominującej reprezentacji kulturowej *gamera*. Choć gry komputerowe nadal są kojarzone przede wszystkim z mężczyznami, a gracze przedstawiani zazwyczaj jako jednolita grupa (Parkin, 2013), pojawiają się też głosy kwestionujące taki stan rzeczy. Przykładem mogą być tutaj takie projekty jak *Tropes vs Women in Video Games* Anity Sarkeesian, czyli seria krótkich filmów poświęconych analizie i dekonstrukcji sposobów przedstawiania kobiecych postaci w grach, albo *She Got Game* – seria wywiadów przedstawiających historie kobiet, które przyczyniły się do rozwoju i kształtowania kultury gier wideo.

Podobnie jak w przypadku kwestionowania „prawdziwości” graczy grających w *casual games*, kwestia wprowadzania kobiet do dyskursu gier wideo nie pozostała bez odzewu. Gwałtowne reakcje i głosy sprzeciwu na projekt Sarkeesian (wliczając nawet stworzenie przez jednego z jej krytyków prostej gry, która polegała na symulacji fizycznego znęcania się nad autorką projektu) czy głosy krytyki w reakcji na prowadzenie przez Aishę Tyler konferencji prasowej Ubisoftu, kwestionujące wiarygodność dorosłej czarnoskórej kobiety jako *gamera*, to tylko kilka przykładów.

Jak wskazuje Jamin Warren (2014), tak gwałtowne negatywne reakcje doprowadziły do sytuacji, w której *gamer* stał się wyrazem wrogości i narzędziem wykluczenia, a używanie tej identyfikacji zaczęło kojarzyć się raczej z odstraszeniem ludzi niż z tworzeniem przyjaznej społeczności. W obliczu braku jedności co do tego, kim jest gracz i jakie są jego cechy, skutkuje to przeobrażeniem słowa *gamer* w swoistą broń, której każdy może użyć jako narzędzia opresji, wypełniając ją semantycznie według własnego uznania i dostosowując do własnej wizji kultury gier wideo.

7. *Gamer* – co dalej? Propozycje dalszej zmiany

Wyżej opisane wykluczające praktyki części środowiska budzą opór wykluczonych i powodują, że termin *gamer* i jego znaczenie pozostają podmiotem – i równocześnie narzędziem – ciągłego procesu negocjowania znaczenia między skonfliktowanymi stronami. Wśród tekstów poruszających ten problem w debacie publicznej znajdują się takie, które proponują różnorodne rozwiązania tej sytuacji i postulaty dalszej zmiany semantycznej słowa „gracz”.

7.1. Postulat uśmiercenia *gamera*

Jedną z takich propozycji jest radykalne odcięcie się od określenia *gamer*, interpretowanego jako forma akceptacji negatywnego wizerunku kreślonego przez media (Sheffield, 2013) czy też „przykra spuścizna niszowej przeszłości medium, kiedy gry wideo były postrzegane jako obszar zdominowany przez rzadko wychodzących z domu, białych nastolatków” (Parkin, 2013). W artykule zatytułowanym „Jeśli kochasz gry, powinieneś wzbraniać się przed byciem nazywanym *gamerem*”² Simon Parkin dowodzi, że niemożliwe jest zatarcie kliszowego rozumienia tego słowa, więc aby odciąć się od negatywnych konotacji, należy odmawiać identyfikacji z reprezentacją kulturową gracza kojarzoną ze słowem *gamer*.

Z podobnego założenia wychodzi Brendan Keogh (2013), pisząc: „uwaga, że <<gamer>> to okropne wyrażenie, którego powinniśmy się pozbyć”. Zauważa jednak, że problem nie leży w ludziach, którzy chcą się identyfikować, korzystając z tego określenia, ale w dominującym dyskursie, w którym *gamer* jest jednocześnie kojarzony z konkretną grupą demograficzną i wykorzystywany jako termin określający wszystkich grających w gry, co przyczynia się do reprodukcji stereotypu. Dlatego głównym postulatem jest tu nie tyle odejście od używania zwrotu *gamer* jako sposobu samoidentyfikacji przez ludzi związanych ze środowiskiem fanów gier, ale wycofanie z powszechnego użycia słowa „gracz” jako zwrotu określającego „ludzi, którzy grają”.

7.2. Postulat reinkarnacji *gamera*

Zdaniem Jamina Warrena całkowite odrzucenie słowa *gamer* nie jest możliwe do przeprowadzenia (Warren, 2014). I chociaż autor zgadza się, że zniechęca ono ludzi i buduje iluzję istnienia tylko jednego typu graczy, proponuje inne rozwiązanie – zarezerwowanie tego zwrotu dla „kogoś, kto żywi głębokie zainteresowanie i zrozumienie dla wszystkich aspektów tego medium” (tamże). *Gamer* mógłby oznaczać więc odpowiednik bibliofila czy kinomana, fana gier posiadającego rozległą wiedzę na temat medium.

Podobną opinię wyraża Mary Hamilton, podkreślając, że mimo negatywnych skojarzeń zwrot *gamer* jest wygodny jako nazwa fanów gier, a także „sprzyja rozwijaniu poczucia wspólnoty, tworzeniu wspólnych przestrzeni, gdzie można znaleźć swoje miejsce” (Hamilton, 2013). Co istotne, Hamilton

² Ang. „If you love games, you should refuse to be called a gamer” (Parkin, 2013).

nie wyklucza z tej wspólnoty grup marginalizowanych. Przeciwnie, wydaje się, że w jej odczuciu to właśnie poprzez używanie terminu *gamer* w odniesieniu do osób wykluczanych w dotychczasowym dyskursie możliwe jest przełamanie stereotypu i wytworzenie nowego znaczenia tego słowa, razem z nowym obrazem reprezentacji kulturowej.

Przeświadczenie, że do przełamania stereotypu można doprowadzić przez wzbogacenie reprezentacji kulturowej graczy, można znaleźć w przytoczonym przez Tracy Lien rozumowaniu Iana Bogosta: „aby gry wideo mogły przewyżżyć istniejące stereotypy, muszą zacząć być nam sprzedawane jako produkty ogólnego przeznaczenia” (Lien, 2013). W przeciwieństwie do propozycji Hamilton, ta koncentruje się na działaniach marketingowych, zakładając, że podstawą zmiany może być traktowanie gier jako medium uniwersalnego, tak jak ma to miejsce w przypadku książek czy filmów. Poszerzenie spektrum odbiorców i wprowadzenie różnorodnej reprezentacji kulturowej graczy mogłoby doprowadzić do zaniknięcia dotychczasowego stereotypu. Jednak aby tak się stało, konieczna wydaje się świadoma decyzja marketingowa reprezentantów branży gier, by zacząć przedstawiać gry jako produkt skierowany do szerszej i niejednolitej rzeszy odbiorców.

7.3. Podsumowanie

O ile niemożliwym wydaje się zdeterminowanie, która z przedstawionych opinii (i czy którakolwiek z nich) jest trafioną prognozą na przyszłość, a przynajmniej ja nie czuję się na siłach podejmować się takiej oceny, o tyle można założyć, że każda z nich poprzez poddanie w wątpliwość obecnego stanu rzeczy i wysunięcie propozycji zmiany przyczynia się do procesu dalszych przeobrażeń, służąc jako punkt odniesienia w procesie negocjowania znaczeń. Zwłaszcza jeśli przyjąć, że urefleksyjnienie, czy inaczej uświadomienie sobie mechanizmów opresji w dyskursie, jest podstawą dla podjęcia próby oporu (Foucault, 1995).

Co więcej, mimo trudności w określeniu, która z prognoz rzeczywiście się sprawdzi, można uznać, że dokonało się już zakwestionowanie porządku, w którym *gamer* jest zarówno identyfikacją całego środowiska graczy, jak i utrwaloną reprezentacją jednej konkretnej grupy demograficznej. Zestawienie wyżej przytoczonych stanowisk unaocznia fakt, że debata na temat terminu określającego graczy odpowiada szerszemu problemowi dotyczącemu nierówności społecznych i opresyjnych praktyk dyskursywnych w środowisku gamingowym. Jednocześnie sam kryzys semantyczny słowa obrazuje, że obec-

nie w środowisku tym dokonują się znaczące przeobrażenia dotyczące podważania dominującej reprezentacji kulturowej i dochodzenia do głosu dotychczas marginalizowanych grup. Dlatego też dalsza obserwacja zmian, jakim będzie poddawane to pojęcie, powinna dostarczać wartościowych informacji na temat sytuacji społecznej w środowisku grających.

W tym kontekście warto zaznaczyć, że artykuł został napisany przed powstaniem ruchu GamerGate i związanego z nim sporu toczącego się od jesieni 2014 roku. Z tego względu nie odnosi się do tych wydarzeń. Natomiast, z uwagi na to, że spór ten dotyczył podejścia do społeczno-politycznych aspektów gier, ze szczególnym uwzględnieniem obecności kobiet w kulturze gamingowej, dalsze pogłębienie badań i poszerzenie powyższego przeglądu stanowisk o problematykę GamerGate powinno rzucić nowe światło zarówno na zmianę semantyczną pojęcia *gamer*, jak i na ogólny kształt relacji władzy w dyskursie związanym z grami wideo.

LITERATURA

- Burke, S. (23 czerwca 2010). *GG: Gaming Culture – The Meaning of ‘Gamer’*. Online: <<http://www.gamersnexus.net/gg/382-gaming-culture-defined>>.
- Fairclough, N., Wodak, R. (1997). Critical Discourse Analysis. W: T. van Dijk (red.), *Discourse as Social Interaction* (s. 258–284). London: SAGE.
- Foucault, M. (1995). *Historia seksualności* (tłum. B. Banasiak, K. Matuszewski). Warszawa: Czytelnik.
- Gackenbach, J. (19 listopada 2012). *VideoGames: Brain Gain or Drain - What is a gamer identity or gamer culture?* Online: <<http://elab.athabascau.ca/podcasts/vgp/video-games-brain-gain-or-drain-what-gamer-identity-or-gamer-culture>>.
- Hamilton, M. (10 grudnia 2013). *In defence of ‘gamer’*. Online: <<http://maryhamilton.co.uk/2013/12/reclaiming-gamer/>>.
- Harrison, A. (2 września 2013). *Rise of the new geeks: how the outsiders won*. Online: <<http://www.theguardian.com/fashion/2013/sep/02/rise-geeks-outsiders-superhero-movies-dork>>.
- Ideas Without End (18 lipca 2012). *Is „Geek Culture” Really Mainstream?* Online: <<http://ideaswithoutend.wordpress.com/2012/07/18/is-geek-culture-really-mainstream/>>.
- Jabłońska, B. (2013). Krytyczna analiza dyskursu w świetle założeń socjologii fenomenologicznej (dylematy teoretyczno-metodologiczne). *Przegląd Socjologii Jakościowej*, IX/1, 48–61. Online: <http://www.qualitativesociologyreview.org/PL/Volume21/PSJ_9_1_Jablonska.pdf>.
- Juul, J. (2010). *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. Cambridge: The MIT Press.
- Keogh, B. (10 grudnia 2013). *on the dominant discourse of ‘gamer’*. Online: <<http://ungaming.tumblr.com/post/69639708331/on-the-dominant-discourse-of-gamer>>.

- Kowert, R., Oldmeadow, J. (czerwiec 2012). *The Stereotype of Online Gamers: New Characterization or Recycled Prototype?* Online: <<http://www.digra.org/digital-library/publications/the-stereotype-of-online-gamers-new-characterization-or-recycled-prototype/>>.
- Lien, T. (2 grudnia 2013). *No Girls Allowed*. Online: <<http://www.polygon.com/features/2013/12/2/5143856/no-girls-allowed>>.
- Merriam-Webster. *gamer*. Online: <<http://www.merriam-webster.com/dictionary/gamer>>.
- Oxford Dictionaries. *gamer*. Online: <<http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/gamer>>.
- Parkin, S. (9 grudnia 2013). *If you love games, you should refuse to be called a gamer*. Online: <<http://www.newstatesman.com/if-you-love-games-you-are-not-a-gamer>>.
- Sheffield, B. (15 maja 2013). *Opinion: Let's retire the word 'gamer'*. Online: <http://www.gamasutra.com/view/news/192107/Opinion_Lets_retire_the_word_gamer.php>.
- Snider, M. (30 grudnia 2009). *Talking casual games with author Jesper Juul*. Online: <<http://content.usatoday.com/communities/gamehunters/post/2009/12/casual-games-conversation-with-author-jesper-juul/1#.U4LATChnMg5>>.
- Sweedyk, E., De Laet, M. (July 2005). *Women, Games, and Women's Games*. Online: <<http://connection.ebscohost.com/c/articles/18088862/women-games-womens-games>>.
- The Bossy Pally (3 sierpnia 2012). *Identity: Gamer*. Online: <<http://bossypally.wordpress.com/2012/08/03/identity-gamer/>>.
- Urban Dictionary (18 czerwca 2006). *True Gamer*. Online: <<http://pl.urbandictionary.com/define.php?term=True%20Gamer>>.
- Van Dijk, T. (2003). Critical Discourse Analysis. W: D. Schiffrin, D. Tannen, H. Hamilton (red.), *The Handbook of Discourse Analysis* (s. 352–371). New York: Wiley-Blackwell.
- Warren, J. (20 lutego 2014). *What is a Gamer?* Online: <https://www.youtube.com/watch?v=zw_SVsZ2v7Q>.
- Wodak, R., Meyer, M. (2009). Critical Discourse Analysis: History, Agenda, Theory and Methodology. W: R. Wodak, M. Meyer (red.), *Methods for Critical Discourse Analysis*. London: SAGE.
- YourDictionary. *gamer*. Online: <<http://www.yourdictionary.com/gamer>>.

Data dostępu do źródeł internetowych wykorzystanych w tekście: 19 maja 2014

mgr Magdalena Bednorz, doktorantka w Zakładzie Studiów Amerykańskich i Kanadyjskich, Wydział Filologiczny, Uniwersytet Śląski, Katowice, magda.bednorz@gmail.com

Kryzys tożsamości gracza – znaczenie terminu „gamer” wobec popularyzacji gier komputerowych

Abstrakt

Popularyzacja gier wideo, w wyniku której poszerza się krąg ich potencjalnych odbiorców, a dotychczas marginalizowane grupy stają się bardziej widoczne, skutkuje zmianą wizerunku przeciętnego gracza, a tym samym prowadzi do podważenia dotychczasowego znaczenia słowa gamer. Poniższy artykuł, bazując na założeniach krytycznej analizy dyskursu, przedstawia przegląd praktyk dyskursywnych wewnątrz kultury gamingowej, wypowiedzi i tekstów odnoszących się do kryzysu semantycznego pojęcia gamer, tym samym opisując skonfliktowane stanowiska, przyczyny konfliktu i jego potencjalne możliwe rozwiązania.

SŁOWA KLUCZOWE: kultura gamingu, gracz, gamer, dyskurs, tożsamość, semantyka

Branded content a elektroniczna rozrywka – promocja i budowanie marki w grach reklamowych

MARCIN M. CHOJNACKI

Uniwersytet Łódzki

Abstract

Branded content and electronic entertainment – brand-building and promotion in advergames

Nowadays advertising campaigns are more than just billboards in the streets or TV commercials. Frequently, the companies responsible for popular brands use the video game medium, treating it as an attractive way of promoting their goods. Such solutions often go beyond typical product placement by offering its customers high-quality productions and even entire transmedia systems. Branded content is a strategy that has been present for some time in electronic entertainment, so it may be analyzed by focusing on designing a unique experience associated with a particular product and building consumer relationships with a brand through contact with the game.

KEYWORDS: *branded content, advergames, product placement*

1. Wprowadzenie

Światy reklamy i elektronicznej rozrywki są ze sobą nierozzerwalnie związane, ponieważ gry wideo, jak niemal wszystkie produkty, promuje się dzisiaj za pomocą spotów telewizyjnych, ulicznych billboardów lub internetowych banerów. Bardziej interesującą praktyką jest jednak wykorzystywanie medium gier wideo do reklamowania różnorodnych produktów, często zupełnie z nimi nie związanych. *Branded content*, czyli produkcja tekstów kultury wpisujących się w szersze kampanie promocyjne przez koncerny odpowiedzialne za konkretne marki (Horrigan, 2009), jest bowiem obecny także w obszarze elektronicznej rozrywki. Niniejszy tekst nie stanowi ekonomicznej analizy tego typu rozwiązań czy też oceny ich wpływu na potencjalnych odbiorców. Podobnym badaniom poświęcono już wiele artykułów naukowych, zwłaszcza podejmujących problem korzystania z takich gier przez najmłodszych (Bolls, Kim, Meyer, Venkataraman, Wise, 2008). Dlatego też chciałbym opisać wykorzystywanie mieszczących się w paradygmacie *branded content* praktyk lokowania produktu, wydawania gier reklamowych oraz *branded gamingu* jako projektów doświadczeń budujących oraz utrwalających pozytywny wizerunek marki.

2. Lokowanie produktów w grach wideo

Tina Winkler i Kathy Buckner przytaczają za Jane Chen i Matthew Ringleem rozróżnienie trzech poziomów integracji marki ze środowiskiem gry: asocjacyjny, ilustracyjny i demonstracyjny (Buckner, Winkler, 2010). Pierwszy z nich, najslabszy, polega na umieszczeniu logotypów firm w tle działań gracza. Mamy z tym do czynienia podczas rozgrywki w symulacjach sportowych, na przykład piłki nożnej – wokół wirtualnego boiska „rozstawione” są banery reklamowe zawierające charakterystyczne materiały promocyjne, stylizowane na te znane z prawdziwych stadionów czy transmisji telewizyjnych. Integracja asocjacyjna pojawia się również w innych gatunkach ludycznych i tematycznych, zwykle w formie billboardów, plakatów czy też neonów stanowiących część wirtualnego otoczenia. Nie posiadają one jednak żadnego znaczenia dla rozgrywki i stanowią jedynie element dekoracji, a tym samym zdają się w znikomym stopniu wpływać na konstruowanie pozytywnego wizerunku promowanych dóbr.

Drugim poziomem charakteryzuje się wykorzystywaniem produktów znanych marek podczas gry. W ten sposób do świata diegetycznego zostają wprowadzone cyfrowe wersje napojów, żywności lub urządzeń elektronicznych wyprodukowanych przez rzeczywiście istniejące koncerny. Rozwinięciem integracji ilustracyjnej jest trzeci, najbardziej wyrazisty, poziom wbudowania konkret-

nej marki w środowisko gry, pozwalający na wypróbowanie możliwości danego produktu w jego naturalnym kontekście. Przykładem takiego rozwiązania są symulacje wyścigów – przykładowo twórcy serii *Gran Turismo* (Polyphony Digital, 1997–2013) starają się jak najwierniej oddać cechy prawdziwych modeli samochodów, aby umożliwić graczowi poznanie osiągnięć i zachowania na torze wybranego pojazdu. Tym samym integracja demonstracyjna wykracza poza tradycyjnie rozumiane lokowanie produktu, oddając do użytku interaktora nie tylko wizerunek marki bądź oznaczony jej logotypem przedmiot, ale również jego właściwości przeniesione do symulacji.

Trzeci poziom integracji wydaje się więc najbardziej pożądanym i efektywnym w przypadku próby zaprezentowania określonego produktu, co odzwierciedlają także wyniki niektórych badań konsumentów (Bolls i in., 2008). Taka promocja powinna zatem wykorzystywać możliwości medium, a więc nie ograniczać obecności promowanej marki jedynie do roli dekoracji, ale umiejscowić ją w centrum zainteresowania gracza, uczynić istotną z perspektywy mechaniki rozgrywki. Przygotowanie dobrej gry reklamowej wymaga kreatywności, aby w prostych regułach zawrzeć odpowiednie nawiązania do wizerunku marki oraz dziedziny życia z nią kojarzonej.

3. Interaktywna reklama – *advergames*

Zanim przejdę do dalszych rozważań nad budowaniem marki przy pomocy gier, chciałbym dookreślić termin „gra reklamowa”. Stosunkowo prostą definicję takich aplikacji przedstawia David Deal: „*advergame* to gra wideo, która zawiera obrazy związane z marką i/lub tematy z nią związane, i która udostępniona jest szerokiej publiczności za darmo na stronie internetowej” (2005, s. 2). Z kolei Winkler i Buckner podkreślają, że głównym elementem gry reklamowej jest artykuł lub marka przez nią promowana (2010). Wobec tego gry prezentujące konkretne produkty charakteryzuje prosty przekaz oparty głównie na sygnałach wizualnych (logotyp, nazwa, charakterystyczna kolorystyka) oraz ułatwiony nieodpłatny dostęp za pośrednictwem Internetu. Tego typu aplikacje są całkowicie podporządkowane swojej głównej funkcji – reklamie, przez co wszystkie ich aspekty bezpośrednio odwołują się do kampanii promocyjnej, której są częścią.

Gry reklamowe są realizowane na zlecenie koncernów chcących dotrzeć z interaktywnym komunikatem reklamowym do użytkowników Sieci. Călin Gurău zwraca zatem uwagę na aspekty *advergamingu* istotne dla doświadczania marki za jego pośrednictwem (Gurău, 2008). Zdaniem badacza znaczący wpływ na skuteczność takich gier mają następujące czynniki: dobrowolny

udział w rozgrywce użytkownika, kontakt z aplikacją promocyjną wymagający interakcji, chęć grających do podzielenia się swoimi wrażeniami z rodziną i znajomymi (tamże, s. 109). Przekazanie informacji o produkcie jest więc bardziej zależne od aktywności jej potencjalnego adresata niż od bezpośrednich działań specjalistów od marketingu. Spoty telewizyjne czy radiowe pojawiają się w przerwach programów bez woli telewidza czy słuchacza i są przypadkowe, to znaczy nikt nie kieruje ich do grupy odbiorców o konkretnych zainteresowaniach oraz upodobaniach. Stanowią one jednostronny komunikat nastawiony na pasywny odbiór pozbawiony możliwości jakiegokolwiek sprzężenia zwrotnego.

Nietrudno wobec tego zauważyć różnice pomiędzy tradycyjnymi formami reklamy a *advergames*. Przede wszystkim te drugie wymagają od swojego użytkownika pewnego stopnia zaangażowania – taką grę trzeba samodzielnie znaleźć na stronie producenta. Można zatem nazwać je nową formą *pull advertising*, bowiem już sam fakt konieczności dotarcia do aplikacji promocyjnej stawia interaktora w roli świadomego klienta zgadzającego się na kontakt z treścią reklamową (Babecki, 2012). Następnie zaangażowanie przejawia się w prowadzeniu rozgrywki – przechodzeniu kolejnych poziomów, zdobywaniu punktów, odkrywaniu dalszej zawartości. Często takiej rozgrywce towarzyszy element rywalizacji, ponieważ gracze mogą bić rekordy i chwalić się swoimi osiągnięciami dzięki portalom społecznościowym. Taka kampania wykorzystuje dobrze opisane w literaturze naukowej postawy i zachowania występujące w grach internetowych (Bartle, 2010) oraz mechanizmy bądź doświadczenia oczekiwane przez osoby regularnie korzystające z gier wideo (Abis, Jun, 2013). Chęć rywalizacji jest doskonałą motywacją do poświęcenia zabawie większej ilości czasu, a tym samym dłuższego odbierania sygnałów wywołujących w nas odpowiednie i pozytywne wrażenie, prezentujących określony wizerunek marki.

Gry reklamowe charakteryzują się najczęściej uproszczoną mechaniką i przyjazną dla oka oprawą wizualną, przez co mogą być odbierane jako gry nieangażujące. Rzeczywiście są one kierowane przede wszystkim do graczy okazjonalnych, a średnio rozgrywka w nich trwa od kilku do kilkudziesięciu minut (Deal, 2005, s. 3). Mimo to, w porównaniu z tradycyjnymi spotami trwającymi zazwyczaj krócej niż minuta, czas poświęcony na kontakt z materiałami promocyjnymi zostaje znacznie wydłużony. Dzięki temu interaktor ma możliwość przywiązania się do marki – oczywiście jeśli gra jest wystarczająco atrakcyjna i wywołuje u niego określone reakcje podczas prowadzenia rozgrywki. Doskonale obrazuje to marketingowy model AIDA wykorzystany do prezentacji kolejnych etapów pozyskiwania konsumenta w grach reklamowych przez Alinę Ghirvu (2013). Badaczka przekłada schemat kampanii

reklamowej na pojedynczą rozgrywkę w dowolną *advergame*, jednocześnie określając, w jaki sposób aplikacja może wpłynąć na swojego użytkownika oraz jego nastawienie względem marki bądź produktu – skrót AIDA pochodzi od angielskich terminów *attention* (uwaga), *interest* (zainteresowanie), *desire* (pożądanie) oraz *action* (działanie). Projekt miejsca akcji oraz postaci, oprawa audiowizualna, sposób prowadzenia narracji, a nawet wykorzystany interfejs graficzny są zdaniem Ghirvu kluczowe dla następujących po sobie stadiów koncentracji na przekazie reklamowym (tamże).

4. Kontekst i tematyka – podstawy gier reklamowych

Wracając do problemu budowania marki warto zastanowić się, w jaki sposób olbrzymie koncerty starają się przy wykorzystaniu gier kreować atrakcyjne wizerunki produkowanych dóbr lub świadczonych usług. Jak już wcześniej wspomniałem, kluczową rolę odgrywa w tym przypadku kontekst, w jakim zostaje przedstawiona dana oferta, a także tematyka samej gry, która w pomysłowy sposób wpisze się w znaną z innych mediów kampanię promocyjną. Interaktywna reklama powinna odpowiednio wykorzystywać poziomy integracji marki ze środowiskiem gry, ale przede wszystkim wywoływać pozytywne konotacje z promowanym artykułem (Bolls i in., 2008, s. 30). Są one diametralnie różne w zależności od tego, do jakich odbiorców kierowana jest dana gra – pod względem ich płci, wieku, wykształcenia, pochodzenia społecznego czy etnicznego. Komunikat zawarty w aplikacji przyjmie inną formę dla danej grupy docelowej, najczęściej w stereotypowy sposób odpowiadając na jej oczekiwania.

Większości kampanii promocyjnych wielkich marek towarzyszy propagowanie określonych postaw, sposobów bycia, czynności bądź zachowań oraz kształtowanie pewnych wizerunków potencjalnych użytkowników reklamowanych produktów (Wawryszuk, 2012). Spoty telewizyjne lub billboardy przekonują, że odpowiedni dezodorant przemieni mnie w pociągającego amanta, dzięki odpowiedniemu obuwiu zdobędę sprawność wyczynowego sportowca, a gazowany napój wystarczy, by zapewnić mojej rodzinie radosny świąteczny nastrój. Funkcja gier reklamowych jest właściwie identyczna – mają zachęcić nas do wypróbowania czegoś więcej niż tylko konkretnych artykułów spożywczych czy higienicznych, czyli zasmakowania innego, atrakcyjnego, lepszego życia. Stanowią formę eskapizmu, oderwania od szarej rzeczywistości pozbawionej energii, radości czy estetycznych doznań obecnych w reklamach (Abis, Jun, 2013). Jednak znacznie częściej posługują się one innymi środkami wyrazu, mianowicie pewną umownością

oraz humorem, czyniąc przekaz mniej natarczywym i agresywnym od swoich telewizyjnych czy radiowych odpowiedników.

Doskonałym przykładem właśnie takiej interaktywnej promocji z przybliżeniem oka jest prosta, wykonana w technice Flash gra *Fight for Kisses* (5ème gauche, 2007), reklamująca maszynki do golenia firmy Wilkinson. Oparta na nieskomplikowanej mechanice bijatyka 2D prezentuje konflikt rozgrywający się pomiędzy niemowlęciem a jego ojcem, rywalizującymi o pocałunki żony/mamy. Gładkość skóry męskiej twarzy po goleniu przyrównana do gładkości skóry malutkiego dziecka staje się pretekstem do toczenia zabawnych pojedynków na poduszki, dmuchane miecze lub pluszowe misie, a ich zwycięzca może liczyć na soczystego całusa. Gra była oczywiście częścią większej kampanii reklamowej, choć swoją estetyką znacznie odbiegała od stereotypowego wizerunku mężczyzny propagowanego w podobnych akcjach promocyjnych. Kreskówkowa grafika, złagodzona przemoc i uproszczony interfejs pozwalałyby zakwalifikować *Fight for Kisses* raczej jako grę dla najmłodszych niż poważną *advergame*, mimo to udało się jej osiągnąć znaczący sukces (Haenlein, Kaplan, 2011, s. 261). Natomiast humorystyczna oprawa wywołuje przyjazne skojarzenia z marką Wilkinson jako zdystansowaną i promującą się w zabawny, lekki i przyjemny dla odbiorcy sposób.

Poza kontekstem i estetyką, w jakiej utrzymana jest gra reklamowa, istotnym aspektem jest również zakres możliwości interaktora, swoboda działań tak podczas rozgrywki, jak i przed jej rozpoczęciem. Istotną cechą gier reklamowych jest próba stworzenia odbiorcy szansy na indywidualne doświadczenie oraz udostępnienie mu pewnych narzędzi, które ten efekt wzmocnią. Prostym rozwiązaniem jest edytor awatarów – przed przejściem do właściwej rozgrywki użytkownik może zdecydować, jak będzie wyglądać jego sterowalna postać, co daje mu poczucie ingerencji w udostępniony przez twórców materiał. Wywołuje to także emocjonalne przywiązanie do stworzonej postaci, co potwierdzają rezultaty badania opublikowane przez Bailey, Bollsa i Wise'a (2009). Do udziału w eksperymencie zaproszono łącznie trzydzieścioro dzieci obojga płci, które poproszono o zagranie w trzy gry promujące słodkie przekąski. Każda rozgrywka trwała pięć minut, natomiast reakcje uczestników były rejestrowane przy pomocy specjalistycznych sensorów.

W trakcie pomiarów został oszacowany stopień zaangażowania grających, a wynik uzupełniono krótką ankietą. Badanie miało na celu sprawdzenie, jak dzieci będą reagować podczas rozgrywki w zależności od posiadanego awatara. Przeprowadzono bowiem trzy próby: pierwszą z postacią losowo wybraną z przygotowanych wcześniej modeli, drugą z możliwością wyboru awatara przez dziecko z dostępnych modeli, trzecią pozwalającą dziecku

na samodzielne zbudowanie postaci z udostępnionych przez grę elementów. Autorzy badania podkreślają, że wyniki potwierdzają zależność pomiędzy umożliwieniem wprowadzania zmian w wyglądzie awatara a poziomem zadowolenia z prowadzenia rozgrywki, co wpływa na chęć powrotu do gry (tamże, s. 5). Wskazuje to jednoznacznie na sposób, w jaki *advergames* zmieniają sposób obcowania z marką dzięki mechanizmom doskonale sprawdzającym się w medium gier wideo. Odbiorca takiego rozbudowanego komunikatu zostaje postawiony w zupełnie innej roli niż widz oglądający nieinteraktywny spot telewizyjny. Potencjalny nabywca reklamowanego produktu otrzymuje bowiem pewien wachlarz możliwości i rozwiązań wymagających od niego zaangażowania oraz interakcji z aplikacją.

Zanim przejdę do kolejnego zagadnienia, jakim są wysokobudżetowe, samodzielne gry tworzone i wykorzystywane do promocji przez określone marki, chciałbym jeszcze skupić się właśnie na figurze interaktora korzystającego z tego typu produkcji. Jak zauważa Joanna Wyrwisz: „*advergaming* jest instrumentem, którego efektywność można łatwo zmierzyć. Dane statystyczne pozwalają na szybką identyfikację ilości osób, które zagrały w grę, ilości rozgrywek, czy czasu gry” (Wyrwisz, 2014, s 302). Moim zdaniem dane te nie przekładają się jednoznacznie na skuteczność kampanii reklamowej, to znaczy wypromowanie produktu i zwiększenie jego sprzedaży. Reklama w Internecie oznacza próbę dotarcia do środowiska bardzo niejednorodnego, o rozmaitych upodobaniach, którego przedstawiciele zazwyczaj samodzielnie i świadomie wybierają interesujące ich treści. Gracz korzystający z gier reklamowych sam decyduje o wyborze aplikacji konkretnego brandu, czasie jaki jej poświęci oraz stopniu zaangażowania w rozgrywkę. Może okazać się, że jego decyzją będzie kierować sympatia wobec marki, jej wizerunku czy promowanych ideałów albo wręcz przeciwnie, decydująca okaże się jakość wykonania, mechanika oraz oprawa audiowizualna. Odbiorca może przecież zupełnie zignorować komunikaty zawarte w grze, nie czuć się klientem danej firmy, nie utożsamiać się z propagowanymi przez nią wartościami czy też sympatyzować z jej konkurencją. Niezależnie od intencji twórców interaktywnej reklamy daje ona swojemu interaktorowi dużą swobodę w sposobie jej odczytania, co z pewnością stanowi jej dużą zaletę.

5. *Branded gaming* – przyszłość systemów rozrywkowych?

Gry promujące znane marki moim zdaniem można uznać za przyszłość reklamy, a nawet systemów rozrywkowych, których podstawą jest konkretny produkt, ponieważ w ich ramach świetnie realizują się kampanie tzw. *love*

marks (Jenkins, 2007, s. 69–75), w których specjaliści od marketingu chcą dosłownie rozkochać potencjalnych konsumentów, operując na ich sentymencie i przywiązaniu do określonych wartości. Do tej kategorii można według mnie zaliczyć cieszące się coraz większą popularnością gry studia TT Games specjalizującego się obecnie w produkcjach z klockami Lego w roli głównej. Kierowane głównie do najmłodszych rodzinne gry zręcznościowe są samodzielnymi tekstami prezentującymi postaci, miejsca i historie wymyślone na potrzeby duńskich zabawek, ale też zaczerpnięte ze słynnych systemów rozrywkowych (Hjarvard, 2004). Dzieła TT Games wymykają się definicji gier reklamowych, lecz nie powinno to nikogo dziwić, są przecież czymś zupełnie innym – tekstami z własną narracją i konstrukcją diegezy.

Gry Lego moim zdaniem stanowią wręcz podręcznikowy przykład *branded gamingu* oraz demonstracyjnej integracji produktu z symulacją. Gracz ma w nich możliwość nie tylko przemierzania wirtualnych światów, ale także burzenia ich elementów i budowania nowych. TT Games oferują swoim odbiorcom unikalne doświadczenie przebywania w rzeczywistości skonstruowanej z duńskich klocków, przy jednoczesnym promowaniu wartości kojarzonych z Lego, takich jak rodzina czy rozwijanie kreatywności. Gracz z jednej strony uczestniczy w rozgrywce, ale z drugiej jest odbiorcą komunikatu reklamowego zachęcającego do zakupu zestawów zabawek, gadżetów czy pozostałych tekstów kultury realizowanych w różnych mediach. Tym samym gra wideo staje się jednym z kół zamachowych systemu rozrywkowego, wzbudza w odbiorcy chęć posiadania produktów z nią związanych. Nawet jeżeli pragnienie to nie zostanie finalnie zaspokojone ich zakupem (Krajewski, 2005, s. 38), to nadal wywoływać będzie pozytywne emocje oraz skojarzenia z marką.

6. Podsumowanie

Branded content jest wykorzystywany w elektronicznej rozrywce pod różnymi postaciami, a interaktywne reklamy przyjmują mniej lub bardziej skomplikowane formy. Począwszy od obecnych w obszarze wirtualnego środowiska odpowiedników ulicznych banerów czy neonów, przez proste internetowe gry zręcznościowe podporządkowane konkretnemu produktowi, aż do rozbudowanych samodzielnych tytułów wydawanych na obecne platformy sprzętowe i wspierających kampanie promocyjne oraz kreację związanego z marką systemu rozrywkowego. Niezależnie jednak od poziomu zaawansowania, takie gry mają za zadanie przekazać nam perswazyjny komunikat, wywołać pozytywne skojarzenie z określonym koncernem, zachęcić do korzystania z jego

produktów czy identyfikowania się z propagowanymi przez niego wartościami. Oczywiście część z nich poza sprytnie przebraną reklamą oferuje interesujące historie, bohaterów czy fikcyjne światy, zaskakując unikalną mechaniką, jaką trudno znaleźć w innych, podobnych produkcjach. Jednakże nie wolno zapominać, że poza odgrywaniem roli gracza, który świadomie sięga po konkretne pozycje czy wybiera aplikacje według własnych upodobań, w przypadku *branded content* mimowolnie stajemy się odbiorcami treści reklamowych przebranych w szaty lepszej lub gorszej jakości tekstów kultury.

LITERATURA

- Abis, A.A., Jun K. H. (2013). Antecedents of Brand Recall and Brand Attitude towards Purchase Intention in advergimes. *European Journal of Business and Management*, 18(5), 58–67. Online: <<http://iiste.org/Journals/index.php/EJBM/article/viewFile/6644/6788>>. Data dostępu: 12 maja 2015.
- Babecki, M. (2012). Problematyka neutralizowania strategii reklamowych produktów i usług na przykładzie odwróconej gamifikacji. *Media-Kultura-Komunikacja Społeczna*, 9–28. Online: <http://www.uwm.edu.pl/mkks/pdf/MKKS_8/01-cz-1-babecki.pdf>. Data dostępu: 10 maja 2014.
- Bailey, R., Bolls, P., Wise, K. (2009). How Avatar Customizability Affects Children's Arousal and Subjective Presence During Junk Food-Sponsored Online Video Games. *CyberPsychology & Behavior*, 12(10), Online: <<http://primelab.missouri.edu/pdfs/bwb09.pdf>>. Data dostępu: 17 maja 2014.
- Bartle, R. (2010). Gracze, którzy pasują do MUD-ów, (tłum. P. Zająkała). W: M. Filiciak (red.) *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi* (s. 363–408). Warszawa: Wydawnictwo SWPS Academica.
- Bolls, P. D., Kim, H., Meyer, R. Venkataraman, A., Wise K. (2008). Enjoyment of advergimes and brand attitudes: the impact of thematic relevance. *Journal of Interactive Advertising*, 9(1), 27–36. Online: <<http://primelab.missouri.edu/pdfs/wbkvm08.pdf>>. Data dostępu: 17 maja 2014.
- Bucker, K., Winkler, T. (2010). Receptiveness of Gamers to Embedded Brand Messages in Advergimes: Attitudes towards Product Placement. *Journal of Interactive Advertising*, 7(1), 24–32. Online: <<http://jiad.org/download648c.pdf?p=85>>. Data dostępu: 15 maja 2014.
- Deal, D. (2005). The Ability of Branded Online Games to Build Brand Equity: An Exploratory Study. *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*. Online: <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06278.45507.pdf>>. Data dostępu: 16 maja 2014.
- Ghirvu, A. (2013). The AIDA Model for Advergimes. *The USV Annals of Economics and Public Administration*, 13(1), 90–98. Online: <<http://www.seap.usv.ro/annals/ojs/index.php/annals/article/view/497/548>>. Data dostępu: 8 maja 2015.

- Gurău, C. (2008). The Influence of Advergaming on Players' Behaviour: An Experimental Study. *Electronic Markets*, 18(2), 106–116. Online: <http://aws.iwi.uni-leipzig.de/em/fileadmin/user_upload/doc/Issues/Volume_18/Issue_02/V18I2_The_Influence_of_Advergaming_on_Players__Behaviour__An_Experimental_Study.pdf>. Data dostępu: 15 maja 2014.
- Hjarvard, S. (2004). From Bricks to Bytes: The Mediatization of a Global Toy Industry. Online: <http://www.sfu.ca/media-lab/cmns320_06/readings/hjarvard_bricks_to_bytes.pdf>. Data dostępu: 18 maja 2014.
- Horrigan, D. (2009). Branded Content: A new Model for driving Tourism via Film and Branding Strategies. *TOURISMOS: An International Multidisciplinary Refereed Journal of Tourism*, 4(3), 51–65.
- Jenkins, H. (2007). *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów* (tłum. M. Bernatowicz, M. Filiciak). Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Kaplan, A.M., Haenlein M. (2011). Two hearts in three-quarter time: How to waltz the social media/viral marketing dance. *Business Horizons*, (54), 261. Online: <<http://michaelhaenlein.com/Publications/Kaplan,%20Andreas%20-%20Two%20hearts%20in%2034%20time.pdf>>. Data dostępu: 18 maja 2014.
- Krajewski, M. (2005). *Kultury kultury popularnej*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza.
- Wawryszuk, B. (2012). Zagraj w to jeszcze raz internauto. *Raport interaktywnie.com - gry w Internecie*, 20–25. Online: <http://www.spidor.pl/wp-content/uploads/2012/10/raport_gry_2012.pdf>. Data dostępu: 12 maja 2015.
- Wyrwisz, J. (2014). Advergaming jako narzędzie tworzenia więzi z klientami. *Marketing i Rynek* 11/2014, 299–306. Online: <http://www.marketingirynek.pl/files/1276809751/file/mir_11_2014_pliki_na_cd.pdf>. Data dostępu: 10 maja 2015.

LUDOGRAFIA

- Polyphony Digital (1997 – 2013). *Gran Turismo* seria [PlayStation]. Sony Computer Entertainment.
- 5ème gauche (2007). *Wilkinson Fight for kisses* [gra przeglądarkowa]. 5ème gauche.

mgr Marcin M. Chojnacki, kulturoznawca, doktorant w Instytucie Kultury Współczesnej, Uniwersytet Łódzki, mchojnacki@uni.lodz.pl

Branded content a elektroniczna rozrywka – promocja i budowanie marki w grach reklamowych

Abstrakt

Dzisiejsze kampanie reklamowe wykraczają poza billboardy widoczne na ulicach czy spoty wyświetlane w telewizji. Coraz częściej firmy odpowiedzialne za popularne marki w celu zaprezentowania swoich produktów sięgają po medium gier komputerowych, traktując je jako atrakcyjną formę promocji sprzedawanych dóbr. Takie rozwiązania wychodzą nierzadko poza typowy product placement oferując swoim odbiorcom wysokiej jakości produkcje, a nawet całe systemy transmedialne. Branded content to strategia obecna w elektronicznej rozrywce już od pewnego czasu, dlatego można ją analizować koncentrując się na projektowaniu unikalnego doświadczenia kojarzonego z konkretnym produktem i budowaniu więzi konsumenta z marką poprzez kontakt z grą.

SŁOWA KLUCZOWE: *branded content, gry reklamowe, lokowanie produktu*

Miasto – bohater – idea, czyli postmodernistyczne tożsamości w *Batman: Arkham City*

JUSTYNA JANIK

Uniwersytet Jagielloński, Kraków

Abstract

City – hero – idea: postmodern identities in *Batman: Arkham City*

The aim of the article is to present how space in the modern video game is under the significant influence of postmodern tendencies. The analysis of Arkham City (Batman: Arkham City, 2011), as an example of a virtual city-idea, allows the author to explore the contemporary identity strategies which are hidden in the city structure. Moreover, the scrutiny of these strategies has been placed in the wider context of the experience of the present-day city. Its emphasis is on not only the aesthetic/architectonic parallels, but also the mutual influence of the individual and his living space.

KEYWORDS: *video game, city, postmodern identity, space*

1. Wprowadzenie

Miasto, jako struktura mentalno-urbanistyczna, wymyka się oczywistym ramom fizyczności¹. Jest w związku z tym chyba najlepszym przykładem obrazującym myśl Henriego Lefebvre'a, według której ludzkie doświadczenie ma charakter przestrzenny i realizuje się w trzech aspektach: praktyki społecznej, reprezentacji przestrzeni i przestrzeni reprezentacji. Pierwsze pojęcie odwołuje się do przestrzeni, która posiada fizyczną formę ukształtowaną, ustrukturalizowaną i produkowaną przez społeczne działania człowieka. Drugie opisuje przestrzeń jako obszar abstrakcyjnych konstruktów opracowany przez badaczy i wtórnie nałożony na jej materialną powłokę. Natomiast trzecie odwołuje się bezpośrednio do pojęcia przestrzeni przeżytej, na którą składają się doświadczenia i refleksje jej użytkowników. W ten sposób przestrzeń fizyczna staje się symboliczna, pełna sensów nadawanych jej przez człowieka i kulturę. Jest płynna i dynamiczna, ciągle zmieniana przez ludzkie pragnienia i działania (Dziuban, 2008, s. 64–66). Wszystkie te rodzaje przestrzeni nakładają się na siebie, czasem ze sobą kolidując. Człowiek jednocześnie żyje w przestrzeni i sam ją wytwarza. Dlatego też miasto jest nie tylko konstrukcją architektoniczną i społeczną, ale również emocjonalną, której doświadczenie jest tak złożone, że z łatwością przenika do różnych obszarów twórczości kulturowej.

Napędzane właśnie takimi doświadczeniami twórców miasto, niezależnie od tego, czy pojawia się na kartach powieści, taśmie filmowej, czy w wirtualnym środowisku, zawsze jest abstraktem, konstruktem uzależnionym od kontekstu i dyskursu, który nim rządzi (Mazierska, 1999, s. 38). W trójwymiarowych grach wideo doświadczenie miasta jest bardziej złożone z powodu jego przestrzennej struktury i symulacyjnego charakteru. Ich interakcyjny charakter nie tylko skutecznie odróżnia je od wyżej wymienionych mediów, ale również zbliża do złożonego doświadczenia materialnego miasta.

Można wskazać wiele podobieństw w doświadczaniu przestrzeni miejskiej i środowiska gry wideo. Jednym z nich jest sposób eksploracji przestrzeni, często oparty na tworzeniu tzw. map mentalnych (Lynch, 1960), innym – manifestacja mechanizmów społecznych charakterystycznych dla współczesnego miasta. Gry wideo dzięki połączeniu dwóch sfer: fizycznej i wyobraźniowej tworzą środowisko, w którym jak w lustrze odbija się współczesność. Jeśli

¹ W artykule tym znajdują się fragmenty pracy magisterskiej, która powstawała w latach 2011–2013 w Instytucie Sztuk Audiowizualnych Uniwersytetu Jagiellońskiego pod kierunkiem profesora Andrzeja Pitrusa. Tekst został poszerzony o zagadnienie ponowoczesnej tożsamości, a jego bibliografia uzupełniona. Wszystkich zainteresowanych szczegółową analizą porównawczą przestrzeni gry i przestrzeni miejskiej odsyłam do przeczytania całej pracy.

podążymy dalej za tym skojarzeniem i spojrzymy na wirtualne miasto jak na bohatera, a nie jedynie scenografię, to okaże się, że tak złożona i przesiąknięta emocjami struktura zyskuje swoją własną tożsamość, która w wielu przypadkach okazuje się odbiciem ponowoczesnych lęków mieszkańców wielkich miast.

2. Przedstawienia miast w grach wideo

Można mówić o różnych typach miast przedstawionych w grach wideo, a co za tym idzie, o różnych typach doświadczenia. Gdyby trzeba było wybrać dwie najpopularniejsze formy, byłyby to bez wątpienia miasto-symulacja, wprost manifestujące swoje podobieństwo do zrealizowanych urbanistycznych wizji, oraz miasto-idea, które skupia się na wizualnej reprezentacji stanów mentalnych człowieka, stając się często ukrytym bohaterem opowiadanej historii. W pierwszej kategorii wbrew pozorom nie znajdują się jedynie miasta znane z gier symulacyjnych, takich jak chociażby seria *SimCity* (Will Wright, Maxis i in., 1989–2014). Ich symulacyjny charakter wykracza poza relatywnie wierne odwzorowanie konkretnych mechanizmów podkreślających autentyczność środowiska gry, w tym praw fizyki, stosunków międzyludzkich czy upływu czasu. Równie ważnym elementem jest mimetyczność estetycznej reprezentacji samej miejskiej struktury. Najbardziej adekwatnym przykładem są miasta obecne w grach z cyklu *Assassin's Creed* (Ubisoft Montreal i in., 2007–2015). Na szczególną uwagę zasługują tu przede wszystkim odtworzone z dużym pietyzmem perły włoskiego renesansu, jak Florencja czy Wenecja. Jednakże pomimo podkreślanej przez twórców historycznej adekwatności, ciągle są one jedynie konstruktem, pewnego rodzaju impresją, która ma na celu pochwycić esencję materialnych pierwowzorów. Jakkolwiek rodzimej Florencji Ezia Auditore nie brak charakteru, podobnie jak pozostałym „adaptacjom” znanym z serii o włoskim asasynie, to miasta te wydają się jedynie piękną scenografią dla poczynań protagonisty, w eksploracji której gracz może zanurzyć się bez reszty. Struktury takiej nie można nazwać jeszcze miastem-idea, ponieważ te są również, jeśli nie przede wszystkim, miastami-bohaterami.

Zgoła inaczej niż w serii *Assassin's Creed* sprawa przedstawia się w *Batman: Arkham City* (Rocksteady Studios, 2011), gdzie to właśnie miasto jest głównym bohaterem gry. Wydarzenia fabularne jedynie uzupełniają związane z nim doznania, a postaci dramatu są aspektami jego „osoby”, które ukazują złożoność jego charakteru. Nie jest to oczywiście odosobniony przypadek w świecie gier wideo. Można tu wymienić *Liberty City* znane z gier *Grand Theft Auto* (Rockstar North, Rockstar Leeds, 1997–2016), wizje upadłych utopii

z serii *BioShock* (Rockstar North i in., 2007–2013) – Rapture oraz Columbię, czy niepokojąco współczesną antyutopię z *Mirror's Edge* (EA DICE, 2008). Oczywiście przykłady w tej kategorii można mnożyć. Ich liczba jednakże wskazuje na ciekawą tendencję dotyczącą wirtualnych miast-idei. W zdecydowanej większości są to przedstawienia przestrzeni dystopijnych, zdeformowanych, pochłoniętych przez zło, brzydkich światów, w których nikt nie chce żyć (Kopaliński, 2004), lub antyutopii, przeciwieństw doskonale zorganizowanych rajów, które są raczej przykładami rozliczenia z niespełnionych futurystycznych obietnic oraz rezygnacji z optymistycznych ideałów (Wojtczak, 1994). Tak zbudowana przestrzeń miejska zawsze jest w pewnym stopniu odbiciem lęków współczesnego człowieka. Gry wideo robią to samo, co literatura *science fiction*: poprzez wrzucenie odbiorcy w świat pozornie taki sam, ale rządzący się innymi prawami, otwierają go na nową analizę codziennej rzeczywistości. Pozwalają dostrzec jej tymczasowość i nie jest tutaj ważne, czy konkretny utwór przedstawia dezintegrację czy odnowienie świata. Ważne, że potrafi zaszczerpić w człowieku poczucie historyczności, jak i ulotnej świadomości życia w ciągłej terażniejszości (Paik, 2010, s. 13). Dlatego też miasta-bohaterowie to monumentalne i wszechogarniające struktury, które bezpośrednio wpływają na bohaterów, skutecznie ich definiując. Sytuacja ta przypomina tak zwane *city films* z lat 20. XX w., w których miasta również wysuwały się na pierwszy plan. Najbardziej znanym przykładem jest bez wątpienia *Metropolis* Fritza Langa (Mazierska, 1999, s. 39–40), które do dziś jest natchnieniem dla wielu twórców. Trudno nie zauważyć inspiracji tą konkretną metropolią w konstrukcji całego mitu Gotham City, którego ruiny gracz może eksplorować w *Batman: Arkham City*; Inspiracji znacznie wykraczającej poza wizualne cytaty.

3. Arkham – współczesna dystopia w *metapolis*

Akcja gry *Batman: Arkham City* rozgrywa się podczas jednej bardzo długiej nocy w ruinach slumsów Gotham City zniszczonych przez trzęsienie ziemi. Za sprawą burmistrza, Quincy'ego Sharpa, grzyzy zostały zmienione w gigantyczny zakład penitencjarny nazwany na cześć starego szpitala psychiatrycznego – Arkham. Teren został otoczony murem, zamontowano nowy monitoring i płoty pod napięciem. Praworządni mieszkańcy zostali przesiedleni do nowej części Gotham, a na ich miejsce pojawili się więźniowie. Nowy status miejsca podkreśla transparentną dotąd metaforę, jaką było i w zasadzie ciągle jest Gotham, a więzienne elementy tylko uwydatniły jego prawdziwy charakter. Życie nie zmieniło swojego rytmu. Tylko rzeczywistość przybrała bardziej

przerysowaną formę: nieliczni praworządni mieszkańcy (w grze określani jako więźniowie polityczni) są gnębieni przez przestępczą większość, a strażnicy, których zadaniem było utrzymywanie porządku, są tak brutalni, że czasami jedynie mundur odróżnia ich od osadzonych tam kryminalistów. Jedyną osobą, której miejsce w społeczności pozostało takie samo, jest Batman.

Ta karykaturalna więzienna struktura wcale nie jest tak odległą od wizji współczesnego miasta. Przerażeni ideą trudnego do zdefiniowania, a co za tym idzie całkowicie nieprzewidywalnego obcego, praworządni obywatele z pozoru czystych i bezpiecznych miast sami zamykają się w odgradzonych murami strzeżonych osiedlach. Wydziela się w ten sposób przestrzeń, którą można uznać za swojską, chociaż w strukturze niewiele różni ją od więzienia. Ta psychoza, strach przed złem z wewnątrz, jest również obecna w przestrzeniach publicznych, ogólnodostępnych. To właśnie w nich panoptyczne oko miejskiego monitoringu wraz z innymi wymyślnymi mechanizmami pilnują, by nic nie zakłóciło spokoju praworządnych mieszkańców. Można nazwać to zjawisko architekturą lęku, która jako dominujący element krajobrazu miast staje się odbiciem człowieka uwikłanego w ponowoczesność (Bauman, 2007, s. 107–125). Gotham, jedno z najbardziej ikonicznych miast w kulturze popularnej, już w momencie swojego pojawienia się w 1940 roku na stronach komiksu DC *Batman #4* miało być zwizualizowaną kumulacją lęków mieszkańców wielkich miast. Tym samym, trochę mimochodem, stało się zapowiedzią wspomnianych tendencji urbanistyczno-społecznych.

Gotham, stojące na przekłętej indiańskiej ziemi, przez lata było świadkiem wielu brutalnych zbrodni, chociaż w urbanistycznych zamierzeniach miało być bastionem cywilizacji walczącej z chaosem natury. Jego struktura była pomyślana jako rodzaj groźby, przypominającej mieszkańcom o przestrzeganiu zasad. Nawet jego architektura miała być wizualnym symbolem stałości prawa i niezłomności sprawiedliwości. Jednak każda epoka odcisnęła na nim swoje piętno. Z upływem lat zło, które miało nie mieć wstępu do miasta, zostało zamknięte wewnątrz jego murów (Greenberger, 2008, s. 155–156). Dlatego też metafora, jaką jest w gruncie rzeczy miasto Arkham, wydaje się niezwykle trafiona.

Wirtualna adaptacja Arkham kontynuuje komiksową tradycję Gotham – miasta, w którym granica między fizyczną formą a duchowym przeżyciem jej struktury zaciera się. Te dwie płaszczyzny Ewa Rewers (2005) nazywa odpowiednio *polis* i *metapolis*. Pierwsza jest zrealizowana i zorganizowana według administracyjno-urbanistycznych założeń, druga natomiast oparta na ludzkim subiektywnym i intersubiektywnym doświadczeniu. Obie płaszczyzny są ze sobą na stałe związane, chociaż dla niektórych osób więź ta pozostaje ukryta (s. 297–298). Dzieje się tak głównie za sprawą trudnej do uchwycenia

koncepcji *metapolis*, która jest związana ze sferą ludzkich przeżyć. Jest ona heterogeniczną, myślową konstrukcją, w której przestrzeni:

Duch krajobrazu, doświadczenie geometrii form przestrzennych miast oraz przeżycia przebywających w nim ludzi stanowią na tej płaszczyźnie nierozdzielną całość (s. 298).

Metapolis jest zatem wszystkim tym, co sprawia, że konkretne miasto posiada unikalny charakter. Można w tej interpretacji pójść dalej i zaryzykować stwierdzenie, że w omawianej tutaj koncepcji miasta-idei to *metapolis*, a nie *polis* jest dominującym składnikiem. Analizując pod tym kątem Gotham/Arkham można zauważyć, że jego przestrzeń jest odbiciem różnych, skumulowanych w jednym miejscu stanów mentalnych jego mieszkańców. Prawdopodobnie tę można zauważyć już na poziomie architektonicznego projektu: dekoracyjność i wystawność architektury *Art Nouveau* z jednej strony kontrastuje z dystopijną rzeczywistością, ale z drugiej umonumentalnia przeszłość. Arkham jest grobowcem dawnego Gotham. Gracz, eksplorując przestrzeń gry, tak naprawdę odwiedza cmentarzysko wspomnień, a rozgrywka przypomina sentymentalną podróż do czasów świetności. Miasto staje się realną przestrzenno-mentalną bazą danych o przeszłości. Na każdym kroku można odkryć ślady minionej historii, chociaż gracz często musi mieć wprawne oko. Co więcej, jest wręcz zmuszony do bliższego zapoznania się z dawnym Gotham, ponieważ stanowi ono treść części łamigłówek Człowieka-Zagadki.

Oprócz zbierania trofeów, które w postaci zielonych oraz różowych pytańników porozrzucane są w świecie gry i często można je zdobyć dopiero po rozwiązaniu wyzwań przestrzenno-logicznych, gracz musi zmierzyć się z jeszcze jednym rodzajem pomysłowych zadań złoćyńcy. W środowisku gry twórcy ukryli rekwizyty, których znalezienie jest odpowiedzią na zagadki Riddlera. Poprzez wykorzystanie już istniejących w strukturze miasta elementów stał się on w pewnym sensie przewodnikiem podpowiadającym graczowi, gdzie patrzeć, by odkryć historię. Mamy zatem na wpół wyblakłe plakaty cyrkowe, które przypominają o tragicznym losie rodziny Graysonów, odkrywamy miejsce parkingowe komisarza Gordona i zgubione atrybuty złoćyńców lub ich stare kryjówki. Część zagadek dotyczących ukrytych elementów polega na znalezieniu namalowanego w przestrzeni miasta pytania – znaku firmowego Człowieka-Zagadki, który może zostać dostrzeżony jedynie z odpowiedniej perspektywy w tak zwanym „trybie detektywa”. Tryb ten umożliwia graczowi zauważanie łatwych do przegapienia rzeczy. Dzięki tak skonstruowanym zagadkom przestrzennym wirtualne miasto zaczyna być zróżnicowaną i skomplikowaną strukturą, którą gracz musi sobie przyswoić, a nie jedynie zbiorem niezwiązanych ze sobą lokacji. Co ciekawe, rozwiązanie obu typów zagadek

nie daje właściwie żadnych wymiernych korzyści. Mają one głównie kolekcjonerski charakter (jedynie do pewnego momentu służą do odblokowywania kolejnych zadań Człowieka-Zagadki), a ich jedynym celem jest odkrywanie historii, która bezpośrednio wpłynęła na tożsamość miasta. Jest to przykład wyjątkowo sprawnie przemyconego mechanizmu znanego głównie z gier czysto eksploracyjnych.

W miarę rozwoju fabuły, podążając za ukrytymi zagadkami, gracz dosłownie wkracza coraz głębiej w mistyczną historię Gotham. Przemierzając na wpół zniszczone tunele metra, odkrywa opuszczone Miasto Cudów, znane również jako część Starego Gotham. Ta obietnica bajecznej utopii okazała się zapomnianym grobowcem futurystycznych idei z końca XIX w., ponurym świadectwem, że realizacja pewnych koncepcji jest łatwiejsza od ich utrzymania. Nad całością struktury wznosi się monumentalna Wieża Cudów, która jest wytworem jeszcze wierzącej w technologiczny postęp minionej epoki. Swoim panoptycznym charakterem z jednej strony przypomina o obecności władzy więziennej (jest centrum operacyjnym jednego z administratorów więzienia, psychiatry Hugo Strange'a), z drugiej jest pamiątką po bardziej niewinnych, pełnych nadziei czasach. Chociaż sam mechanizm wydaje się podobny do analizowanej przez Michela Foucaulta (1993) figury panoptikonu, to po bliższej analizie sytuacja w Arkham okazuje się jej wypaczeniem. Pomimo centralnej pozycji i pomocy wszechobecnego monitoringu władza nadzorcza wydaje się zbyt pochłonięta realizacją swoich planów, by pilnować porządku. Więźniowie są natomiast całkowicie oswojeni z penitencjarną strukturą i nie tylko świadomie akceptują obecność władzy, ale przy tym kontynuują swoje kryminalne zachowania. Mechanizm służący kontroli przestał być dominującym elementem struktury i stał się tylko jednym z fragmentów jej płynnej tożsamości. Nie zmienia to jednak faktu, że Wieża Cudów wciąż unosi się ponad spowitym wieczną nocą Arkham, a z jej wierzchołka rozpościera się widok na odbudowane Gotham – nowe, błyszczące neonami i reflektorami miasto, choć z pozoru na wyciągnięcie dłoni, to jednak niedostępne. Oglądane z perspektywy wieży, która swoimi fundamentami sięga Miasta Cudów, wydaje się skazane na takie samo zniszczenie i zapomnienie.

4. Ponowoczesność w dystopijnych tożsamościach

Chociaż zaprojektowane z modernistycznym rozmachem, Gotham/Arkham City jest przede wszystkim wizualizacją tych bardziej pesymistycznych idei postmodernistycznego miasta. Jak pisze Jerzy Szyłak (2003):

Architektura w Gotham City jest postmodernistycznie eklektyczna i mówi nam o zagubieniu się człowieka w wielkomięjskiej dżungli, każe myśleć o klaustrofobicznym zamknięciu wśród tych ścian i o zachowaniu norm (w szerokim znaczeniu tego słowa) (s. 43).

Wydaje się jednak, że ta miejska metafora kondycji człowieka współczesnego czerpie więcej z ciągle zmieniającej się, opartej na chwili ponowoczesnej tożsamości (Bauman, 1996, s. 150–151). Przestrzeń Arkham została zaprojektowana w taki sposób, by zmusić gracza do ciągłej dekonstrukcji i rekonstrukcji znaczeń – użytkownik ma błędzić w gąszczu ukrytych sensów i powoli odnajdować się w nich. Na ruinach uporządkowanej przeszłości wyrosła kolejna struktura, która odrzuca klasyczne sposoby myślenia o mieście, zakładające jego zorganizowanie wokół z góry narzuconego punktu. Chaotyczne i zdecentralizowane, miasto nie szuka dla siebie jednej tożsamości, ale pragnie wielu, z których każda będzie tak samo aktualna i prawdziwa.

Wrażenie to, spotęgowane wspomnianym już brakiem jednego określonego z góry centrum, podkreślone jest również przez bardzo wyraźny podział przestrzeni miasta. Każda dzielnica jest opanowana przez innego złoczyńcę i zaaranżowana wedle jego gustu. Adwersarze Batmana, zresztą jak i on sam, są postaciami-archetypami, które fetyszyzują swoje zamaskowane tożsamości. Dlatego też miasto przypomina dzieło szalonego scenografa, który lubi w magazynie porządkować rekwizyty tematycznie. Ludzie, budynki, a nawet całe dzielnice „noszą” się wedle gustu swoich przywódców. Dzięki temu w mieście nie znajdziemy fizycznych barier, które oddzielałyby gangi od siebie. Jest to zabieg celowy, który miał uczynić podróż między kolejnymi terytoriami jak najbardziej płynną, a tym samym dać poczucie fizycznego przejścia w inną przestrzeń emocjonalną (Grayson, 2011). Dlatego doświadczenie Arkham jest tak schizofreniczne: już na początku gracz trafia do budynku sądu, gdzie Dwie Twarze prowadzi swoje pseudosprawiedliwe rozprawy; zwiedzamy epatujące zdezwuowaną elegancją Iceberg Lounge Pingwina; skaczemy po dachach budynków, ozdobionych jaskrawymi neonami, by wpaść w toksycznie kolorowo przystrojoną przestrzeń huty, gdzie swoją siedzibę ma Joker. A podczas całej naszej wędrówki miasto powoli przykrywa warstwa świeżego śniegu, będąca znakiem obecności Mr. Freeze’a.

Ta płynność przestrzeni miasta Arkham jest również odbiciem płynności tożsamości we współczesnym społeczeństwie: niedookreślonej, zawieszanej w wiecznym teraz, zmuszonej do ciągłego balansowania między różnymi formami swojej indywidualności. Społeczeństwo to można nazwać społeczeństwem jednostek. Pojęcie jednostki jest tutaj kluczowe. Konstruując metaforę opartą na opisie atomu, Zygmunt Bauman (2007) definiuje ją jako

skomplikowaną, heterogeniczną strukturę złożoną z elementów nadzwyczaj niespójnych, utrzymanych w niepewnej i dość kruchej jedności dzięki połączonemu oddziaływaniu sił dośrodkowych i odśrodkowych, przyciągania i odpychania, które zapewniają dynamiczną, zmienną i zawsze zagrożoną równowagę (s. 33).

Trudno w tym opisie nie zauważyć podobieństwa do przestrzeni miasta, która – równie krucha i pozornie niestała – wydaje się niezwykle uporządkowana w swym chaosie. Co więcej, to wrażenie ciągłej konstrukcji i dekonstrukcji tożsamości Arkham potęgowane jest nie tylko poprzez wielość i różnorodność dzielnic, ale przede wszystkim poprzez postmodernistyczną przesadę, która buduje ich unikalny charakter. Złożone z niemal nieskończonej liczby cytatów, stara się za wszystkich sił nawiązać nie tylko do historii uniwersum Batmana, ale i przedstawić w przerysowany sposób strachy i fobie dzisiejszego mieszkańca wielkich metropolii. Nie wyśmiewa ich jednak. Dlatego też Arkham bliżej do pastiszu współczesnego miasta, niż do jego parodii. Nie krytykuje, nie ośmiesza, a jedynie nasycza do granic możliwości cechy charakterystyczne, dążąc tym samym do bycia niczym więcej niż postmodernistyczną kopią (Jameson, 1998, s. 190–213).

W kontekście strachu warto również zauważyć, że Arkham przyjmuje strukturę labiryntu: w płataninie wąskich ulic strzeliste budynki ograniczają pole widzenia, potęgując wrażenie czyhającego za każdym rogiem niebezpieczeństwa. Co jakiś czas można natknąć się na zasadzkę, minę reagującą na ruch, ale i ukryte trofeum Człowieka-Zagadki. Mimo niebezpieczeństw w tej labiryntowej przestrzeni postać gracza musi poruszać się sprawnie i szybko. Czasem robi to majestatycznie, niemal popisując się; innym razem pospiesznie, niechlujnie, by zdążyć na czas odebrać telefon od Zsasza i tym samym uratować ludzkie życie.

Jednakże labirynt nie oznacza jedynie pełnej niebezpieczeństw struktury – jest to również, a może i przede wszystkim, droga do odkupienia, której przebycie wyzwala bohatera z ram doczesnych ograniczeń (Eliade, 1993, s. 366–367); wynosi go ponad przeciętność i pozwala poczuć przedsmak Raju, jakim jest wolna, nieograniczona przestrzeń. Takim bohaterem Arkham City jest oczywiście Batman, który sam siebie skazuje na życie w tym labiryncie, czekając na swoje odkupienie, które nigdy nie nastąpi. Nawet po skończonej grze, Batman-awatar postanawia zostać w pogrążonym w wiecznej nocy mieście. Na poziomie rozgrywki jest to zabieg, który ma umożliwić graczowi na płynny powrót do niezbadanego jeszcze w pełni świata gry. Jednak to działanie nie pozostaje bez wpływu na interpretację historii i postaci Mrocznego Rycerza. Batman, zatracając się dobrowolnie w przeszłości, nie chce oddalić się z miejsca, które go zdefiniowało, odmawiając sobie tym samym szansy na inne życie.

Otulony w kostium w kolorze mroku, bohater wybiera dachy jako swoje naturalne środowisko. Co więcej, za sprawą swej peleryny może szybować. Z tej boskiej perspektywy staje się nie tylko zbawcą, ale i władcą Arkham, ponieważ jako jedyny jest w stanie pojąć jego pełną paradoksów, wielowymiarową strukturę. Jego obecność podkreśla wertykalną naturę miasta, w którym władza ma siedzibę w górnych poziomiach, a na dole, tak jak we wspomnianym już *Metropolis*, żyje lumpenproletariat (Mazierska, 1999, s. 41). Rozbudowana mechanika ruchu podkreśla dynamizm przestrzeni miasta. Niezależnie od tego, czy gracz bada podziemne tunele, czy szybuje nad dachami budynków, zawsze spotyka się z podobnym stopniem złożoności struktury. Podobnie jak w analizowanym przez Scotta Bukatmana (1993, s. 121–137) *Łowcy androidów* (Ridley Scott, 1982), miasto zarówno na poziomie detali, jak i panoramy jest stale fluktuująca formą, w której o dominację walczą chaos i porządek. A gracz-Batman, którego celem jest obserwacja i ochrona Arkham, dzięki zróżnicowanej mechanice gry jako jedyny posiada umiejętności pozwalające na dostrzeżenie prawdziwej natury miasta. Na zakończenie warto zaznaczyć, że Gotham (jako nazwa czy też przydomek) pojawiała się w kontekście różnych miast na długo przed powstaniem historii o Batmanie. Pierwsze było istniejące do dziś małe angielskie miasteczko, które według różnych podań miało być zamieszkałe przez szaleńców, czy też ludzi sprytnie to szaleństwo dla własnej korzyści udających (Lowbridge, 2014). Potem stało się określeniem Nowego Jorku i jako metafora tej metropolii trafiło na łamy komiksów. Niemalże od samego początku było przedstawiane jako przykład wielkiego, nowoczesnego, ale i pochłoniętego przez zło miasta. Popkultura przekłęła Gotham zamykając w jego murach ponowoczesne wielkomiejskie fobie i tym samym na zawsze napiętnowała jego mieszkańców. Dziwne, często śmiertelne wypadki, a nawet przypadki obłądzenia zdarzają się w Gotham zdecydowanie częściej niż w innych miastach-ideach. W tej sytuacji bardzo wymowny jest fakt, że główny miejski zakład zamknięty, Azyl Arkham, od którego swoją nazwę wzięło miasto w grze, jest nawiązaniem do literatury H. P. Lovecrafta.

5. Zakończenie

Gotham/Arkham, jako przykład miasta-idei, jest ekstremalnym przypadkiem *metapolis*. Podczas gdy w fizycznych miastach subtelny balans między administracyjnie zorganizowaną architektoniczną formą a sferą trudnych do zauważenia i opisanego przeżyć zostaje zachowany, tak w tym przypadku takiej równowagi brak. Na pierwszy plan wysuwają się wszystkie charakterystyczne cechy *metapolis*. Kontrolowaną przez emocje mieszkańców i ukształtowaną

przez ich wspomnienia przestrzeń eksploruje się po części intuicyjnie, a nie tylko dzięki mapom. Reaguje ona również na wszelkie postępy narracji, zmieniając się wraz z opowiadaną historią. Taka płynność i dynamiczność zmian wydaje się być jedyną stałą cechą tożsamości Arkham/Gotham, która w dodatku manifestuje się nie tylko w wizualnej formie miasta.

Będąc eklektycznym zbiorem popkulturowych cytatów, miasto Batmana pozostaje w fazie ciągłej produkcji. Nie istnieje jedno Gotham: każde z mediów, czy to komiks, film, czy gra, każdy z dominujących w danym czasie trendów w kulturze lub społeczeństwie produkuje nową wersję tej metropolii. Ewa Rewers (2005), porównując ze sobą ponowoczesne miasto i koncepcje tożsamości, używa figury palimpsestu, która to kwestionuje samą postać twórcy, konstruktora:

Palimpsest należy bowiem do wszystkich, którzy zostawili na nim swój ślad, lecz nikt nie ogarnia całości zapisu, ponieważ zapisuje tylko jedną jego warstwę, a kolejne stadia inicjuje raczej przypadek niż rozum (s. 303).

Uwikłane w różnorodne dyskursy Gotham w tym nieustannym procesie zmiany zaczyna się powoli odwoływać do samego siebie. Podczas gdy historia zatacza kręgi, samo miasto znacząco przybliży się do bycia symulakrum. Pochwycone w wirtualne środowisko Arkham staje się miastem na miarę naszych czasów (Szyłak, 2000, s. 44). Przerysowane, pełne sprzeczności i chaosu odbija jak w krzywym zwierciadle nie tylko środowisko, w którym żyje współczesny człowiek, ale i jego samego.

LITERATURA

- Bauman, Z. (1996). Ponowoczesność, czyli dekonstruowanie nieśmiertelności. W: S. Czerniak, A. Szahaj (red.), *Postmodernizm a filozofia: Wybór tekstów* (s. 143–166). Warszawa: Instytut Filozofii i Socjologii, Polska Akademia Nauk.
- Bauman, Z. (2007). *Płynne życie* (tłum. T. Kunz). Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- Bukatman, S. (1993). *Terminal identity: The virtual subject in postmodern science fiction*. Durham: Duke University Press.
- Dziuban, Z. (2008). Wytwarzanie przestrzeni. Między przestrzenią teorii a przestrzenią praktyki. W: Z. Rykiel (red.), *Nowa przestrzeń społeczna w badaniach socjologicznych* (s. 61–70). Rzeszów: Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego.
- Eliade, M. (1993). *Traktat o historii religii* (tłum. J. Wierusz-Kowalski). Łódź: Wydawnictwo OPUS.
- Foucault, M. (1993). *Nadzorować i karać. Narodziny więzienia* (tłum. T. Komendant). Warszawa:

- Aletheia - Spacja.
- Grayson, N. (16 marca 2011). *The Dark Knight Returns: Rocksteady riddles Arkham City*. Online: <<http://www.vg247.com/2011/03/16/the-dark-knight-returns-rocksteadys-ginn-on-arkham-city/>> . Data dostępu: 20.08.2013.
- Greenberger, R. (2008). *The essential Batman encyclopedia*. New York: Del Rey/DC/Ballantine Books.
- Jameson, F. (1998). *Postmodernizm i społeczeństwo konsumpcyjne*. W: R. Nycz (red.). *Postmodernizm. Antologia przekładów* (s. 190–213). Kraków: Baran i Suszczyński.
- Kopaliński, W (2004). Dystopia. W: W. Kopaliński (red). *Słownik wyrazów obcych i zwrotów obcojęzycznych z almanachem* (s. 137). Warszawa: Muza.
- Kopaliński, W (2004). Kakotopia. W: W. Kopaliński (red). *Słownik wyrazów obcych i zwrotów obcojęzycznych z almanachem* (s. 247). Warszawa: Muza.
- Lowbridge, C. (1 stycznia 2014). *The real Gotham: The village behind the Batman stories - BBC News*. Online: <<http://www.bbc.com/news/uk-england-nottinghamshire-24760791> >. Data dostępu: 12.08.2015.
- Lynch, K. (1960). *The Image of the City*. Cambridge: MIT Press.
- Mazierska, E. (1999). *Janusowe oblicze filmowego miasta*. *Kwartalnik Filmowy*, 28, 38–53.
- Paik, P. Y. (2010). *From utopia to apocalypse: Science fiction and the politics of catastrophe*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Rewers, E. (2005). *Post-polis. Wstęp do filozofii ponowoczesnego miasta*. Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas.
- Szyłak, J. (2000). *Komiks i okolice kina*. Gdańsk: Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego.
- Wojtczak, D. (1994). *Siódmy krąg piekła: Antyutopia w literaturze i filmie*. Poznań: REBIS.

LUDOGRAFIA

- EA DICE (2008). *Mirror's Edge* [gra wieloplatformowa]. Electronic Arts.
- Irrational Games, 2K Australia, 2K Marin (2007 – 2013). *BioShock* seria [gry wieloplatformowe]. 2K Games.
- Rockstar North, Rockstar Leeds (1997 – 2016). *Grand Theft Auto* seria [gry wieloplatformowe]. Rockstar Games.
- Rocksteady Studios (2011). *Batman: Arkham City* [gra wieloplatformowa]. Warner Bros. Interactive Entertainment.
- Seria *Assassin's Creed* (2007 – 2015), a w szczególności:
- Ubisoft Montreal (2009). *Assassin's Creed II* [gra wieloplatformowa]. Ubisoft.
- Ubisoft Montreal (2010). *Assassin's Creed Brotherhood* [gra wieloplatformowa]. Ubisoft.
- Ubisoft Montreal (2011). *Assassin's Creed: Revelations* [gra wieloplatformowa]. Ubisoft.
- Will Wright, Maxis i in. (1989 – 2014). *SimCity* seria [PC]. Maxis, Electronic Arts i in.

mgr Justyna Janik, kulturoznawca, doktorantka w Instytucie Sztuk Audiowizualnych, Uniwersytet Jagielloński, Kraków, kisia.janik@uj.edu.pl.

**Miasto – bohater – idea, czyli postmodernistyczne tożsamości
w *Batman: Arkham City***

Abstrakt

Artykuł jest próbą zwrócenia uwagi na postmodernistyczne tendencje towarzyszące kreowaniu przestrzeni w grach wideo. Analiza miasta Arkham (Batman: Arkham City, 2011) jako wirtualnego przykładu miasta-idei pozwala na zbadanie, w jaki sposób w jego strukturze manifestują się ponowoczesne mechanizmy tożsamościowe oraz w jaki sposób korespondują one z przestrzenią dzisiejszego miasta. Szczególny nacisk zostaje położony zarówno na podobieństwa warstwy architektoniczno-estetycznej gry i struktur miejskich, jak i na wzajemne oddziaływanie jednostki oraz otaczającego ją środowiska.

SŁOWA KLUCZOWE: gry wideo, miasto, tożsamość postmodernistyczna, przestrzeń

Granie ergatyczne, czyli konsekwencje upodobnienia rozgrywki do pracy. *Diablo III* jako przypadek „gry zgamifikowanej”

MATEUSZ KOMINIARCZUK

Uniwersytet Warszawski

Abstract

Ergatic play, or the consequences of work-like gameplay. A case study of *Diablo III* as a “gamified game”

Gamification is most often thought of as an application of game mechanics and design in non-game contexts. Because of that, the notion of gamification of games seems absurd. However, it is useful in understanding modern game design strategies. To find a possible example, we need look no further than Diablo III, a popular Action RPG by Blizzard Entertainment. This paper discusses a short case study of gamified gameplay in Blizzard’s bestseller, and identifies a possible cause of this process utilizing the concept of ergatic play (based on playbour proposed by Julian Kücklich).

KEYWORDS: *gamification, ergatic play, gameplay, game design, online games*

*Praca stała się zabawą, a zabawa – pracą:
Toczą się po ziemi kości, z kart się sypią wióry,
Nic nie znaczy ten, kto nie gra, ci co grają – tracą,
Ale nie odróżnić w ciżbie, który z nich jest który.*

Jacek Kaczmarski, 1990

1. Wprowadzenie

Narzekania na wypalenie i przejmujące poczucie bezcelowości wkładanego wysiłku, żądania podwyższenia wynagrodzeń i groźby odejścia w razie niezrealizowania wysuwanych postulatów – to nie zapis niedoli pracowniczej, ale wybór typowych wypowiedzi z forów poświęconych *Diablo III* bestsellerowej grze firmy Blizzard Entertainment (2012, 2014)¹. Wśród graczy za najwyższą wartość bezspornie uznawana jest „wydajność” mierzona w rzadkich (legendarnych) wirtualnych przedmiotach i walutach oraz punktach doświadczenia zdobywanych w ciągu godziny gry. Na forach mnożą się narzekania na „marnujące czas” rozwiązania wprowadzane przez twórców oraz oskarżenia o nieuczciwą przewagę, często połączone z wnioskami o ukaranie graczy posądzanych o oszustwo. Sporadycznie ktoś zauważy, że przecież to tylko gra i jej celem powinna być przyjemność, jakkolwiek czerpana – tego rodzaju głosy giną jednak w zalewie bardziej jednolitych wypowiedzi.

Jakim sposobem dyskusje o grze komputerowej w tak znacznym stopniu przesiąkły językiem pracy i rywalizacji? Co utrzymuje graczy przy komputerach i jakie przełożenie mogą mieć podobne postawy na ogólny status zabawy? Poniższe studium przypadku *Diablo III*² ujawnia stopniowe nadbudowywanie na grze rozwiązań zbieżnych ze strategią gamifikacyjną. Przeprowadzona analiza poparta jest kilkuset godzinami aktywnej gry (w różnych trybach), obserwacji i rozmów z innymi graczami, jak również ponad trzyletnim śledzeniem oficjalnych i fanowskich forów poświęconych *Diablo III* (szczególnie forów Battle.net i DiabloFans). W celu lepszego uchwycenia zachodzącego

¹ Przyjęty przez Blizzard Entertainment model wydawniczy zakłada stopniowe wprowadzanie w kolejnych bezpłatnych, obowiązkowych aktualizacjach nawet dużych zmian w grze. *Diablo III* nie można też w pełni oddzielić od rozszerzenia – *Reaper of Souls* (2014), w skrócie *RoS*. Z pełnym zakresem zmian w *Diablo III* od maja 2012 roku można się zapoznać dzięki *Patch Notes* (dostępnym również w wersji polskiej: <<http://eu.battle.net/d3/pl/game/patch-notes/>>).

² O ile nie zaznaczono inaczej, wszystkie spostrzeżenia i diagnozy formułowane w artykule dotyczą komputerowej, konsumenckiej wersji gry przeznaczonej na rynki zachodnie (głównie europejskie i amerykańskie), nie zaś wydania konsolowego (Blizzard Entertainment, 2013) ani wersji *free-to-play* opracowanej z myślą o rynkach wschodnioazjatyckich, zwłaszcza chińskim (2015). Niewykluczone przy tym, że rozwiązania wypracowane na potrzeby chińskiego wydania *Diablo III* zostaną w przyszłości przyjęte także w innych regionach dystrybucji.

procesu, proponowane są trzy kategorie opisowe: proceduralnej przewidywalności (*procedural predictability*), grania ergatycznego (*ergatic play*, inaczej *playbour*) oraz rozgrywki zgamifikowanej (*gamified gameplay*)³. Szczególne rozwiązania organizujące rozgrywkę, m.in. system osiągnięć i doświadczenia konta (w odróżnieniu od doświadczenia postaci), rozpoznawane są jako meta-gry (metagames; por. Huotari i Hamari, 2012a, s. 19–20).

2. Podstawy rozgrywki w *Diablo III*

Gry z serii *Diablo* należą do gatunku ARPG⁴; do ich opisu bywają także stosowane określenia: *hack and slash*, *dungeon crawl* (szczególnie w odniesieniu do pierwszej części) oraz *loot hunt*⁵. Ważną cechą całego cyklu jest losowość, przejawiająca się m.in.: w kształcie poszczególnych poziomów, dostępnych zadaniach, rozlokowaniu i cechach przeciwników oraz przede wszystkim przyznawanych graczowi nagrodach – wirtualnej walucie i przedmiotach. Choć nominalnym celem poszczególnych gier w cyklu jest pokonanie tytułowego przeciwnika⁶, wielu graczy kontynuuje rozgrywkę długo po ukończeniu głównej historii, traktując ją za ledwie jako pretekst albo wręcz przeszkodę na drodze do „właściwej gry” cechującej się proceduralną przewidywalnością. Ogólny schemat rozgrywki w serii *Diablo* można wyrazić formułą: „zabijaj potwory, aby zdobyć przedmioty, dzięki którym pokonasz potężniejszych przeciwników, co umożliwi zdobycie jeszcze lepszego sprzętu”. Formuła ta pozostaje prawdziwa niezależnie od etapu rozgrywki i osiągniętego poziomu oświadczenia, co pozwala uznać poszukiwanie skarbów za dominantę proceduralną gry.

W *Diablo III* możliwa jest gra w jednym z kilku trybów, określanym w trzech krokach przy tworzeniu postaci:

³ Wymienione terminy anglojęzyczne, z wyjątkiem *playbour* (Kücklich, 2005), są propozycją autorską. O ile nie zaznaczono inaczej, wszystkie cytaty z tekstów w języku angielskim podawane są w przekładzie własnym.

⁴ Skrót od *action roleplaying game*, odmiana gier komputerowych łącząca cechy gier akcji (zwłaszcza w aspekcie rozstrzygnięcia w czasie rzeczywistym) i RPG, często kładąca nacisk na walkę i elementy zręcznościowe.

⁵ *Hack and slash* – „siecz i rąb”, wywiedzione z żargonu graczy RPG określenie na styl gry kładący nacisk na walkę; *dungeon crawl* – „łażenie po lochach”, podobna pod względem pochodzenia nazwa gier nastawionych na eksplorację zamkniętych obszarów (lochów, ruin, statków kosmicznych i innych); *loot* lub *item hunt* – „poszukiwanie skarbów”, określenie podkreślające nastawienie gry na wyposażenie postaci, inaczej łupy (*loot*).

⁶ Dotyczy to również wydanych przez Blizzard Entertainment rozszerzeń, co widać w podtytułach: *Lord of Destruction* (2001) i *Reaper of Souls* (2014). Por. także informacje na pudełku z grą *Diablo III* i na stronie umożliwiającej jej nabycie: <<http://eu.battle.net/d3/pl/purchase>>.

1. tryb normalny⁷ (*softcore* – śmierć postaci tylko na chwilę przerywa grę) lub hardkorowy (*hardcore* – śmierć postaci jest nieodwracalna);

2. tryb domyślny/niesezonowy (myląco określane również jako „normalny”) lub sezonowy (*seasonal* – umożliwia stworzenie postaci bez dostępu do zgromadzonych wcześniej przedmiotów i doświadczenia, a także uzyskanie sezonowych nagród i uczestnictwo w specjalnym rankingu; opcja wprowadzona w wersji 2.1 i rozwijana w kolejnych aktualizacjach);

3. tryb kampanii (*campaign* – tryb fabularny podzielony na akty; seria zadań wykonywanych w z góry określonej kolejności, z wyraźnym początkiem i zakończeniem) lub przygodowy (*adventure* – tryb swobodnej rozgrywki odblokowywany po ukończeniu kampanii którąś z postaci, dostępny wyłącznie dla nabywców rozszerzenia *RoS*).

Jedynie ostatni z wymienionych wyborów może być dowolnie zmieniany pomiędzy sesjami gry. Po zakończeniu każdego kilkumiesięcznego sezonu biorące w nim udział postaci (oraz sezonowe przedmioty) automatycznie przechodzą do puli domyślnej, jednak transfer ten nie może zostać przyspieszony, odroczony ani odwrócony. Istnieje również możliwość gry wieloosobowej, przy czym z uwagi na wymóg ciągłego połączenia z serwerami *Battle.net*, w *Diablo III* jest to wybór doraźny – w każdej chwili można sformować maksymalnie czteroosobową drużynę do wspólnej gry.

Niezależnie od obranego trybu, podstawą rozgrywki pozostaje walka z niekończącymi się przeciwnikami i okazjonalnymi bossami. W toku gry gracze zdobywają wirtualne przedmioty, złoto i punkty doświadczenia warunkujące rozwój postaci – doznanie tyleż angażujące, co powtarzalne. Inaczej niż podzielona na wyraźne segmenty kampania, której zresztą towarzyszy, poszukiwanie łupów nie ma końca. Choć treści w grze (zadania, plansze, przeciwnicy i nagrody) generowane są przynajmniej częściowo losowo, jej procedury pozostają niezmiennie i przewidywalne. Ze względu na to wpływ graczy na wynik gry (uzyskiwane nagrody) jest minimalny i sprowadza się do wydajności – tego, jak często program będzie generował kolejne łupy. Prawdopodobnie to właśnie – w połączeniu z prawie dwuletnim (2012–2014) funkcjonowaniem domu aukcyjnego sprzyjającego przeliczaniu czasu gry na wirtualną lub rzeczywistą walutę – doprowadziło do postrzegania gry jako aktywności bliższej pracy niż rozrywce.

⁷ Ten i inne terminy w oparciu o wersję oryginalną oraz oficjalną polską lokalizację gry.

3. *Playbour* i granie ergatyczne

Julian Kücklich (2005) zaproponował *playbour* jako nazwę opisującą różnorodne praktyki gry zbliżone do wykonywania pracy, „formę hybrydową” będącą wyrazem „zmieniającej się relacji pracy i zabawy w przemyśle rozrywkowym”. Zaliczył ją przy tym do produktywnych rozrywek (*productive leisures*) – czynności wykonywanych dla przyjemności, ale związanych z wytwarzaniem dóbr (tamże). Pomysł Kücklicha można wiązać z kreatywnym stylem odbioru gier (Urbańska-Galanciak, 2009, s. 224–228) lub kulturą prosumpcji (por. Siuda, 2012), brakuje jednak przyjętego polskiego odpowiednika samego terminu. Trzeba pamiętać, że o ile początkowo pojęcie *playbour* dotyczyło modowania, z czasem rozszerzyło swój sens i nie ogranicza się już do „produkcji”. Dwa spotykane przekłady *playbour* to opisowa „praca przez zabawę” oraz literacka „graca”⁸. W ich miejsce proponowany jest nowy termin: granie ergatyczne (*ergatic play*), od greckiego *ergátēs* – „robotnik, pracownik”.

O graniu ergatycznym można mówić w każdej sytuacji, w której uczestnictwo w grze zbliża się do wykonywania pracy – produktywny *playbour* opisywany przez Kücklicha byłby tylko jedną z odmian tego zjawiska. Inną jego formą będą *grind* lub *farming* (Goggin, 2011) i powiązane z nimi „biegi” lub „trasy” (*runs*), czyli wielokrotne powtarzanie jakiejś procedury w grze – praktyka bardzo rozpowszechniona wśród grających we wszystkie odsłony serii *Diablo* ze względu na ograniczoną przestrzeń gry i niektóre rozwiązania (na przykład ograniczenie dostępności danego przedmiotu do jednego aktu). O ile też moderzy i amatorzy projektowania plansz tworzą treści do gry, a farmerzy wydobywają wirtualne dobra, o tyle wszyscy gracze rezygnujący z gry w pojedynkę na rzecz rozgrywki wieloosobowej poniekąd stają się treścią dla siebie nawzajem. Ergatyczność gry wynika wówczas z dobrowolnego zajmowania ról przeciwników, rywali i partnerów, z czego korzyści czerpią nie tylko użytkownicy, ale przede wszystkim usługodawcy (w tym wypadku – Activision Blizzard). W sytuacji gry sieciowej nie można również zapominać o jej potencjale rekrutacyjno-reklamowym i wzajemnym motywowaniu się do dalszej wspólnej gry.

Nawet pomimo monotonii, wysiłku i ewentualnych perspektyw zarobkowych, większość oddających się rozgrywce ergatycznej zachowuje poczucie

⁸ „Graca” to nieudana kalka angielskiego pojęcia zastosowana przez Jacka Dukaja w minipowieści *Linia oporu* z tomu *Król Bólu* (2010, s. 43–44). *Playbour* w rozumieniu Dukaja jest kategorią aż zbyt szeroką, przypominającą gamifikację w ujęciu Radosława Bomby (2012). Oprócz tego zaproponowany przez pisarza przykład częściowo zatracza oryginalne skojarzenie ze swobodną zabawą (*play*), a ponadto wywołuje liczne niepożądane asocjacje – nie tyle z „grą” i „pracą”, co raczej z „gratami”, „gratką” albo „gracą” (narzędziem rolniczym lub murarskim).

uczestnictwa w grze (Kücklich, 2005). Nierzadkie są też deklaracje czerpania swoistej przyjemności nawet z długotrwałego *grindu* (por. Goggin, 2011, s. 364; Skok, 2013, s. 236) – grając w *Diablo III* autor również miał podobne doświadczenia. Próbę psychologicznego wyjaśnienia podobnych „paradoksalnych zachowań graczy” podjęła Katarzyna Skok (2013), jej analiza nie wyczerpuje jednak zagadnienia. Co ma skłaniać graczy do długotrwałego kontynuowania rozgrywki i podejmowania określonych działań, a zwłaszcza do poszukiwania i angażowania współgraczy? Wyjaśnień trzeba szukać nie tylko w psychice odbiorców, ale również w projekcie gry, szczególnie w systemach organizujących doświadczenie nadbudowywanych na podstawowym schemacie rozgrywki.

4. Podstawy gamifikacji

Jeżeli przyjmiemy, że gamifikacja to wyłącznie „zastosowanie mechanizmów i rozwiązań znanych z gier cyfrowych w przestrzeniach i praktykach społecznych, które wcześniej nie miały nic wspólnego z grami” (Bomba, 2012, s. 67)⁹, to same gry nie mogą być „gamifikowane”. Uważna lektura publikacji poświęconych tej strategii (zarówno krytycznych, jak i promujących ją) skłania do zajęcia innego stanowiska.

W wielu definicjach gamifikacji podkreśla się jej cel: „promowanie uczestnictwa i zaangażowania” poprzez „zmianę ludzkich zachowań” (Bunchball, 2010, s. 2), „angażowanie użytkowników i rozwiązywanie problemów” (Zichermann i Cunningham, 2011, s. XIV) i podobnie. „Zaangażowanie” jest przy tym utożsamiane z motywacją do działania (pracy, nauki czy innej aktywności) i lojalnością względem firmy, produktu lub usługi. *Gamification 101* podaje sześć mechanizmów¹⁰, które mają odpowiadać na różne ludzkie potrzeby i w ten sposób angażować poddawanych gamifikacji: punkty, poziomy, wyzwania, wirtualne dobra, rankingi i podarunki (Bunchball, 2010, s. 2, 9–10; por. Bogost, 2011a, 2011b, s. 2; Zichermann i Cunningham, 2011, s. 1, 36).

Wymienione metody wpływają raczej na postrzeganie aktywności przez uczestników, niż zmieniają znacząco jej podstawy (Robertson, 2010; Zichermann i Cunningham, 2011, s. XV; Huotari i Hamari, 2012a, s. 19–21; Kelly,

⁹ Podobną definicję gamifikacji podają również Deterding i in. (2011), wg których gamifikacja to „zastosowanie elementów projektowania gier w kontekstach pozagrykowych”, w oryginale: "the use of game design elements in non-game contexts" (tamże, s. 2).

¹⁰ Radosław Bomba również pisze o „mechanizmach” – „grywalizacji”, „punktyfikacji” i „eksploracji” – w jego ujęciu są to jednak odmiany samej gamifikacji (Bomba 2012, s. 88).

2012). „Punkty, poziomy i temu podobne to zaledwie sygnały zapewniające strukturę i mierzące progres w ramach systemu” – jak pisze Ian Bogost (2011b, s. 2) w ślad za Robertson (2010) – nie zaś „podstawowe mechanizmy gier” (Bogost, 2011b, s. 2; por. Zichermann i Cunningham, 2011, s. 36). Nie są to ani specyficzne, ani nawet wspólne cechy gier komputerowych (por. Huotari i Hamari, 2012a, s. 19). Ze względu na to wiązanie gamifikacji z grami jest w najlepszym razie mylące, a wykluczanie „gamifikacji gier” – pochopne.

Właściwym growym prototypem gamifikacji są nie „gry jako takie”, lecz social games (por. Zichermann i Cunningham, 2011, s. 23–24), sama gamifikacja może więc zostać przedefiniowana jako „zastosowanie mechanizmów i rozwiązań szczególnie popularnych w *social games* w innych przestrzeniach i praktykach społecznych w celu budowania lojalności i zaangażowania”. W tym rozumieniu gamifikować można dowolny produkt czy usługę – także grę¹¹. Z takiej perspektywy przyjrzymy się *Diablo III*.

5. Gra zgamifikowana?

Aby określić, na ile (jeśli w ogóle) *Diablo III* ulega gamifikacji, trzeba zestawić stan aktualny gry (sierpień 2015) z jej stanem wyjściowym (maj 2012). W tym celu przyporządkowano poszczególne elementy rozgrywki do „mechanizmów gier” wymienianych w dwóch podręcznikach gamifikacji: *Gamification 101* (Bunchball, 2010, s. 2, 9–10) i *Gamification by Design* (Zichermann i Cunningham, 2011, s. 36–72) z odnotowaniem tendencji zmian, jakie w nich zachodzą od premiery podstawowej wersji gry.

5.1. Punkty i waluty

Jako punkty w *Diablo III* wyrażane są: doświadczenie (warunkujące rozwój postaci), wirtualna waluta (złoto zebrane przez gracza, konieczne do korzystania z niektórych funkcji gry, choćby naprawy ekwipunku czy odblokowywania dodatkowego miejsca na przedmioty w skrzyni dzielonej przez wszystkie

¹¹ To samo postulują Huotari i Hamari (2012a, s. 20), choć nie podają przykładów na poparcie tej akurat tezy, ograniczając się do wskazania na istnienie „meta gier” (*meta games*). Tutaj to określenie stosowane jest nie tylko jako nazwa zewnętrznych wobec oprogramowania rozrywkowego platform, jak *Steam Valve*, lecz przede wszystkim zintegrowanych z grą rozwiązań projektanckich, które nie przekładają się bezpośrednio na mechanikę samej gry (np. na osiągany wynik czy skuteczność postaci) i funkcjonują niejako równolegle do niej. Tym samym metagry w rodzaju systemu osiągnięć (w podobnych formach stosowane w wielu zupełnie różnych tytułach) mogą angażować graczy na innym poziomie, przydając ich działaniom dodatkowego sensu.

postaci przypisane do danego konta i trybu gry), a także zdobyte osiągnięcia (*achievements* funkcjonujące jako rodzaj meta gry). Jako formę waluty można traktować również gromadzone w dużej liczbie klejnoty (*gems*) i inne materiały służące do tworzenia przedmiotów (*crafting materials*). Mierzone są również – łącznie i dla poszczególnych postaci na koncie – liczba pokonanych przeciwników i czas spędzony w grze.

Wszystkie te elementy były obecne już od premiery i zostały zachowane do tej pory; w międzyczasie wprowadzono kolejną walutę – krwawe odłamki (*blood shards*) – oraz dodatkowe informacje o całkowitym zebranych przez gracza złocie i liczbie ukończonych w trybie przygodowym zleceń (*bounties*) i szczelin (*rifts*). Jeszcze bardziej znaczące było wprowadzenie tzw. doświadczenia mistrzowskiego (*paragon experience*), zdobywanego po osiągnięciu maksymalnego poziomu daną postacią. W odróżnieniu od zwykłego doświadczenia (reprezentowanego w interfejsie przez pomarańczowy pasek), zabarwione na niebiesko doświadczenie mistrzowskie (podobnie jak złoto) gromadzone jest na użytek wszystkich przypisanych do konta postaci w tym samym trybie rozgrywki, a nie tylko aktualnie wykorzystywanego awatara. Ze względu na to czas poświęcony na aktywną grę zawsze przekłada się na rozwój postaci i konta, a więc przynosi graczowi zysk niezależnie od powodzenia w innych obszarach rozgrywki – nawet w trybie hardkorowym.

5.2. Poziomy i pomiar postępu w grze

Progres w *Diablo III* początkowo mierzono na cztery główne sposoby: poprzez etapy kampanii (cztery akty podzielone na zadania, *quests*), ukończone poziomy trudności (cztery kolejne w rosnącym porządku: normalny – *Normal*, koszmarny – *Nightmare*, piekielny – *Hell*, oraz inferno – *Inferno*), poziom doświadczenia postaci (z segmentowanym paskiem postępu jako częścią interfejsu i 60. poziomem jako maksymalnym, warunkującym dostęp do inferna) i stopień skompletowania osiągnięć (łącznie i z podziałem na kategorie, jak Eksploracja czy Wyzwania). Zdobywanie wszystkich osiągnięć wymaga wielokrotnego powtarzania gry różnymi postaciami w poszczególnych trybach. Pobocznie progres mierzy rozwój rzemieślników (*artisans*) reprezentujących w świecie gry niektóre usługi dostępne graczowi – przypisanych do konta i trybu gry, ale nie do postaci.

Poszczególne wymienione elementy zostały z czasem rozbudowane, z dwoma zastrzeżeniami. Po pierwsze, twórcy wycofali się z konsekwentnych poziomów trudności na rzecz dynamicznego i regulowanego przez gracza systemu niebędącego tak wyraźnym wyznacznikiem postępu. Z kolei

maksymalny poziom z oznaki ukończenia gry został zredukowany do progu gry końcowej (*endgame*), uznawanej często za „właściwą grę”, droga do której postrzegana jest jako rozbudowany samouczek¹². Wprowadzono również wspomniane wcześniej poziomy mistrzowskie, zdobywane (bez górnego limitu) podczas gry dowolną postacią po osiągnięciu maksymalnego poziomu doświadczenia.

Wraz z wprowadzeniem trybu przygodowego w rozszerzeniu *Diablo III: Reaper of Souls* (wersja 2.0), system postępu przypisany do kampanii stracił na znaczeniu. Aby wypełnić powstałą lukę w projekcie, twórcy gry w kolejnych aktualizacjach (2.1, 2.2, 2.3) rozwijają alternatywny, bardziej otwarty system oparty na gromadzonych osiągnięciach i rywalizacji o pozycje w rankingach. Szczególnie widoczne jest to w wyznaczających zadania dla graczy rozdziałach (*chapters*) będących częścią interfejsu postępów sezonowych (*season journey*) wprowadzonego w aktualizacji 2.3.

5.3. Wyzwania i zadania

W *Diablo III* od premiery doraźne cele wyznaczają graczowi głównie zadania, z których złożona jest kampania, oraz opcjonalne, losowo umieszczone na planszy zadania poboczne – wydarzenia (*events*) odkrywane w niektórych obszarach w toku gry. Dodatkową warstwę organizacji zapewnia system osiągnięć. W mniejszej skali zbliżoną funkcję pełnią również drobne komunikaty audiowizualne sygnalizujące pomniejszych, powtarzalnych dokonań, na przykład zniszczenie kilkunastu obiektów w krótkim czasie („zniszczenie” – *destruction*), zabicie wielu przeciwników jednym ciosem („potężny cios” – *mighty blow*) albo przeżycie walki mimo niskiego poziomu zdrowia („przeżycie” – *survival*).

W kolejnych aktualizacjach wszystkie wymienione elementy zostały zachowane, a jedynie rozwinięte i dostosowane do innych zmian (m.in. do bardziej rozbudowanych wydarzeń w aktualizacji 2.0 dołączono również ustandaryzowane „przeklęte skrzynie” i „przeklęte kapliczki” – *cursed chests/shrines*). Ponadto w aktualizacji 1.0.5 wprowadzono specjalne wydarzenie – Infernalną Maszynę (dostosowaną później do zmian wprowadzonych w rozszerzeniu *RoS*). Wzięcie udziału w tym wydarzeniu wymaga nie tylko osiągnięcia maksymalnego poziomu doświadczenia, ale również poświę-

¹² Wśród czynników decydujących o takim postrzeganiu maksymalnego poziomu mogą decydować niedostępne inaczej składowe gry, takie jak: poziomy mistrzowskie, niektóre przedmioty legendarne i zestawy klasowe oraz klucze do głębszych szczelin (*greater rifts*).

cenia przynajmniej kilku sesji gry na skompletowanie zestawów kluczy zapewniających jednorazowy dostęp do potężniejszych bossów (*uber bosses*) zapewniających specjalną nagrodę.

Bardziej przystępne dla graczy są zadania będące podstawą trybu przygodowego:

1. zlecenia (*bounties*) – przypisane do poszczególnych aktów zadania określane przy rozpoczęciu sesji w trybie przygodowym, wynagradzane szansą na zdobycie przedmiotów ze z góry określonej listy oraz (przed aktualizacją 2.3) fragmentami kluczy szczeliny – *rift keystone fragments*;

2. szczeliny nefalemów (*nephalem rifts*) – losowo generowane i wypełniane potworami obszary, w których pokonanie określonej liczby przeciwników pozwala na przywołanie bossa. Pokonywanie szczelin pozwala na zdobycie kluczy do głębokich szczelin. Niepowtarzalność środowiska (kształtu poziomów i kombinacji przeciwników) wprowadza zróżnicowanie w doświadczenie graczy, jednak samo w sobie nie umniejsza proceduralnej przewidywalności;

3. głębokie szczeliny (*greater rifts*) – wprowadzone w aktualizacji 2.1, nieskończenie skalowalne i pokonywane na czas lochy będące podstawą oficjalnego rankingu (patrz dalej). W głębokich szczelinach nagrody (poza punktami doświadczenia) zapewnia jedynie boss. Odzwierciedla to styl gry najbardziej zaangażowanych graczy, ignorujących większość łupów z potworów w celu zwiększenia wydajności mierzonej w punktach doświadczenia i liczbie zdobytych przedmiotów legendarnych.

Tryb sezonowy obejmuje jeszcze dwie inne kategorie wyzwań i celów. Podboje (*conquests*) to nazwa dla bardziej wymagających, przypisanych do sezonu osiągnięć powiązanych z systemem rankingowym, dzięki czemu trafiają do bardziej zaangażowanych graczy zainteresowanych intensywną rywalizacją w ramach całego serwera. Rozdziały będące miarą postępu sezonowego od wersji 2.3 stanowią projektową hybrydę osiągnięć i kampanii. Wyznaczają one nawet mniej zaangażowanym graczom cele do zrealizowania w ciągu sezonu, w zamian za co przyznawane są w nagrodę sezonowe elementy ozdobne.

5.4. Wirtualne dobra i usługi

Kategoria kluczowa dla ARPG. W *Diablo III* wirtualne dobra – poza opisanymi wcześniej walutami – to przede wszystkim przedmioty umożliwiające wyposażenie postaci. Jako usługi trzeba traktować dom aukcyjny oraz możliwość wytwarzania, kupowania, naprawiania i ulepszania (za pośrednictwem rzemieślników) określonych przedmiotów. Osobno można wyróżnić opcje wizualne pozwalające na indywidualną ekspresję, jak wybór typu (klasy) i płci awatara, barwienie przedmiotów i modyfikacje sztandaru gracza (związane z osiągnięciami). Kontakt z innymi graczami ułatwiają wbudowane kanały czatowe, listy niedawnych współgraczy i znajomych.

Spośród wymienionych usług zrezygnowano jedynie z domu aukcyjnego (uznanego za niezamierzony surogat gry); pozostałe rozwinięto, szczególnie opcje wizualne i społecznościowe. W rozszerzeniu *Reaper of Souls* w postaci nowego rzemieślnika – wieszczki (*Mystic*) gracze uzyskali dodatkowe narzędzia indywidualizacji postaci, m.in.: możliwość dowolnego zmieniania koloru i modelu przedmiotów (tzw. transmogrifikację – *transmogrification*)¹³ oraz poprawy jakości wyposażenia. Poza zwiększeniem kontroli nad grą (zarówno od strony wizualnej, jak i mechanicznej), przyjęte przez twórców rozwiązania równocześnie przybierają formę metagier opartych na kolekcjonowaniu, wspierających podstawowy dla ARPG schemat poszukiwania skarbów.

Inne postaci niezależne wprowadzone w trybie przygodowym pozwoliły na dalsze zwiększenie kontroli nad grą poprzez zakup losowych przedmiotów wybranego typu w zamian za krwawe odłamki (*blood shards gamble*) i możliwość potencjalnie nieograniczonego ulepszania klejnotów legendarnych (zdobywanych w głębokich szczelinach). Ponadto poziomy mistrzostwa i wprowadzona w wersji 2.3 Kostka Kanaiego (*Kanai's Cube* – nowy rzemieślnik dostępny wyłącznie w trybie przygodowym) umożliwiły częściowe uniezależnienie współczynników postaci od posiadanego ekwipunku i szczęścia w niekończącym się poszukiwaniu skarbów. Oprócz tego wprowadzono społeczności (*communities*), ogłoszenia (*broadcasts*) i w aktualizacji 2.2 – szafę (*wardrobe*) ułatwiającą zarządzanie elementami ozdobnymi, takimi jak: ramki portretów, proporce, zwierzaki i skrzydła. Podobnych ozdobników stale przybywa – o ile wcześniej stanowiły bonus jedynie dla lojalnych klientów (korzystających z przedsprzedaży oraz nabywców innych gier lub wersji ekskluzyw-

¹³ Ciekawym efektem tej opcji było wykształcenie się społeczności wykorzystujących *Diablo III* jako przestrzeń zabawy w strojenie postaci wg schematu tzw. *dress-up games*, tu będącej minigrą zintegrowaną ze źródłową formułą nieskończonego poszukiwania skarbów. Przykładem tego rodzaju aktywności jest wątek *Show Off Your Transmog!* na forum *Diablofans*, <<http://www.diablofans.com/forums/diablo-iii-general-forums/diablo-iii-general-discussion/86100-show-off-your-transmog>>.

nych i kolekcjonerskich), o tyle kolejne aktualizacje promują za ich pomocą grę sezonową.

Znaczenie ma także sposób prezentacji uzyskiwanych przez graczy nagród. Twórcy wielokrotnie porównywali znajdowanie i identyfikowanie przedmiotów do „niespodzianek” i „rozpakowywania prezentów”, jakkolwiek w praktyce wiązało się to raczej ze żmudną procedurą. W wyniku wprowadzonych zmian, obecnie wyraźnie najrzadsze, najpotężniejsze przedmioty i nagrody za zlecenia – skrytki horadrimów (*horadric cache*) wyraźnie odróżniają się od innych znalezisk pozbawionych upominkowej otoczki. W połączeniu z niemożnością przekazywania przedmiotów innym graczom, częściowo niweluje to perspektywę zarobkową i postrzeganie wirtualnych dóbr jako „zapłaty” lub „inwestycji”.

5.5. Rankingi i rywalizacja

Podstawowe *Diablo III* nie posiadało żadnych form oficjalnej, sformalizowanej rywalizacji wbudowanych w grę poza niespecyficznymi i dostępnymi jedynie z zewnątrz (na oficjalnej stronie gry) stronami profilowymi z podstawowymi informacjami o postępach (patrz. 5.1 i 5.2). W odpowiedzi na to powstały czerpiące z profilu fanowskie rankingi, na przykład *DiabloProgress* i *Diablo 3 Ladder*. Pomimo wielokrotnych zapowiedzi, w momencie premiery gra pozbawiona była także jakiegokolwiek trybu PvP (*player vs. player*)¹⁴.

Oficjalne aktualizacje wprowadziły rudymetarną formę PvP (wersja 1.0.7. dodała do gry potyczki – *brawling*) i możliwość porównywania postępów z innymi graczami w ramach klanu lub społeczności (2.0). Ostatecznie twórcy zrezygnowali jednak z rozwijania PvP na rzecz rywalizacji PvE (por. Keefer, 2014; Karmali, 2015). Aktualizacja 2.1 wiązała się z rozpoczęciem pierwszego sezonu oficjalnych rozgrywek rankingowych, promujących regularne powracanie do gry m.in. poprzez sezonowe osiągnięcia (w tym podboje), wcześniejszy dostęp do poszerzonej puli przedmiotów i możliwość zdobycia elementów ozdobnych pozbawionych wpływu na stan i przebieg gry.

Ze względu na rozwijany system postępu sezonowego naśladujący podstawowe osiągnięcia i kampanię, a także rozdawane w formie nagród coraz liczniejsze elementy ozdobne, sezony spełniają w projekcie *Diablo III* wielorakie funkcje. Z jednej strony organizują cykl aktualizacji, ściśle powiązanych z sezonami, z drugiej – odpowiadają na potrzeby graczy znajdujących spełnie-

¹⁴ PvP, czyli gra nastawiona na konfrontację z ludzkim przeciwnikiem, w odróżnieniu od PvE (patrz dalej).

nie w rywalizacji. Z jeszcze innej strony poprzez nagrody kosmetyczne służą podtrzymaniu zainteresowania także mniej zaangażowanych graczy (*casual players*), zwiększając szanse nabycia przez nich kontynuacji gry.

5.6. Podarunki i wsparcie

Diablo III jest z założenia grą PvE (*players vs. environment*)¹⁵, kooperacja jest więc koniecznością. Początkowo była związana z możliwością swobodnego przekazywania złota i przedmiotów między graczami. Do gry wieloosobowej zachęcały głównie niechęć do powtarzania konkretnych obszarów i kolejnych zadań składających się na kampanię¹⁶ oraz niedostępność części osiągnięć poza grą drużynową.

Zmiany wprowadzone w aktualizacji 2.0 ograniczyły wymianę dóbr: wszystkie waluty (w tym klejnoty i składniki rzemieślnicze) zostały przypisane do konta, a przekazywanie przedmiotów legendarnych stało się możliwe tylko dla współgraczy i jedynie przez ograniczony czas. Równocześnie wprowadzono liczne premie za wspólną grę, m.in. korzystniejszy stosunek obrażeń zadawanych przez postaci graczy do wytrzymałości potworów oraz wzrost indywidualnych korzyści (bez elementu rywalizacji o nagrody ze względu na odrębność łupów). Z tych powodów gra w grupie jest najlepszym rozwiązaniem dla graczy na dowolnym etapie.

Korzyści wynikające ze wspólnej gry są na tyle duże, że wśród grających w *Diablo III* występuje zachowanie paradoksalne nieopisywane przez Katarzynę Skok (2013) – tzw. *multiboxing*. Strategia ta polega na równoczesnej grze jednej osoby na kilku kontach na podzielonym ekranie, szczególnie w pełnej drużynie złożonej z czterech niemal identycznych awatarów. Celem podobnych praktyk ma być (legalne) osiągnięcie maksymalnej wydajności ze względu na premie związane z grą w grupie oraz wielokrotne zwiększenie szansy na uzyskanie konkretnych przedmiotów przy pełnej kontroli nad dokonywanymi wymianami, na co nie pozwala gra z innymi ludźmi.

¹⁵ PvE, czyli gra przeciwko wirtualnemu środowisku, m.in. sterowanym przez komputer potworom.

¹⁶ Praktyka przyspieszonego przeprowadzania innych przez grę określana jest w żargonie graczy jako *taxi*, przez skojarzenie z taksówkami. Podobnie maksymalizowanie tempa awansu postaci na wyższe poziomy doświadczenia funkcjonuje jako *power leveling* lub w spolszczeniu jako „levelowanie”.

6. Zakończenie

Jak widać po dokonanych zestawieniu, już podstawowa wersja *Diablo III* korzystała z wielu rozwiązań, które odpowiadają metodom postulowanym przez gamifikatorów. Część z nich wynika przy tym z dziedzictwa gatunkowego ARPG. Inne, jak system osiągnięć czy listy znajomych, więcej wspólnego mają z portalami społecznościowym i *social games*, a w niektórych wypadkach (rezygnacja lub umniejszenie kar za śmierć postaci) stanowią wyraźne odstępstwo od tradycji serii. Choć w przeciągu dwóch lat zrezygnowano z kilku takich mechanizmów, uznanych za długoterminowo szkodliwe dla gry, większość została rozbudowana w formie usług towarzyszących, zwiększających atrakcyjność podstawowego produktu poprzez rozmaite mini- i metagry (por. Huotari i Hamari, 2012a, s. 19–20).

Wprowadzane w kolejnych aktualizacjach zmiany w *Diablo III* zmierzają do poprawy interakcji z systemem i z innymi graczami, poprzez: regulację poziomu trudności dającą poczucie kontroli jak również stałą, nieprzytłaczającą (głównie pozytywną) informację zwrotną, elementy ozdobne sprzyjające indywidualnej ekspresji oraz promocję wspólnej gry i rywalizacji, a także narzędzia ułatwiające zrzeszanie się graczy. Inaczej: minimalizują ryzyko znudzenia i dążą do wywołania oraz podtrzymania doświadczenia optymalnego (por. Skok, 2013, s. 235–236, 245), wiążąc je jednocześnie z korzystnym z perspektywy producentów graniem ergatycznym: regularnym (w kilkumiesięcznych odstępach), intensywnym i społecznym, niezależnym od niepewnej motywacji wewnętrznej.

Gry od dawna nie są już jedynie rozrywką albo sztuką, lecz coraz częściej – przestrzenią lub narzędziem pracy, której miarą jest raczej „wydajność” niż „przyjemność”. Poprzez zastosowanie rozwiązań gamifikacyjnych opartych na schemacie poszukiwania skarbów twórcy *Diablo III* nie tyle odzyskują dla gry jej wymiar rozrywkowy, co raczej utwierdzają ten sposób myślenia i z każdą aktualizacją coraz mocniej ukierunkowują działania graczy. To jednak zaledwie jeden przypadek – podobną tendencję do wprowadzania i przesuwania akcentu w projektowaniu gier z podstawowej, nastawionej na przyjemność rozgrywki na poziom społeczny i metagrowy od kilku lat można dostrzec również w innych tytułach, zarówno dużych produkcjach sieciowych, jak i małych grach na urządzenia mobilne. Tym bardziej zjawisko to zasługuje na uwagę i dalsze badania mierzące do określenia jego zasięgu i konsekwencji.

LITERATURA

- Bogost, I. (8 sierpnia 2011a). Gamification is Bullshit. Blog: *Videogame Theory, Criticism, Design*. Online: <http://www.bogost.com/blog/gamification_is_bullshit.shtml>.
- Bogost, I. (3 maja 2011b). Persuasive Games: Exploitationware, *Gamasutra*. Online: <http://www.gamasutra.com/view/feature/134735/persuasive_games_exploitationware.php>.
- Bomba, R. (2012). Gamification. Jak rzeczywistość staje się grą cyfrową? W: A. Pitrus (red.), *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej* (s. 67–90). Kraków: Wydawnictwo UJ.
- Bunchball (październik 2010). *Gamification 101: An Introduction to the Use of Game Dynamics to Influence Behavior*. Online: <<http://www.bunchball.com/sites/default/files/downloads/gamification101.pdf>>.
- Bycer, J. (2013). Understanding the Siren Song of Achievements. Blog: *Game Wisdom*. <<http://game-wisdom.com/critical/understanding-the-siren-song-of-achievements>>.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. i Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining „Gamification”. W: *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (s. 9-15). Online: <<http://dl.acm.org/citation.cfm?id=2181037.2181040>>.
- Fuchs, M., Fizek, S., Ruffino, P. i Schrape, N. (red.) (2014). *Rethinking Gamification*. Luneburg: Meson Press.
- Goggin, J. (2011). Playbour, farming and leisure, *ephemera* 11 (4), s. 357–368. Online: <<http://www.ephemerajournal.org/contribution/playbour-farming-and-labour>>.
- Hamari, J. i Eranti, V. (styczeń 2011). Framework for Designing and Evaluating Game Achievements. W: *Proceedings of DiGRA 2011: Think Design Play*. Online: <<http://www.digra.org/digital-library/publications/framework-for-designing-and-evaluating-game-achievements/>>.
- Huotari, K. i Hamari, J. (2012a). Defining Gamification – A Service Marketing Perspective. W: *Proceedings of the 16th International Academic MindTrek Conference* (s. 17-22) Online: <<http://dl.acm.org/citation.cfm?id=2393137>>.
- Huotari, K. i Hamari, J. (8 października 2012b). Defining Gamification. Blog: *Hamari, J.* Online: <<http://juhohamari.com/post/33158604130/gamification>>.
- Karmali, L. (21 sierpnia 2015). How Blizzard is building on Diablo's legacy to secure its future. *IGN UK*, Ziff Davis. Online: <<http://uk.ign.com/articles/2015/08/21/how-blizzard-is-building-on-diablos-legacy-to-secure-its-future>>.
- Keefer, J. (26 marca 2014). Diablo III Arena-Style PvP May Never Happen. *The Escapist*, Defy Media. Online: <<http://www.escapistmagazine.com/news/view/133265-Diablo-III-Arena-Style-PvP-May-Never-Happen>>.
- Kelly, T. (2012). Glossary: Gamification. Blog: *What Games Are*. Online: <<http://www.whatgamesare.com/gamification.html>>.
- Kücklich, J. (2005). Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry, *The Fibreculture Journal* 5. Online: <<http://five.fibreculturejournal.org/fcj-025-precarious-playbour-modders-and-the-digital-games-industry/>>.

- Robertson, M. (6 października 2010). Can't play, won't play. Blog: *Hide and Seek*. Online: <<http://hideandseek.net/2010/10/06/cant-play-wont-play/>>.
- Siuda, P. (2012). Mechanizmy kultury prosumpcji, czyli fani i ich globalne zróżnicowanie. *Studia Socjologiczne*, 52 (4), 109–132.
- Skok, K. (2013). Paradoks gracza, czyli co motywuje graczy do korzystania z gier online. *Homo Ludens*, 5 (1), 233–252. Online: <<http://ptbg.org.pl/HomoLudens/bib/147/>>.
- Urbańska-Galanciak, D. (2009). *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Zichermann, G. i Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design*. Kanada: O'Reilly.

LUDOGRAFIA

- Blizzard Entertainment (2012). *Diablo III*. [PC, gra sieciowa, wersja podstawowa oraz otwarta beta], Blizzard Entertainment: otwarta beta 21 kwietnia 2012, pełna wersja od premiery 15 maja 2012 do instalacji rozszerzenia 26 marca 2014.
- Blizzard Entertainment (2014). *Diablo III: Reaper of Souls*. [PC, gra sieciowa, rozszerzenie], Blizzard Entertainment: od 26 marca 2014 do 18 maja 2015.
- Blizzard North (1996). *Diablo*. [PC, wersja podstawowa], Blizzard Entertainment.
- Blizzard North (2000). *Diablo II*. [PC, wersja podstawowa], Blizzard Entertainment.
- Blizzard North (2001). *Diablo II: Lord of Destruction*. [PC, rozszerzenie], Blizzard Entertainment.

ŹRÓDŁA PRZYKŁADÓW

- Diablo 3 Ladder*. Online: <www.diablo3ladder.com>.
- Diablo Evolution*. Online: <<http://www.diablo-evolution.net/>>.
- Diablo III Patch Notes*. Online: <<http://us.battle.net/d3/en/game/patch-notes/>>, wersja polska: <<http://eu.battle.net/d3/pl/game/patch-notes/>>.
- DiabloProgress*. Online: <<http://www.diabloprogress.com/>>.
- DiabloWiki*. Online: <<http://www.diablowiki.net/>>.
- Forum *Diablo III* na oficjalnej stronie *Battle.net* (US-EN, EU-EN i EU-PL). Online: <<http://us.battle.net/d3/en/forum/>>, <<http://eu.battle.net/d3/en/forum/>>, <<http://eu.battle.net/d3/pl/forum/>>.
- Forum strony *DiabloFans*. Online: <<http://www.diablofans.com/forums>>.

Data dostępu do materiałów internetowych: 25 sierpnia 2015.

mgr Mateusz Kominiarczuk, literaturoznawca,
doktorant Wydziału „Artes Liberales”, seminarzysta
Komisji Techno-Humanistyki, Uniwersytet Warszawski,
mateusz@kominiarczuk.com

**Granie ergatyczne, czyli konsekwencje upodobnienia rozgrywki do pracy.
Diablo III jako przypadek „gry zgamifikowanej”**

Abstrakt

O gamifikacji zwykło się mówić jako o zastosowaniu zaczerpniętych z gier rozwiązań poza grami. W tym kontekście pomysł gamifikowania gier może wydawać się absurdalny, jednak ułatwia zrozumienie współczesnych strategii projektowania gier. Przykładu zgamifikowanej rozgrywki dostarczyć może Diablo III, popularna gra Action RPG opracowana przez firmę Blizzard Entertainment. Artykuł obejmuje krótkie studium przypadku, a także próbę wskazania przyczyn tego procesu z zastosowaniem koncepcji grania ergatycznego (wyprowadzonej z playbour Juliana Kücklicha).

SŁOWA KLUCZOWE: gamifikacja, granie ergatyczne, rozgrywka, projektowanie gier, gry sieciowe

„Przed wyruszeniem w drogę
należy zebrać drużynę”.
Dlaczego gry komputerowe z przełomu
wieków wpłynęły na tożsamość polskich
graczy?

STANISŁAW KRAWCZYK

Uniwersytet Warszawski

Abstract

“You must gather your party before venturing forth”. Why did video games from the turn of the century influence Polish players’ identities?

The turn of the 21st century was a significant period for computer games in Poland, especially in the role-playing and strategy genres. The titles published at that time include Fallout, Starcraft, Baldur’s Gate, Heroes of Might & Magic III, or Planescape: Torment. The paper seeks to explain why these and other similar games had an important impact on the identities of many Polish players. Several social or cultural factors are analyzed, such as the players’ sociodemographic characteristics, the historical development of cRPG and RTS games, the role of Polish publishers and the significance of technologies. The methodology of the study draws on the approach of Wendy Griswold – including the cultural diamond heuristic – which emphasizes the benefits of investigating cultural objects (in this case, games) in relation to their producers, players, and the social context. In theoretical terms, the paper is grounded in cultural sociology.

KEYWORDS: video games, Polish players, identity, cRPG, strategy games

1. Wprowadzenie

„Przed wyruszeniem w drogę należy zebrać drużynę” to najbardziej znany cytat z *Wrót Baldura* (BioWare, 1998) – polskiej wersji gry *Baldur's Gate* (w naszym kraju adaptacja ukazała się w 1999 roku). Czterosekundowe nagranie, w którym słowa te wypowiada Piotr Fronczewski (<<https://www.youtube.com/watch?v=PhoyhtZDWIQ>>), między czerwcem 2010 a marcem 2015 roku zostało wyświetlone około 150 tys. razy. Podobnie wpisanie cytatu w przeglądarkę internetową skutkuje setkami, jeśli nie tysiącami unikatowych wyników. Jednym z celów artykułu jest wskazanie przyczyn tej niezwyklej popularności. Ale tekst nie dotyczy tylko *Wrót Baldura*, lecz także wielu innych gier z tego samego okresu, które liczni gracze do dziś bardzo dobrze wspominają.

Przed kilkunastu laty sam grałem w niejedną z takich gier. Dziś przywołanie tych tytułów w rozmowach ze znajomymi natychmiast budzi poczucie wzajemnego zrozumienia. Wspomnienia przychodzą też niekiedy w najmniej oczekiwanych chwilach. Na przykład w 2011 roku po rozmowie ze strażniczką pewnego parku narodowego mój przyjaciel stwierdził: „Szkoda, że nie zapytaliśmy pani, czy nie przyłączy się do drużyny”. Rozmowa na temat serii *Wrota Baldura* zajęła nam później sporą część dnia.

Osobiste przeżycia są wartościowym punktem wyjścia dla badaczy społecznych (Lofland, Snow, Anderson, Lofland, 2010, s. 31–35). Mogą też jednak zawęzić przyjmowany punkt widzenia. Dlatego wypada opisać pozycję, z której rozpatrywana jest w tym miejscu tożsamościowa rola gier komputerowych, nawet jeśli badanie nie ma charakteru autoetnograficznego.

Mój punkt widzenia jest perspektywą mężczyzny urodzonego w połowie lat osiemdziesiątych, który od wczesnego wieku nastoletniego interesował się fabularnymi i strategicznymi grami komputerowymi. Gry cRPG do dziś stanowią mój ulubiony gatunek. Tego rodzaju biografia może skłaniać do nadmiernego podkreślania społecznego znaczenia i zasięgu badanych produkcji, toteż warto od razu zaznaczyć, że tekst dotyczy przede wszystkim zaangażowanych – nie okazjonalnych – graczy należących do określonych kategorii społecznych (w uproszczeniu: wykształconych młodych mężczyzn).

Pod względem teoretycznym i metodologicznym niniejsza praca nawiązuje do zróżnicowanych badań socjologicznych pokazujących, w jaki sposób wytwarzanie kultury zakorzenione jest w kontekście społecznym (Peterson, Anand, 2004; Santoro, 2008). Ogólniej mówiąc, artykuł przedstawia gry z punktu widzenia socjologii kulturowej, zgodnie z którym „kultura, życie społeczne i społeczne instytucje są ze sobą powiązane. Kierując się jakimkolwiek pojedynczym wątkiem analizy kulturowej, prawdopodobnie szybko staniemy przed szerszym zestawem zagadnień: relacjami osobistymi, życiem

codziennym, instytucjami ekonomicznymi oraz ich podłożem kulturowym, etykietą publiczną, różnicami transnarodowymi, techniką i kulturą, globalizacją i tak dalej” (Hall, Grindstaff, Lo, 2010, s. 2). Z kolei tematyka tekstu wpisuje go zarówno w obszar badań nad grami, jak też w zakres zainteresowań archeologii mediów i *fan studies*.

Kluczowe pytanie pracy nie brzmi: „Jak to możliwe, że powstały takie właśnie gry?”, lecz raczej: „Jak to możliwe, że gry te okazały się tak ważne dla niektórych graczy?”. Inaczej mówiąc, tekst nie traktuje wytworów kulturowych jako odzwierciedlenia wartości społeczeństwa, konfliktów lub interesów klasowych itd., ale koncentruje się na odbiorze – na znaczeniach społecznych, które poprzez kulturę wyrażają różnorodne grupy ludzi (Griswold, 1986, s. 9–10).

Pozostaje uściślić wieloznaczne pojęcie tożsamości. Tekst skupia się na tożsamości zbiorowej (kolektywnej), którą Zbigniew Bokszański (2008) na jednym z etapów swojej konceptualizacji określa jako „tożsamość jednostkowego podmiotu, tyle że podmiotu «typowego»”, a dokładniej: jako „dostatecznie często występujące i charakterystyczne dla [dan]ego społeczeństwa właściwości czy «wymiar» autopercepcji jego członków” (s. 64). Dla obecnej pracy istotne są te składniki tożsamości, które wiążą się z poczuciem lub pragnieniem należenia do zbiorowości polskich graczy. Komponenty takie, tworzące się i uwidaczniające w interakcjach między ludźmi, wydają się istotniejsze socjologicznie od skutków samotnego doświadczenia gry. Silniej wpływają też na kulturę polskich graczy.

Kolejne sekcje tekstu przedstawiają zróżnicowanie miłośników omawianych gier i jego rolę, podają rozmaite przejawy długoterminowego znaczenia produkcji kulturowych, a następnie analizują przyczyny popularności takich tytułów. Z uwagi na brak badań artykuł musi być częściowo pracą opisową, to zaś – wspólnie z ograniczoną objętością oraz znaczną liczbą omawianych gier i czynników – sprawia, że pojęcia i metody socjologii kulturowej mogą zostać wykorzystane tylko w postaci uproszczonej. Nadal jednak zademonstrowanie przydatności tych ostatnich dla badań nad grami jest istotnym (choć drugoplanowym) celem tekstu.

2. Socjodemograficzna charakterystyka graczy

Zadaniem tej części artykułu jest wyodrębnienie podstawowych kategorii społecznych, do których na przełomie XX i XXI wieku należeli Polacy zainteresowani grami fabularnymi i strategicznymi. Tekst wyjaśnia, w jaki sposób

określone cechy socjodemograficzne sprzyjały krótko- i długoterminowemu zainteresowaniu tymi tytułami.

2.1. Płeć

Chociaż brakuje wyczerpujących danych statystycznych na temat płci osób grających w Polsce około 2000 roku, prawdopodobnie większość omawianych gier była atrakcyjna głównie dla mężczyzn. Wynikało to m.in. z wpływu ogólnych różnic płciowych w społeczeństwie na krajową kulturę graczy.

Oddziaływanie to przedstawia w niedawnym artykule Magdalena Tuła. Odnosząc jej argumentację do omawianego tutaj okresu, można wskazać, że mężczyźni mieli wtedy więcej czasu wolnego, zwłaszcza takiego, który nie był przerywany czynnościami związanymi z rodziną i domem. Dzięki temu mogli częściej wybierać gry, jakich ukończenie lub opanowanie długo trwało. Jednocześnie tytuły takie były bardziej prestiżowe od gier przypisywanych przeciwnej płci (stanowi to przykład ogólniejszej prawidłowości, zgodnie z którą zajęcia typowe dla mężczyzn cieszą się większym szacunkiem niż aktywność podejmowana raczej przez kobiety). Produkcjom chętnie wybieranym przez graczy – np. *The Sims* (Maxis, 2000-2016) – niejednokrotnie wręcz odmawiano statusu „prawdziwych gier”. Mężczyźni napotykali też mniej kłopotów, dążąc do pogłębienia zainteresowań technicznych, co miało związek z możliwością rozwinięcia zaangażowania fanowskiego. Wszystko to wpłynęło na procesy formowania kultury graczy w Polsce (Tuła, 2013, s. 282–284).

Stanowiąc większość, mężczyźni łatwiej nawiązywali znajomości ze sobą nawzajem i łatwiej tworzyli jednopłciowe grupy towarzyskie. Stanowiło to dodatkowy czynnik konsolidujący kulturę graczy. Natomiast doświadczenia kobiet były mniej widoczne. Tytuły takie jak *Wrota Baldura* skupiały wokół siebie również graczy, lecz ich głosy rzadko słyszano. Co więcej, część kobiet fascynowała się produkcjami, których tekst nie dotyczy. Na osobne zbadanie zasługuje choćby wspomniana seria *The Sims*, o czym świadczą m.in. doświadczenia graczek ukazane w dokumentacji projektu badawczego Agaty Nowotny, Mirosława Filiciaka i Mateusza Halawy (2008).

Należy też wspomnieć, że większość rozpatrywanych tu produkcji nawiązywała do fantastyki oraz klasycznych gier fabularnych (w szczególności *Dungeons & Dragons*), a polskie środowiska ich miłośników około 2000 roku były zdominowane przez mężczyzn. Przejawy tej dysproporcji można odnaleźć w programach i zdjęciach konwentowych, listach od czytelników czy też stopkach redakcyjnych i spisach autorów czasopism branżowych.

Z wszystkich powyższych powodów tezy tego artykułu można odnosić głównie do męskich graczy oraz kultury, którą współtworzyli. Ponadto moja własna perspektywa biograficzna nie ułatwia pisania o doświadczeniach grających kobiet.

2.2. Wiek

Pod względem wiekowym wśród miłośników starszych produkcji można schematycznie wyodrębnić trzy podzbiory. Do pierwszego należą ludzie urodzeni w latach siedemdziesiątych oraz (częście) osiemdziesiątych, którzy podczas premier omawianych tytułów byli uczniami lub studentami. Ich pierwszy kontakt z tymi produkcjami miał miejsce w okresie kluczowym dla formowania tożsamości, nakładając się na proces tworzenia więzi z rówieśnikami. Gry stanowiły przedmiot rozmów, a także sposobność do wspólnej zabawy – grania w trybie *hot seat* albo poprzez sieć lokalną. Obecnie członkowie tej podgrupy to trzydziesto-, czterdziestolatkowie, w większości niemający tyle wolnego czasu co kiedyś, ale wciąż ceniący tytuły z okresu formacyjnego.

Osób takich jest niemało – m.in. z powodu wyżu demograficznego wczesnych lat 80. – a świadczą o tym wyniki sprzedaży. Wyjątkowo dobitny przykład to przełomowa polska edycja *Baldur's Gate*, która już w pierwszym dniu dystrybucji rozeszła się w 18 tys. egzemplarzy, co oznaczało kwotę około 2,7 mln zł (Jankowski, 2013). Oczywiście nie każdy, kto kupił *Wrota Baldura*, stał się potem zapalonym graczem; niemniej przywołane liczby pozostają znaczące.

Drugą podgrupę wiekową tworzą osoby, które urodziły się w pierwszej połowie lat dziewięćdziesiątych. Do nich tytuły w rodzaju *Age of Empires II* (Ensemble Studios, 1999). trafiły jakiś czas po premierze, co ograniczało możliwość kontaktu z równolatkami grającymi w te same gry w jednakowym czasie. Ponadto w 2001 roku Telekomunikacja Polska wprowadziła usługę Neostrada opartą na technologii ADSL, która zaczęła zastępować uciążliwe i nieefektywne modemy telefoniczne. Pojawiła się możliwość wygodnego grania przez internet, będącego konkurencją tak dla trybu *hot seat*, jak i dla zabawy z użyciem sieci LAN. Ta zmiana technologiczna i społeczna ograniczała zakres bezpośrednich kontaktów z innymi osobami podczas samej gry. To zaś mogło osłabiać badaną formę oddziaływania komputerowych produkcji – wszak doświadczenie i wspomnianie spotkań z bliskimi ludźmi to ważne tworzywo dla tożsamości.

Wszystkie te czynniki nabierały jednak znaczenia dość powoli. Trzeba też pamiętać o inaczej oddziałujących zjawiskach, takich jak festiwale gier (np. Poznań Game Arena) czy działalność kawiarenek internetowych – te ostatnie stwarzały grającym okazję do spotkań, gdy nowoczesne połączenie ze światową siecią wciąż stanowiło rzadkość w polskich domach. W ostatecznym rachunku gracze urodzeni u progu Trzeciej Rzeczypospolitej, teraz mający od dwudziestu do dwudziestu kilku lat, byli w mniejszym stopniu od starszych zafascynowani produkcjami przełomu stuleci, ale nadal z nimi związani.

Dopiero ostatnia podgrupa, czyli dzisiejsi nastolatki, wyraźnie oddaliła się od gier, które niegdyś zdobyły status kultowy. Gracze tacy rzadko słyszeli o tych tytułach lub trafiali na okazję do ich zakupu, oswoili się z szybkim dostępem do internetu, a nowsze produkcje przyzwyczyli ich do zaawansowanej grafiki oraz intuicyjnego interfejsu.

2.3. Zróżnicowanie klasowe

Osobną kwestią jest zróżnicowanie klasowe, związane z odmiennościami w dziedzinie zamożności, zawodu, wykształcenia. Istnieją przekonujące argumenty na rzecz poglądu, iż osoby zajmujące inne pozycje w systemie klasowym podejmują odmienne praktyki konsumpcyjne (Cebula, 2013), co prawdopodobnie oznacza też rozbieżności w wyborze gier komputerowych i stylu grania. Być może również sam fakt grania oraz samo zjawisko gier kultowych były (i są) w Polsce uwarunkowane klasowo, nie tylko ze względu na dostęp do odpowiednio zaawansowanego sprzętu i samych gier (oryginalnych lub kopiowanych), ale też np. z powodu różnych sposobów spędzania czasu wolnego.

Uzasadnione jest przypuszczenie, że badane gry przyciągały przede wszystkim osoby z rodzin przedsiębiorców, menedżerów, ekspertów, kierowników czy pracowników umysłowych, a nie np. rolników i pracowników fizycznych (przykłady klas według raportu: Słomczyński, Janicka, Tomescu-Dubrow, 2014). Na przykład komunikat z reprezentatywnego sondażu przeprowadzonego w 2006 roku wspomina o tym, że graniu w gry komputerowe „to przede wszystkim domena ludzi młodych, ze średnim lub wyższym wykształceniem, dobrze oceniających swoje warunki materialne” (Lewandowska, 2006, s. 7).

3. Trwałe znaczenie gier z przełomu wieków

Wiemy już, co mogło sprzyjać fascynacji starszymi tytułami. W jaki sposób jednak określić, czy nadal są one ważne dla graczy urodzonych w latach siedemdziesiątych i osiemdziesiątych (względnie też w pierwszej połowie lat dziewięćdziesiątych)? Przyjrzyjmy się dwu możliwym źródłom wiedzy na ten temat.

3.1. Nieformalna obserwacja zachowań graczy

O utrzymującym się znaczeniu badanych produkcji świadczą niektóre działania graczy, zwłaszcza interakcje z innymi grającymi. Oto kilka przykładów odnotowanych w trakcie nieformalnych rozmów oraz dostrzeżonych w interwencie:

1. Ponawiana co jakiś czas gra, zwłaszcza z dawnymi towarzyszami zabawy.
2. Polecanie ulubionych produkcji młodszemu rodzeństwu.
3. Dobrowolne pogłębianie interakcji z innymi osobami, które grały w dany tytuł.
4. Wyrażanie przekonania, że pewne gry stanowią kanon, który trzeba znać.
5. Żartobliwe nawiązywanie do gier w sytuacjach z nimi niezwiązanych.
6. Włączanie się do rozmów w portalach branżowych i serwisach społecznościowych oraz wyrażanie poparcia dla zamieszczanych tam materiałów.
7. Poszukiwanie modów, ponownych edycji oraz duchowych następców starszych gier (w tym finansowe wspieranie produkcji w serwisach typu Kickstarter).

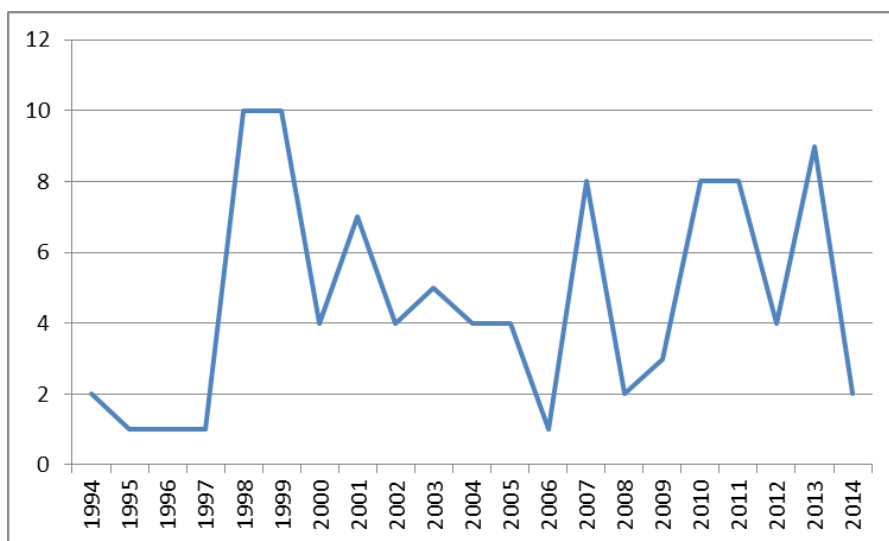
Dokładny zasięg powyższych i zbliżonych zjawisk nie jest łatwy do określenia, tym bardziej że tożsamościowa rola starszych tytułów nie musi być widoczna w codziennym życiu graczy. Pamięć o dawnych doświadczeniach może pozostawać uśpiona do czasu, aż jakaś sytuacja społeczna jej nie wyzwoli (podobnie jak nieraz w przypadku spotkań z niewidzianymi od lat znajomymi). Trzeba jednak pamiętać, że nawet mała liczba aktywnych fanów może wywierać istotny wpływ na kulturę graczy, np. tworząc ważne dla niej instytucje (serwisy, fora itd.).

3.2. Ranking gier serwisu Filmweb

Bardziej systematycznych wiadomości dostarczyć mogą rankingi popularności gier komputerowych. Na potrzeby niniejszego tekstu wybrane zostało zestawienie serwisu Filmweb, przedstawiające sto gier, które uzyskały najwyższe oceny użytkowników. Wielotysięczna liczba głosujących oraz duża liczba tytułów objętych rankingiem czynią go wartościowym zasobem informacji. Co prawda gracze zakładający konta i publicznie oceniający gry mogą różnić się od ogółu grających, ale przedmiot tekstu stanowią właśnie osoby zaangażowane, chętnie mówiące lub piszące o ulubionych produkcjach.

Rysunek 1 pokazuje, w których latach wydawano najwięcej tytułów z listy Filmwebu. Podobnie jak w oryginalnym zestawieniu, podano daty premier światowych, a dodatki potraktowane zostały jako samodzielne pozycje rankingowe. Wykres pomija kolejność tytułów w rankingu (na każdą z gier głosowała odmienna liczba osób, co utrudnia porównanie poszczególnych produkcji). Dla przejrzystości opuszczono lata 1985–1993, reprezentowane co najwyżej przez pojedyncze gry.

Rysunek 1. Liczba gier z poszczególnych lat w pierwszej setce rankingu serwisu Filmweb: <<http://www.filmweb.pl/rankings/game/world>> (według stanu z 13 maja 2014 roku)



Najistotniejszą część wykresu stanowią dane dotyczące lat 1998–1999, a szerzej: 1998–2001. Skok ilościowy w porównaniu z rokiem 1997 jest zauważalny; co więcej, w kolejnym okresie następuje zastój (przerwany tylko w 2007 roku) i dopiero w latach 2010–2013 pojawia się drugi zestaw podobnie wysokich wyników.

Interpretacja tych danych jest utrudniona ze względu na brak informacji o wieku osób oddających głosy. Wiadomo jednak, że samo zestawienie funkcjonuje od 2011 roku, a więc oceny pochodzą z okresu, w którym w Polsce zasadniczo nie prowadzono już oficjalnej dystrybucji starszych gier (wcześniej obecnych m.in. w seriach Extra Klasyka i Platynowa Kolekcja). Można więc bezpiecznie założyć, że to nie młodzi gracze poznawali *Original War* (Altar Interactive, 2001) czy *Planescape: Torment* (Black Isle Studios, 1999) – i wystawiali im oceny – lecz nieco starsi Polacy przypominali sobie dawne doświadczenia, a może też powracali do pewnych gier¹.

Dane rankingowe pokazują także, iż gry fabularne i strategiczne to gatunki szczególnie istotne dla potrzeb tego tekstu. Zestawienie zawiera 20 tytułów z lat 1998–1999, przy czym aż 7 stanowią produkcje fabularne, a 4 – strategiczne² (łącznie 55% ogółu). Rozszerzenie zakresu czasowego na lata 1996–2003 przynosi zbliżony wynik: łącznie 44 pozycje, w tym 15 gier cRPG i 11 produkcji strategicznych (razem 59%). Dopiero uwzględnienie całości rankingu powoduje wyraźną zmianę tych proporcji: spośród 100 tytułów 24 to gry fabularne, a 15 – strategiczne (w sumie 39%). Prawdopodobnie więc na przełomie XX i XXI wieku produkcje cRPG stanowiły najważniejszy gatunek gier zyskujących sobie status kultowy, natomiast drugie miejsce zajmowały pozycje strategiczne (z przewagą RTS). Dopiero po kilku latach znaczenie tych dwu odmian zmalało.

Tabela 1 ukazuje ważniejsze produkcje fabularne i strategiczne wydane w Polsce na przełomie stuleci (dla zwięzłości pominięto dodatki, a część tytułów skrócono). Wytluszczone zostały nazwy gier z pierwszej setki rankingu portalu Filmweb, a nawiasy kwadratowe oznaczają produkcje, których zaliczenie do gatunku cRPG może budzić kontrowersje. W przypadku tytułów opatrzonych gwiazdką nie udało się ustalić roku pierwszego wydania polskiego, a podany rok dotyczy premiery światowej; pozostałe lata to daty

¹ Niejasny jest natomiast wiek osób głosujących na tytuły nowsze. Dlatego ranking nie pokazuje, czy w ostatnich latach fani starszych gier oceniali je wyżej niż *Wiedźmina 2*, *The Elder Scrolls V: Skyrim* albo serię *Mass Effect*.

² Pozostała dziewiątka zgodnie z kategoryzacją Filmwebu to tzw. skradanka lub gra TPS (*Metal Gear Solid*), dwa horrory survivalowe (*Resident Evil 2*, *Silent Hill*), gra platformowa (*Crash Bandicoot 3*), gra FPS (*Half-Life*), gra przygodowa (*The Longest Journey*), gra wyścigowa (*Gran Turismo 2*), bijatyka (*Tekken 3*) oraz mieszana gra wyścigowo-platformowa (*Crash Team Racing*). Lista ta dobrze pokazuje rozproszenie gatunkowe tytułów innych niż omówione w tekście.

premier krajowych. Najważniejszym źródłem przy ustalaniu terminów premier polskich była Encyklopedia Gier serwisu Gryonline.pl: <<http://www.gry-online.pl/encyklopedia-gier.asp>>.

Tabela 1. Fabularne i strategiczne gry komputerowe w Polsce w latach 1996–2003 (wybór)

Data premiery	cRPG	Strategie turowe	Strategie czasu rzeczywistego
1996		<i>Civilization II*</i> , <i>Lords of the Realm II*</i> , <i>Master of Orion II</i>	<i>Command & Conquer</i> , <i>The Settlers II</i> , <i>Warcraft</i>
1997	[<i>Diablo</i>], <i>Final Fantasy VII*</i> , <i>The Elder Scrolls II*</i>	<i>Lords of Magic*</i> , <i>Warlords III*</i>	<i>Age of Empires</i> , <i>Dungeon Keeper</i> , <i>Total Annihilation*</i>
1998	<i>Fallout</i>		<i>Knights and Merchants: The Shattered Kingdom</i> , <i>Starcraft</i> , <i>The Settlers</i>
1999	<i>Baldur's Gate</i> , <i>Fallout 2</i> , [<i>System Shock 2</i>]	<i>Heroes of Might & Magic II</i> , <i>Heroes of Might & Magic III</i> , <i>Jagged Alliance 2</i>	<i>Age of Empires II</i> , <i>Command & Conquer: Tiberian Sun</i> , <i>Dungeon Keeper 2</i> , <i>Might & Magic VII</i> , <i>The Settlers III</i>
2000	<i>Baldur's Gate II</i> , [<i>Deus Ex</i>], [<i>Diablo II</i>], <i>Icewind Dale</i> , <i>Planescape: Torment</i>	<i>Age of Wonders</i>	<i>Homeworld</i> , <i>Majesty</i> , <i>The Settlers IV</i>
2001	<i>Arcanum</i>	<i>Civilization III</i>	<i>Might & Magic VI</i> , <i>Might & Magic VIII</i> , <i>Original War</i>
2002	<i>Gothic</i> , <i>Gothic II</i> , <i>Icewind Dale II</i> , <i>Neverwinter Nights</i> , <i>The Elder Scrolls III</i>		<i>Age of Mythology</i> , <i>Might & Magic IX</i>
2003	<i>Star Wars: Knights of the Old Republic</i>	<i>Warlords IV</i>	<i>Homeworld 2</i>

W tabeli silnie wybijają się lata 1999–2000, będące odpowiednikiem lat 1998–1999 w rankingu Filmwebu. Na ten okres przypada łącznie dziewięć tytułów wyróżnionych w rankingu, podczas gdy na pozostałe sześć lat – zaledwie siedem produkcji³.

³ Wcześniej była mowa o 26, a nie 16 kultowych grach cRPG i strategicznych z lat 1996–2003. Rozbieżność wynika głównie z pominięcia w tabeli dodatków i uwzględnienia wyłącznie samodzielnych produkcji.

4. Pozostałe uwarunkowania roli gier z przełomu wieków

Na popularność produkcji z przełomu wieków wpłynęły także czynniki jeszcze niewymienione. W dalszych partiach tekstu są one klasyfikowane zgodnie z heurystycznym schematem rombu kulturowego zaproponowanym przez Wendy Griswold (1986, s. 5–9; 2013, s. 42–48). Zakłada on łączne analizowanie obiektów kulturowych (np. gier), ich twórców, odbiorców oraz świata społecznego. Poniższy opis ukazuje kolejno każdy z wierzchołków rombu, z wyłączeniem odbiorców (graczy), o których była już mowa.

4.1. Przedmioty kulturowe oraz ich twórcy

Mówiąc o tytułach takich jak *Fallout* (Interplay Entertainment, 1997) i *Age of Empires* (Ensemble Studios, 1997), trzeba wskazać na ich miejsce w historii gatunków gier komputerowych. Oczywiście produkcje fabularne i strategiczne istniały już wcześniej (np. *Betrayal at Krondor* [Dunamix, 1993], *Civilization* [MPS Labs, 1991], *Dune II* [Westwood Studios, 1992]), ale to przedstawiane w tekście tytuły ustaliły nowy kanon dla obu gatunków.

Pierwszy okres popularności gier cRPG dobiegł końca na początku lat dziewięćdziesiątych, gdy firma Strategic Simulations przestała publikować tak tytuły z serii Gold Box, jak i cykl *Eye of the Beholder* (1991–1993). Powstałe w 1995 roku Bioware zrobiło dobry użytek z technologii CD-ROM, przygotowując *Baldur's Gate* – produkcję o niespotykanym wcześniej rozmachu, która pomogła zapełnić lukę gatunkową. Dla gier strategicznych podobnie ważny okazał się w 1994 roku *Warcraft* (Blizzard Entertainment, 1994): gra strategiczna czasu rzeczywistego, która stała się źródłem wielkiego sukcesu firmy Blizzard. W roku 1995 wydano kontynuację *Warcrafta*, a także przygotowane przez Westwood Studios *Command & Conquer* (poprzedzone w 1992 roku przez *Dune II*).

W obu wypadkach tytuły uznawane obecnie za przełomowe powstawały w okresie gwałtownych przemian technologicznych i rynkowych. Osiągając sukces, utrwaliły standardy gatunkowe istotne do dzisiaj (aczkolwiek część tych standardów wprowadziły wcześniej na mniejszą skalę inne produkcje – dobrym przykładem są podobieństwa w rozgrywce między grami *Dune II* i *Warcraft*). Bioware i Blizzard wciąż pozostają wielkimi firmami, a ich ówczesne produkcje doczekały się niezliczonych dodatków, sequeli oraz duchowych następców. Niewykluczone, że w komputerowych grach fabularnych i strategicznych droga dla tytułów kultowych została zamknięta już wiele lat temu,

przez co nowych produkcji o porównywalnej innowacyjności należałoby szukać raczej w innych, mniej stabilnych gatunkach.

Trzeba jeszcze dodać, iż w Polsce omówione gry były nawet bardziej rewolucyjne niż w Stanach Zjednoczonych. W połowie lat dziewięćdziesiątych krajowy rynek zaczął się rozwijać w coraz szybszym tempie. Można to zilustrować przykładem CD Projektu: od czasu wydania pierwszych gier opatrzonych przez tę firmę polskimi pudełkami oraz instrukcjami (1996) do symbolicznej premiery w pełni zlokalizowanych *Wrót Baldura* (1999) minęły zaledwie trzy lata. Amerykańscy gracze mieli znacznie więcej czasu, aby np. przywyknąć do gier z serii Gold Box, nim zobaczyli *Baldur's Gate*; dostęp Polaków do takich wczesnych tytułów, nawet w nieoficjalnej dystrybucji, był bardzo ograniczony. Kontrast między omawianymi w niniejszym tekście produkcjami a wcześniejszym doświadczeniem polskich grających stanowi jedną z przyczyn nadzwyczajnej kondensacji tytułów kultowych w naszym kraju w latach 1999–2000.

4.2. Wydawcy

Tabela 2 przedstawia nieco podstawowych danych na temat firm wydających w Polsce gry (same nazwy przedsiębiorstw wskazują na znaczenie anglojęzycznych produkcji dla lokalnego rynku). Podstawową pomocą w określaniu dat premier był katalog polskich wydawców portalu Gryonline.pl: <<http://www.gry-online.pl/gry-katalog-firm.asp>>.

Tabela 2. Polscy wydawcy gier komputerowych w latach 1988–2002

Firma	Rok powstania	Rok wydania pierwszej gry
Mirage Media	1988	?
Laboratorium Komputerowe Avalon	1989	?
MarkSoft	1990	1995
IPS Computer Group Sp. z o.o.	1991	?
APN Promise	1991	1997
Wydawnictwo Bauer	1991	1998
Techland	1991	1995
CD Projekt	1994	1994
Play-publishing	1994	2001
TopWare Poland	1995	1996
Licomp Empik Multimedia	1997	1997

Lemon Interactive	?	1998
Play-It	1999	1999
Axel Springer Polska	?	2000
Dobra Gra	?	2001
Lukas Toys	?	2001
City Interactive	2002	2002

Zgromadzone dane nie są pełne, ale pokazują, iż oficjalna dystrybucja gier komputerowych w naszym kraju nabrała tempa około 1995 roku. Odwołując się dodatkowo do premiery polskiej wersji *Baldur's Gate*, można wysunąć przypuszczenie, że istnienie pełnego przekładu na nasz język zwiększało szanse danej produkcji na uzyskanie statusu kultowego. Mimo iż jeszcze przed 1999 rokiem standardem stały się polskie instrukcje i pudełka, całkowita lokalizacja była znaczącym krokiem naprzód. Jak wynika z rozmowy przeprowadzonej przez Zbigniewa Jankowskiego, właściciele CD Projekt podjęli wówczas duże ryzyko, inwestując własne pieniądze w spolszczenie gry, która zauroczyła ich podczas prezentacji Bioware w Londynie w 1997 roku. Nie otrzymali wsparcia dystrybutora, gdyż w firmie Interplay uznano polski rynek za zbyt mały dla tego typu produkcji. Bieg wypadków potwierdził jednak słuszność przekonania twórców CD Projekt o przełomowym charakterze *Wrót Baldura* (Jankowski, 2013).

Zapewne o sukcesie polskiej adaptacji *Baldur's Gate* zadecydowała nie tylko jej nowość (rodzime tłumaczeń gier było wówczas niewiele), ale też jakość. Jednym z mierników tej ostatniej mogłoby być zaangażowanie znanych aktorów – m.in. Krzysztofa Kowalewskiego i Piotra Fronczewskiego – do wypowiedzania kwestii pojawiających się podczas rozgrywki. Dokładniejsza analiza tej adaptacji językowej stanowiłaby jeden ze sposobów na wykorzystanie oceny estetycznej jako elementu wywodu socjologicznego.

4.3. Świat społeczny

Na społeczny kontekst przedmiotów kulturowych składają się „ekonomiczne, polityczne, społeczne i kulturowe wzory i wymogi, istniejące w danym momencie” (Griswold, 2013, p. 46). Pojęcie świata społecznego można by uszczegółowić, przyporządkowując do niego sześć aspektów produkcji kultury w ujęciu Richarda A. Petersona i Narasimhana Ananda (2004, s. 313–321): technikę, prawo, strukturę przemysłu, strukturę organizacyjną, kariery zawodowe i rynek. Tutaj wystarczy jednak kilka mniej systematycznych spostrzeżeń, tym bardziej że w pewnym sensie częścią świata społecznego

są też wspomniani już wydawcy – przypisanie niektórych osób lub instytucji do takiego, a nie innego wierzchołka rombu kulturowego może być kwestią uznania.

Po pierwsze, kultowego statusu gier nie powinno się rozpatrywać w ode-rwaniu od ich aspektu technicznego. W różnych miejscach tekstu były już wymieniane rozmaite przykłady istotnych technologii: sieci LAN, technolo-gia ADSL związana z Neostradą, płyty CD-ROM, grafika, interfejs. Wspól-nie uwypuklają one sprawczą rolę techniki, do pewnego stopnia kształtującej zjawiska społeczne.

Po drugie, nie można zapominać o czasopismach poświęconych grom komputerowym, ukazujących się niekiedy w nakładach ponad stu tysięcy egzemplarzy. Periodyki takie jak *Top Secret* (1992–1996 i 2002–2003), *Świat Gier Komputerowych* (1992–2003), *Secret Service* (1993–2001), *Gambler* (1993–1999), *Reset* (1997–2001) i *CD-Action* (od 1995 r. do dzisiaj) zawierały instrukcje obsługi gier i mapy (zwłaszcza we wczesnych latach, gdy wiele tytułów docierało do polskich graczy poza oficjalnymi kanałami dystry-bucji, a więc bez jakichkolwiek materiałów dodatkowych), solucje, teksty humorystyczne, recenzje, publicystykę, dyskietki i płyty z gramami. W okre-sie ograniczonego dostępu do Internetu była to bardzo ważna przestrzeń komunikacji na temat gier, której istnienie – w tej czy innej formie – zdaje się stanowić jeden z warunków długoterminowego sukcesu poszczególnych produkcji.

Oczywiście komunikacja ta była raczej jednostronna, mimo że czytelnicy mogli wyrażać swoje opinie w listach do redakcji. Zmieniło się to wraz z nadejściem forów dyskusyjnych oraz innych usług internetowych.

5. Zakończenie

Większość czynników tekst przedstawia pojedynczo, nie uwzględniając związków między nimi. Następnym krokiem byłoby poznanie tych relacji – połączeń między czterema wierzchołkami rombu kulturowego. Na przy-kład stosunkową dużą ilość czasu wolnego u mężczyzn można rozpatry-wać w powiązaniu z rolą dłuższych gier w ewolucji gatunku cRPG. Mogłoby

wtedy powstać pytanie o to, czy wprowadzenie płyt CD-ROM nie miało negatywnego wpływu na udział kobiet w kulturze graczy.

Innym kierunkiem byłoby przeanalizowanie dyskursu na temat gier komputerowych w branżowych periodykach, tak jak w badaniach tworzenia kultury graczy w Zjednoczonym Królestwie prowadzonych przez Grame'a Kirkpatricka (Kirkpatrick, 2012). W ten sposób pod uwagę wzięte zostałyby doświadczenia samych graczy. Podobny cel można byłoby osiągnąć, przeprowadzając wywiady pogłębione lub organizując grupy fokusowe.

Niniejsza praca ma swoje ograniczenia. Pokazuje jednak, że trwała popularność i znaczenie tożsamościowe gier z przełomu wieków były uwarunkowane wieloma czynnikami. Każda poważna próba wyjaśnienia roli owych tytułów powinna się z tą złożonością zmierzyć.

Co więcej, artykuł przyjmuje podejście metodologiczne, które wydaje się przydatne dla badań nad grami. Zamiast analizowania pojedynczych wierzchołków rombu kulturowego bardziej owocne (przynajmniej dla badaczy społecznych) może być rozpatrywanie licznych właściwości oraz powiązań samych gier, ich twórców, graczy, wreszcie kontekstu społecznego. Jest to perspektywa typowa dla wielu prac w socjologii kulturowej.

LITERATURA

- Boksański, Z. (2008). *Tożsamości zbiorowe*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Cebula, M. (2013). Społeczne uwarunkowania gustów i praktyk konsumpcyjnych. Zbieżność pozycji społecznych i stylów życia czy autonomizacja kultury? *Studia Socjologiczne*, 53(2), s. 97–125.
- Filiciak, M., Nowotny, A., Halawa, M. (2008). „Czasami nawet im zazdrośczone”. O przyjemnościach zabawy z Simsami. *Kultura Popularna*, 7(2), s. 5–20.
- Griswold, W. (1986). *Renaissance Revivals. City Comedy and Revenge Tragedy in the London Theatre, 1576-1980*. Chicago – London: The University of Chicago Press.
- Griswold, W. (2013). *Socjologia kultury. Kultury i społeczeństwa w zmieniającym się świecie* (tłum. P. Tomanek). Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Jankowski, Z. (2013). Od Baldur's Gate do Wiedźmina. *Eurogamer.pl*. Online: <<http://www.eurogamer.pl/articles/2013-05-24-od-baldurs-gate-do-wiedzmina>>. Data dostępu: 25 maja 2015.
- Kirkpatrick, G. (2012). Constitutive Tensions of Gaming's Field: UK gaming magazines and the formation of gaming culture 1981-1995. *Game Studies*, 12(1). Online: <<http://gamestudies.org/1201/articles/kirkpatrick>>. Data dostępu: 25 maja 2015.

- Lewandowska, J. (2006). *Co Polacy robią w czasie wolnym. Komunikat z badań*. Centrum Badania Opinii Społecznej. Online: <http://www.cbos.pl/SPISKOM.POL/2006/K_124_06.PDF>. Data dostępu: 25 maja 2015.
- Lofland, J., Snow, D.A., Anderson, L., Lofland, L.H. (2010). *Analiza układów społecznych. Przewodnik metodologiczny po badaniach jakościowych*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe „Scholar”.
- Peterson, R.A., Anand, N. (2004). The production of culture perspective. *Annual Review of Sociology*, 30, s. 311–334.
- Słomczyński, K. M., Janicka, K., & Tomescu-Dubrow, I. (2014). *O związkach struktury klasowej ze stratyfikacją społeczną*. Warszawa: Zespół Porównawczych Analiz Nierówności Społecznych IFiS PAN. Retrieved from <http://polpan.org/wp-content/uploads/2014/05/O-zwiazkach-struktury.pdf>
- Tuła, M. (2013). Dlaczego mężczyźni grają w “FIFA”, a kobiety w “The Sims”? Przemoc symboliczna w grach komputerowych. *Homo Ludens*, 5(1), s. 279–288.

LUDOGRAFIA

- Altar Interactive (2001). *Original War* [PC]. Virgin Interactive.
- BioWare (1998). *Baldur's Gate* [PC]. Interplay Entertainment.
- Black Isle Studios (1999). *Planescape: Torment* [PC]. Interplay Entertainment.
- Blizzard Entertainment (1994). *Warcraft: Orcs & Humans*. [PC]. Blizzard Entertainment, Interplay Entertainment.
- Blizzard Entertainment (1995). *Warcraft II: Tides of Darkness*. [PC]. Blizzard Entertainment.
- Dynamix (1993). *Betrayal at Krondor* [PC]. Sierra On-Line.
- Ensemble Studios (1997). *Age of Empires* [PC]. Microsoft.
- Ensemble Studios (1999). *Age of Empires II* [PC]. Microsoft.
- Interplay Entertainment (1997). *Fallout: A Post Nuclear Role Playing Game* [PC]. Interplay Entertainment.
- Maxis (2000–2016). seria *The Sims* [PC]. Electronic Arts.
- MPS Labs (1991). *Civilization* [gra wieloplatformowa]. MicroProse.
- Westwood Associates (1991). *Eye of the Beholder* [gra wieloplatformowa]. Strategic Simulations, Inc.
- Westwood Studios (1992). *Dune II: The Building of a Dynasty*. [PC]. Virgin Interactive.
- Westwood Studios (1995). *Command & Conquer: Tiberian Dawn* [PC]. Virgin Interactive.

mgr Stanisław Krawczyk, absolwent studiów międzykierunkowych (kierunek główny: filologia polska) i psychologii na Uniwersytecie im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Obecnie doktorant w Instytucie Socjologii Uniwersytetu Warszawskiego i członek redakcji czasopisma „Homo Ludens”.

„Przed wyruszeniem w drogę należy zebrać drużynę”. Dlaczego gry komputerowe z przełomu wieków wpłynęły na tożsamość polskich graczy?

Abstrakt

Przełom XX i XXI wieku był ważnym okresem dla gier komputerowych w Polsce, w szczególności dla gier fabularnych i strategicznych. Do tytułów, które się wówczas ukazały, należą. Fallout, Starcraft, Baldur's Gate, Heroes of Might & Magic III czy Planescape: Torment. Artykuł stanowi próbę wyjaśnienia, dlaczego te i inne zbliżone produkcje w istotny sposób wpłynęły na tożsamość wielu polskich graczy. Analizowane jest kilka czynników społecznych bądź kulturowych: socjodemograficzna charakterystyka grających, historyczny rozwój gier cRPG i RTS, rola polskich wydawców czy też znaczenie technologii. Metodologia badania czerpie z podejścia Wendy Griswold (w tym heurystyki rombu kulturowego), które podkreśla korzyści płynące z rozpatrywania przedmiotów kulturowych – tutaj: gier – w powiązaniu z ich twórcami, graczami oraz kontekstem społecznym. Pod względem teoretycznym artykuł jest ugruntowany w socjologii kulturowej.

SŁOWA KLUCZOWE: gry komputerowe, polscy gracze, tożsamość, cRPG, gry strategiczne

Podziękowania

Na kształt tego artykułu wpłynęły sugestie i pomysły wielu osób. Dziękuję im wszystkim, szczególnie zaś – Kacprowi Skockiemu, Bartkowi Łopatce i Amadeuszowi Smirnowowi. Dziękuję też Jarosławowi Švelchowi za propozycje zmian w przygotowywanym równoległe angielskim tłumaczeniu artykułu – część tych poprawek znalazła się także w wersji polskiej.

Zmieniony przekład tego tekstu ukazał się w książce "Proceedings of the Central and Eastern European Game Studies" (red. T. Bártek, J. Miškov, J. Švelch, Masaryk University, Brno 2015).

Tożsamość emersyjna na przykładzie postaci Deadpoola

PIOTR KUBIŃSKI

Uniwersytet Warszawski

Abstract

Emersive identity – a case study on Deadpool

Certain videogame creators intentionally introduce to their works elements which emphasize the mediated nature of a videogame (contrary to the trend for creating immersive gameplay). Those elements, which in my research are called 'emersive factors', strongly influence the relation between the player and the playable protagonist. This article is an attempt to answer the question of what are the consequences of introducing the character with an emersive identity into the game. The analysis of this issue is concentrated on the character named Deadpool, whose hallmark is the ability of breaking the fourth wall (which is one of the most basic emersive gestures).

KEYWORDS: *Deadpool, Marvel, Emersion Antihero, Breaking the Fourth Wall*

1. Wprowadzenie

Niniejszy artykuł wiąże się z tematem wzmaganania i zaburzenia utożsamienia gracza z postacią w grze. Twórcy współczesnych gier wysokobudżetowych

często projektują rozgrywkę (a więc także i postaci, z którymi identyfikuje się użytkownik) w taki sposób, by ukryć przed graczem zmediatyzowany charakter gry wideo (por. np. Lombard, Ditton, 2000; Ermi, Mäyrä, 2005). Najważniejszym celem takiego działania ma być wywołanie immersji (tu zwłaszcza w klasycznym ujęciu: Murray, 1997; Heim, 1998) czy też, innymi słowy, spowodowanie uczucia rzeczywistej „obecności w świecie generowanym komputerowo, a nie tylko [wrażenia – P.K.] używania komputera” (Ermi, Mayra, 2005, s. 4).

Zdarzają się jednak sytuacje, w których medialność gry jest celowo wydobywana na pierwszy plan i wykorzystywana do osiągnięcia ściśle określonych efektów estetycznych – zabiegi tego rodzaju nazywam w swoich badaniach emersyjnymi. Pamiętając o łacińskiej etymologii słowa „immersja”, ukulem bowiem neologizm „emersja” (od łacińskiego *emergeo, emergere* – „wynurzać się”) i zaproponowałem w ten sposób autorską kategorię do nazwania tych procesów i zjawisk, które ujawniają zapośredniczony charakter rozgrywki (Kubiński, 2013; Kubiński 2014a).

Emersyjne elementy gry mogą mieć bardzo zróżnicowany status; z braku miejsca nie będę jednak referował klasyfikacji, która stała się przedmiotem moich wspomnianych już wcześniej prac. Dość powiedzieć, że czynniki emersyjne mogą mieć charakter nieprzewidywalny (przypadkowy i jednorazowy) albo powtarzalny (będący np. efektem ubocznym przyjętej konwencji gatunkowej), albo celowy, zaprojektowany (w niektórych sytuacjach czynniki pomniejszające immersję są bowiem wprowadzane przez twórców umyślnie – w celu wywołania precyzyjnie określonego efektu estetycznego). Ten ostatni wypadek należy uznać za najdonioślejszy, ponieważ otwiera nowe możliwości rozwoju gry jako formy tekstowej (czy wręcz artystycznej).

Rozpoznanie w grach wideo ich emersyjnego potencjału pozwala postawić nowe pytania badawcze sytuujące się w kręgu zagadnień podejmowanych w niniejszym tomie. Interesujące wydaje się bowiem zbadanie tego, w jaki sposób zabiegi emersyjne mogą wpływać na konstytuowanie się relacji pomiędzy graczem a kierowaną przez niego postacią. W analizie tego problemu zamierzam skoncentrować się na postaci Deadpoola – znakiem rozpoznawczym tego bohatera są bowiem **akty burzenia czwartej ściany**, które w swoich badaniach klasyfikuję jako jeden z najbardziej podstawowych zabiegów emersyjnych (Kubiński 2014b). Pozwala to na robocze nazwanie tożsamości Deadpoola tożsamością emersyjną.

2. Deadpool – emersyjność jako dominanta tożsamości

Deadpool został powołany do istnienia na początku ostatniej dekady XX wieku jako postać komiksowa (Liefeld, Nieceza, 1991). Pierwotnie wymyślony jako bohater poboczny, drugoplanowy – ostatecznie stał się wyrazistym bohaterem transmedialnego uniwersum Marvela (na temat historii Deadpoola zob. np. Janik, 2012). Popularności tej postaci przysporzył niewątpliwie jej rys komiczny. Deadpool to bohater komediowy, który nie tylko wyłamuje się z konwencji związanych z herosami komiksowymi (dlatego też bardziej niż jako o klasycznym komiksowym bohaterze należy mówić o nim jako o antybohaterze; na temat antybohatera w komiksie zob. np. Błażejczyk, 2004; Jonason i in., 2012), lecz także świadomie podważa rozmaite reguły gatunkowe. Jego najbardziej charakterystyczną cechą jest bowiem to, że zdaje sobie sprawę z własnej fikcyjności, a więc wie, że jest postacią komiksową i że podlega prawom poetyki komiksu. Można wskazywać wiele tekstowych wyrazów tej świadomości, dość wymienić liczne zwroty tego bohatera bezpośrednio do czytelnika komiksu. Ponadto w wielu utworach Deadpool na przykład komentuje to, że jego wypowiedzi są prezentowane w komiksowych dymkach.

Analogiczne zabiegi (polegające na obdarzeniu bohatera fikcji szczególnego rodzaju ponadfabularną samowiedzą czy może raczej: metawiedzą) są najczęściej nazywane aktami burzenia czwartej ściany. Termin „czwarta ściana” został pierwotnie ukuty na potrzeby opisu mechanizmów rządzących przedstawieniem teatralnym, gdzie miał oznaczać symboliczną barierę oddzielającą scenę od widowni (Diderot, 1958; Pavis, 1998). Obecnie jednak ów termin bywa stosowany do opisu analogicznego mechanizmu (a zwłaszcza do przeciwstawiania się temu mechanizmowi – stąd „burzenie” czwartej ściany) występującego w innych mediach wizualnych – w filmie, telewizji, komiksie czy grach wideo (np. Auter, Davis, 1991). Zabiegi polegające na burzeniu czwartej ściany mają stosunkowo uniwersalny charakter, są dość łatwo przetłumaczalne na język innych mediów (choć w różnych mediach mogą przynosić różne rezultaty, o czym piszę w dalszej części artykułu). To pozwala także grom wideo, w których występuje Deadpool, obfitować w podobne sceny. Wyrazistego przykładu dostarcza bijatyka *Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds* (Capcom, Fighting, 2011), w której Deadpool po wygranym pojedynku często podchodzi do wirtualnej kamery i, zachwycając się własnym zwycięstwem, zwraca się bezpośrednio do gracza – na przykład słowami: „Nagrywałeś to gracz, prawda? Nie?! Co to ma znaczyć, że nie nagrywałeś mojej walki!” (ten i następane cytaty z gier podaję we własnym tłumaczeniu). W innym takim komentarzu kieruje swoje słowa bezpośrednio do firmy Capcom (a więc do wydawcy gry) i twierdzi, że za tak dobrze stoczony pojedynek powinien

w nagrodę znaleźć się na okładce następnej gry z serii *Street Fighter*. W ten sposób bohater ujawnia swoją metaświadomość, zdaje sobie sprawę z tego, że jest częścią fikcji zapośredniczonej przez medium. Jednocześnie gdy zwraca się bezpośrednio nie tylko do użytkownika, lecz także do wydawcy gry (oraz gdy wymienia inny tytuł wydawany przez tę firmę), postać kontrolowana przez gracza wykazuje zaskakująco dużą wiedzę spoza świata fabularnego. W tym sensie przypomina nie tyle postać fikcyjną, ile aktora, który na chwilę wychodzi z roli i bezpośrednio zwraca się – na przykład do widza w teatrze – głosem swoim, a nie postaci, którą odgrywa. Pozostaje to notabene bliskie wskazanej już teatralnej genezie terminu „czwarta ściana”.

Analogiczny mechanizm zastosowano w *LEGO Marvel Super Heroes* (TT Games, 2013), gdzie Deadpool występuje jako jedna z drugoplanowych postaci, które można odblokować w toku rozgrywki. Tu także bohater nierzadko zwraca się bezpośrednio do gracza. Dobrze ilustruje to moment, w którym Deadpool stwierdza: „To moja trzecia misja, więc wiesz, co to oznacza: projektantom pewnie już skończyły się pomysły”. W ten sposób bohater zdradza świadomość istnienia nie tylko użytkownika, lecz także twórców gry odpowiadających za jej ostateczny kształt. Dostrzega także strukturę typową dla gry akcji, zdaje sobie sprawę z konwencjonalnego rozczłonkowania fabuły na poszczególne misje. Co więcej, da się z jego wypowiedzi wyczytać pogląd, według którego oryginalność rozgrywki jest uzależniona od kreatywności i jakości pracy projektantów (co samo w sobie nie jest kontrowersyjną hipotezą – zaskakujące jest jedynie to, kto tę hipotezę wypowiada).

Już dwa powyższe przykłady w wystarczająco wyrazisty sposób pokazują, że mechanizm burzenia czwartej ściany jest łatwo przekładalny na język gry wideo. O wiele ciekawsze i bardziej znaczące okazują się jednak takie zabiegi, które wykorzystują swoisty charakter gier wideo i mechanizmy typowe dla ich poetyki. Doskonałego przykładu dostarcza w tym wypadku inna gra, w której występuje omawiany bohater (tym razem jako główny protagonista) – chodzi o *Deadpool: The Video Game* (High Moon Studios, 2013), w której podkreślanie fikcjonalności fabuły oraz zapośredniczonego charakteru gry jest regułą, stale powtarzającym się chwytem. Jest to widoczne już na samym początku właściwej rozgrywki. Po obejrzeniu intra, a więc nieinteraktywnego filmowego wprowadzenia do gry, gracz od razu przejmuje kontrolę nad protagonistą, który siedzi w fotelu przed telewizorem. Gdy gracz wykonuje pierwszy ruch (nakazuje Deadpoolowi wstać z kanapy), natychmiast zostaje mu przyznane osiągnięcie (lub – w przypadku wersji na Playstation 3 – trofeum) noszące nazwę „The first one’s free!” (ang. *Pierwsze jest za darmo!*). Żart wykorzystany w tej sytuacji jest bardzo czytelny – gracz zostaje nagrodzony, uhonorowany osiągnięciem, mimo że właściwie nie zdążył jeszcze niczego dokonać (wstanie

z fotela trudno uznać za godny odnotowania wyczyn). Scena może być odczytana jako ironiczny komentarz do tego sposobu nagradzania graczy za pomocą osiągnięć i trofeów, które są właściwie stałym elementem powstających obecnie gier komercyjnych. Ironiczne odczytanie tego zabiegu wzmacnia nazwa osiągnięcia „The first one’s free”, która przywodzi kontekst handlarzy narkotyków rozdających pierwszą próbkę narkotyku za darmo (by następnie czerpać zyski z uzależnionych klientów). W tym świetle cytowana scena byłaby żartem z osób szczególnie koncentrujących się na zdobywaniu osiągnięć i „uzależnionych” od ich kolekcjonowania (na określenie takich „łowców osiągnięć” ukuto w środowisku graczy krytyczne – i niewybredne – sformułowanie: „achievement whore”, zob. np. Jakobsson, 2011).

Żart zostaje dodatkowo wzmocniony tym, że Deadpool – w typowy dla siebie sposób – zauważa i komentuje fakt przyznania graczowi osiągnięcia. W momencie pojawienia się na ekranie stosownego metakomunikatu, bohater mówi: „Hej, co to? Śledzicie teraz każdy mój ruch? Ale ja przecież jeszcze niczego w tej grze nie osiągnąłem!”. Tak jawne pogwałcenie konwencji obowiązujących w grach wideo wywołuje zaskoczenie i rozbawienie. Efekt humorystyczny zostaje następnie dodatkowo wzmocniony, ponieważ chwilę później graczowi zostaje przyznane drugie osiągnięcie nazywające się „The second one is also free...” (ang. *Drugie też jest za darmo...*) – co również nie uchodzi uwadze bohatera.

Za najważniejszy element i wyznacznik tej sceny należy uznać **akt zatarcia granicy pomiędzy diegetycznym poziomem gry** (a więc fabularnym, należącym do „świata gry”, według typologii zaproponowanej w: Aarseth, 2003) a **niediegetycznym poziomem metasystemowym**. Mechanizm nagradzania graczy za pomocą trofeów czy osiągnięć postrzega się wszakże właśnie jako metasystem, który jest co prawda ściśle powiązany z właściwą rozgrywką, ale nie stanowi przecież jej części na poziomie fabularnym (czego najbardziej oczywistym dowodem jest to, że bohaterowie z reguły nie dostrzegają zdobywanych przez gracza osiągnięć).

Analogiczny zabieg da się wskazać w cytowanej już *Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds*. Występujący tu Deadpool – podobnie jak inni bohaterowie – dysponuje zestawem ruchów, ataków i akcji specjalnych. Jedno z takich zagrań polega na tym, że bohater chwytając nad nim pasek zdrowia (a więc element graficznego interfejsu użytkownika), następnie „odrywa go od ekranu”, by po chwili uderzyć nim przeciwnika. Później sięga po inny element interfejsu i również wykorzystuje go jako oręż. Niezwykłość tego zabiegu polega na tym, że tego typu elementy graficznego interfejsu użytkownika mają charakter niediegetyczny, nie są postrzegane jako fabularny element świata gry. Tymczasem akcja wykonywana przez Deadpoola doprowadza w istocie do

tematyzacji interfejsu; bohater we właściwy dla siebie sposób zaburza podział na diegetyczny i wyłącznie ekranowy (a więc metafabularny) poziom gry, by ostatecznie zrównać czy też (na chwilę) zespolić je ze sobą.

3. Wnioski

Justyna Janik trafnie stwierdza, że Deadpool bezustannie „ukrywa się za fasadą swojego czarno-czerwonego kostiumu, którego właściwie nie ściąga – szczególnie [...] maski” (2008, 40). Uważam jednak, że – wbrew dalszemu rozpoznaniu autorki – nie jest to „właściwie jedyny przejaw jego tendencji tożsamościowych” (tamże). Istota tożsamości tego bohatera zasadza się właśnie na jego **metaświadomości oraz wynikającym z niej stosunku bohatera do medium i do reguł rządzących komunikatem, którego sam jest częścią.** W wypadku gier wideo tożsamość ta konstruowana jest zatem wokół reguły emersyjności. Analizowane przeze mnie zabiegi wskazane w grach, w których występuje Deadpool, łączy bowiem to, że każdorazowo akcentują zmediatyzowany charakter gry, celowo przypominają graczowi o tym, że ma on do czynienia właśnie z grą (z kreacją zapośredniczoną przez komputer lub konsolę), a nie z bezpośrednim doświadczeniem „bycia tam”, „bycia w cyfrowej rzeczywistości”.

Tu jednocześnie daje się dostrzec zasadnicza różnica pomiędzy wykorzystaniem zabiegu burzenia czwartej ściany w grze i w komiksie. Jak zauważa Jerzy Szyłak, już z samej natury komiksu wynika specyficzny dystans wpisany w odbiór takich utworów: „Komiks jest bowiem – z założenia – »nie serio«; operuje umownym rysunkiem i obrazem rzeczywistości, który nie tyle ją przedstawia, ile oznacza” (2009, 35). Tymczasem gry – ze względu na wskazane wcześniej działanie immersyjne – zwykle dążą do redukcji takiego dystansu. Oznacza to, że **zabiegi burzenia czwartej ściany stosowane na gruncie komiksu i gry różnie sytuują się wobec modelowego sposobu odbioru takich dzieł.**

Elementy gry analizowane w niniejszym artykule niosą zatem trudne do przecenienia konsekwencje z perspektywy użytkownika. Oczywiście najbardziej podstawowym efektem takiego kwestionowania konwencji i zasad przez postać fikcyjną jest zaskoczenie oraz rozbawienie. Jednakże obok efektu komicznego konstrukcja oparta na tożsamości emersyjnej może istotnie wpływać na proces identyfikacji gracza z protagonistą. Wskazane czynniki mogą wszakże prowokować użytkownika przede wszystkim do krytycznego spojrzenia na fikcję przedstawioną w grze i na mechanizmy rządzące rozgrywką. Przykładowo: zanalizowany zabieg tematyzacji interfejsu (polegający

na wydobyciu na pierwszy plan elementu niediegetycznego i użyciu go w sposób zupełnie niezgodny z konwencją) sprzyja wywołaniu nie tylko rozbawienia, lecz także krytycznego dystansu i refleksji na temat ontycznego statusu graficznego interfejsu użytkownika („Jak to możliwe, że bohater dostrzega interfejs?”; „Czy te fragmenty ekranu istnieją rzeczywiście w świecie przedstawionym?”; „Na mocy jakiego prawa Deadpool je wykorzystuje?”) oraz tego, jak skonstruowana jest sama gra.

Gry, w których występują bohaterowie o tożsamościach dających się określić jako emersyjne, wywołują zatem efekt sprzeczny z dążeniem do immersji. Nie znaczy to jednak, że tożsamość emersyjna koniecznie zmniejsza zaangażowanie gracza (nie musi być też czynnikiem najsilniej determinującym rozgrywkę) – to **zaangażowanie nabiera jednakże innego charakteru**. Zamiast doprowadzać do tego, by gracz bezkrytycznie uwierzył w fikcję ekranową, omawiane zabiegi powodują uwypuklenie kreacyjnego charakteru zdarzeń i uczestniczących w nich postaci – umożliwiają zatem **grę z samą konwencją gry**. Da się tu wskazać uzasadnioną analogię np. z postmodernistycznymi autotematycznymi grami literackimi (McHale, 1987) kwestionującymi wiarygodność przedstawianych zdarzeń i podającymi w wątpliwość ich status ontyczny. Przy zachowaniu wszelkich proporcji można uznać, że zabiegi emersyjne w grach wpisują się w podobną tendencję kulturową co wspomniane chwytły literackie – i szerzej: artystyczne (Kubiński, 2013). Tożsamości emersyjne, które celowo prowokują przyjęcie przez gracza postawy krytycznej wobec tekstu, należy uznać za następną realizację tego konceptu.

LITERATURA

- Aarseth, E. (2003). *Playing Research: Methodological approaches to game analysis*. Online: <<http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Aarseth.pdf>>. Data dostępu: 23 maja 2014.
- Auter, P. J., Davis, D. M. (1991). When characters speak directly to viewers: Breaking the fourth wall in television. *Journalism & Mass Communication Quarterly*, 68(1–2).
- Błażejczyk, M. (2004). Kim jest antybohater? *Zeszyty Komiksowe*, 1(1).
- Diderot, D. (1958). Rozprawa o poezji dramatycznej (tłum. E. Rządowska). W: E. Rządowska, *Teorie dramatyczne oświecenia francuskiego*. Wrocław: Ossolineum.
- Ermi, L., Mäyrä, F. (2005). *Fundamental Components of Gameplay Experience: Analysing Immersion*. Online: <http://people.uta.fi/~tilma/gameplay_experience.pdf>. Data dostępu: 23 maja 2014.
- Heim, M. (1998). *Virtual Realism*. New York–Oxford: Oxford University Press.
- Jakobsson, M. (2011). The Achievement Machine: Understanding Xbox 360 Achievements in Gaming

- Practices. *Game Studies*, 11(1). Online: <<http://gamestudies.org/1101/articles/jakobsson>>. Data dostępu: 23 maja 2014.
- Janik, J. (2012). *Czas antybohaterów. Deadpool – postmodernistyczny ironista*. W: M. Błaszowska i in. (red.), *Superbohater – mitologia współczesności?*. Kraków: Katedra Porównawczych Studiów Cywilizacji [ebook].
- Jonason, P. K., Webster, G. D., Schmitt, D. P., Li, N. P., Crysel L. (2012). The Antihero in Popular Culture: Life History Theory and the Dark Triad Personality Traits. *Review of General Psychology*, 16(2).
- Kubiński, P. (2013). *Poetyka gier wideo. Cechy swoiste*. Praca doktorska pod kierunkiem Ewy Szcześnej. Warszawa: Uniwersytet Warszawski [maszynopis].
- Kubiński, P. (2014a). *Immersion vs. emersive effects in videogames*. W: D. Stobart, M. Evans (red.), *Play, Theory, and Practice: Engaging with Videogames*. Oxford: ID Press [ebook].
- Kubiński, P. (2014b). Emersja – antyiluzyjny wymiar gier wideo. *Nowe Media*, 5(1).
- Liefeld, R., Nicieza, F. (1991). *New Mutants #98*. New York: Marvel Comics.
- Lombard, M., Ditton, T. (2000). *Measuring presence: a literature-based approach to the development of a standardized paper-and-pencil instrument*. Online: <<http://www.socialinformation.org/readings/presence/measruing%20presence.pdf>>. Data dostępu: 23 maja 2014.
- McHale, B. (1987). *Postmodernist Fiction*. London, New York: Routledge.
- Murray, J. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Pavis, P. (1998). *Słownik terminów teatralnych* (tłum. S. Świontek). Wrocław: Ossolineum.
- Szyłak, J. (2009). *Komiks. Świat przerysowany*. Gdańsk: Słowo/obraz terytoria.

LUDOGRAFIA

- Capcom, Eighting (2011). *Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two World* [konsola]. Capcom.
- High Moon Studios (2013). *Deadpool: The Video Game* [gra wieloplatformowa]. Activision.
- Traveller's Tales, TT Fusion (2013). *LEGO Marvel Super Heroes* [gra wieloplatformowa]. Warner Bros. Interactive Entertainment, Feral Interactive.

dr Piotr Kubiński, filolog, sekretarz Pracowni
Badań Intersemiotycznych i Intermedialnych UW,
piotr.kubinski@uw.edu.pl

Tożsamość emersyjna na przykładzie postaci Deadpoola

Abstrakt

Twórcy niektórych gier (wbrew powszechnej w branży gier wideo tendencji do wzmocnienia immersyjności) celowo wydobywają medialność gry na pierwszy plan, podkreślając zapośredniczony charakter cyfrowej diegezy. Zabiegi tego rodzaju (które nazywam w swoich badaniach emersyjnymi) istotnie wpływają na budowanie relacji pomiędzy graczem a kierowaną przez niego postacią. Niniejszy artykuł jest próbą odpowiedzi na pytanie, jakie skutki z perspektywy gracza niesie wprowadzenie do gry bohatera z tożsamością, którą roboczo nazywa się tu emersyjną. W analizie tego problemu użytecznym i wyrazistym przykładem okazuje się postać Deadpoola, której znakiem rozpoznawczym jest akt burzenia czwartej ściany (będący jednym z najbardziej podstawowych zabiegów emersyjnych).

SŁOWA KLUCZOWE: *Deadpool, Marvel, emersja, antybohater, burzenie czwartej ściany*

Generał bez właściwości. Rola etyki i technologii wojennych w kształtowaniu tożsamości postaci gracza w RTS-ach.

SZYMON PIOTR KUKULAK

Uniwersytet Jagielloński, Kraków

Abstract

A General Without Qualities. The Role of Ethics And Military Technology in Shaping the Identity of a Player's Character In Real-Time Strategy Games.

A player character in a real time strategy game is, as a rule, either well defined or practically anonymous. The latter seems to offer the player an opportunity to define it during the campaign. However, the ethical nature of the strategic goals and mission objectives, as well as the arsenal used on the battlefield, depend almost exclusively on the side of the conflict the character fights for. The article details how a player's freedom of choice is limited through this dependency, using twenty one titles of four different game sagas – Command & Conquer, Command & Conquer: Red Alert, Dune and Warcraft – as examples. Three different layers of those games are discussed separately – the game world, player objectives and weaponry involved – focusing on their ethical implications for the player's character identity. As a result, seven separate kinds of characteristics are defined, by which the player's character can be described: four dealing with the player's own objectives, and three – with the arsenal available for the player, which may (or may not) include close-range weaponry of exceptional cruelty (flamethrowers, lasers, chemical sprayers), suicidal units and weapons of mass destruction (chemical and nuclear alike), as well as various means of deception (optical camouflage, radar jamming, espionage, electromagnetic pulses). The

analysis reveals that the restrictions on a player's freedom in defining his own character have their roots either in real world history, or in popular culture, both shaping the depiction (usually a very sharp one) of each faction of a virtual conflict – and the identity of a player's character along with it.

KEYWORDS: *real time strategies, ethics of technology, historical games, science fiction games, fantasy games*

1. Wprowadzenie. Generał bez właściwości

Strategie czasu rzeczywistego (RTS) przykuwają współcześnie uwagę badaczy przede wszystkim jako areny internetowych pojedynków (zob. Felczak, 2013), przez co problem tożsamości postaci gracza może wydawać się peryferyjny. Należy jednak pamiętać, że w początkowej fazie dwudziestoletniej ewolucji gatunku sercem każdej gry tego typu były kampanie dla pojedynczego gracza, w trakcie których staczał on kolejne bitwy, wcielając się w dowódców poszczególnych stron wirtualnej wojny. Jak zatem konstruowano te postacie?

Bohaterem danej kampanii może być albo postać gotowa, na poczynania której gracz ma niewielki wpływ, albo awatar anonimowy – jest on pozbawiony twarzy, więc odprawy przed misjami oglądamy z perspektywy pierwszoosobowej, zaś inne postacie unikają zwracania się do niego po imieniu, tego bowiem nie posiada. Ta druga sytuacja nie oznacza jednak, że „słaba” postać pozbawiona jest własnych cech – gracz zmuszony jest samodzielnie ją dookreślić poza mechaniką gry, poprzez podejmowanie wyborów moralnych, które mogą (ale nie muszą) pokrywać się z rysami obranej strony konfliktu. Czy jednak jest mu dana swoboda wyboru?

Próbowo dookreślenia postaci przez gracza stawiane bywają rozmaite tamy – na wielu poziomach. Artykuł ten próbuje zarysować, jak zmieniał się kształt tych ograniczeń w toku rozwoju gatunku, nacisk kładąc na etyczną stronę poczynañ dostępnych awatarów – jako na czynnik najistotniejszy w odbiorze, odróżniający te postaci od siebie (Tulloch, 1999, s. 172). Źródłem tych ograniczeń mogą być tak klisze popkulturowe, jak realne wydarzenia, którymi inspirowane są gry historyczne. Zajmując się tymi ostatnimi, Elliott

i Kapell wprowadzają – dla potrzeb badań nad dokładnością odwzorowania – ideę wielopoziomowej analizy (2013, s. 10). Wychodząc od typologii Aarsetha, Smedstad i Sunnany (2003), proponują oni oddzielną analizę trzech planów: świata gry, celów gracza i zasad rozgrywki.

Postawiony problem ma charakter zbliżony, stąd i tu zastosowano trójdzielną analizę, badając: ramy konfliktu, cele gracza i różnice arsenałów. Podział ten odpowiada poczynaniom awatara na trzech poziomach fabularnych – kampanii, misji i pojedynczych starć. Analizując te trzy pola, wyróżniono siedem osi, wzdłuż których rozpinają się możliwe charakterystyki bohatera. Dla każdej z nich przedstawione będą trzy grupy typowych sytuacji, zilustrowane przykładami z czterech różnych cykli gier RTS, służących za przedmiot analizy (dwadzieścia jeden tytułów). Aby zapewnić ich reprezentatywność, każdy cykl wychodzi z innego sztafażu: współczesnego (*Command & Conquer*, 1995-2008), historyzującego (*Command & Conquer: Red Alert*, 1996-2009), fantastyczno-naukowego (*Dune*, 1992-2001) i *fantasy* (*Warcraft*, 1994-2003). Niemal wszystkie z tych gier¹ realizują formułę słabej podmiotowości (beziemienny awatar i pierwszoosobowe odprawy), co stwarza graczowi iluzję swobody poczynania, jakiej w istocie nie posiada. Dlaczego?

2. General wybiera sztandar. Awatar a świat gry, czyli o wojnie sprawiedliwej

Postać gracza zwykle posłusznie wykonuje rozkazy mocodawców, stąd przynależność do danej armii stanowi dla niej najważniejszy wyróżnik moralny. Ponieważ jednak popularność gatunku wypływa m.in. z fascynacji przemocą (Schut, 2006), zabijanie w grach RTS musi być waloryzowane neutralnie – ocenie podlegać mogą tylko intencje przyświecające każdej z walczących stron. Cele poszczególnych sił, realizowane w toku kampanii, tworzą ramy fabuły na najwyższym poziomie ogólności, co odpowiada warstwie świata gry w typologii Elliotta i Kapella (2013, s. 11). Ogólny opis konfliktu, podany graczowi na wstępie, precyzuje zwykle, która strona posiada słuszne powody do walki, aby gracz świadomie wybrał „swoją” frakcję i wcielił się w jej czempiona – co często jest nie tylko pierwszym, ale i jedynym realnym wyborem etycznym, jaki podejmuje. W grę wchodzi tu dwa typy wojen.

¹ Wyjątki to *Warcraft III: Reign of Chaos*, gdzie przypisany do kampanii awatar nie istnieje (bohaterowie na polu walki są protagonistami) i *C&C: Tiberian Sun*, gdzie gracz wciela się w oficerów widocznych w filmach.

2.1. Oś pierwsza: obrońca – najeźdźca. Konflikty terytorialne

Najmniej kontrowersyjny wariant stanowią wojny obronne, usprawiedliwiające użycie przemocy przez stronę najechaną koniecznością ochrony obywateli. Najeźdźcy nie mają szans na obronę swoich racji, a ich czempion musi zostać szwarzcharakterem. Dlaczego?

Najprostsza sytuacja to konflikt terytorialny bez obrońcy i agresora, będący rodzajem „zawodów”. Ramy te – scheda po *Civilization*, mającej ogromny wpływ na gatunek (Mäyrä, 2008, s. 101) – obowiązują w pionierskich grach RTS pierwszej połowy lat dziewięćdziesiątych, a ponadto w ich fabularnie uboższych klonach z drugiej połowy dekad². Do pionierskich produkcji należą gry, otwierające dwa z opisywanych cykli. Strategia *Dune II: The Building of a Dynasty* (Westwood Studios, 1992), uznawana za pierwszy w historii RTS (Orland, Steinberg, Thomas, 2007, s. 81), adaptuje znany z fantastycznonaukowej powieści Franka Herberta spór gwiazdnej arystokracji o pustynną planetę Arrakis, upraszczając jego pierwotną formułę – powieściowa inwazja rodu Harkonnenów na glob przynależny szlachetnym Atrydom zamienia się na ekranie w cesarski „konkurs”, w ramach którego trzy rody (dodano cyniczną rodzinę Ordosów) walczą o kolejne sektory Diuny na równych prawach, niczym imperia europejskie o zamorskie dominia. Drugi cykl, początkowo realistyczny, otwiera *C&C: Tiberian Dawn* (Westwood Studios, 1995), gdzie w niedalekiej przyszłości fikcyjny pogrobowiec ONZ, międzynarodowe siły GDI (Inicjatywa Obrony Globalnej), broni cywilizacji przed fanatycznym Bractwem Nod, czerpiącym dochody z wydobycia tyberium, toksycznego minerału pozaziemskiego pochodzenia. Nod przypomina Hydrę z komiksów Marvela i realne grupy terrorystyczne, religijne (przez aluzje biblijne i teatr działań) oraz nacjonalistyczne (aluzje do Gawryły Principa, ulokowanie głównej świątyni Nod w Sarajewie, elita zwana Czarną Ręką). Bractwo nie jest jednak agresorem, a rywalem Zachodu – zapożyczona z *D2*³ formuła za cel obu kampanii stawia zajęcie kontynentu (Europy dla GDI, Afryki dla Nod) w toku sukcesywnego podboju neutralnych krajów, co przypomina zimnowojenną rywalizację USA i ZSRR o kraje Trzeciego Świata. Generałów obu stron moralnie różnią tylko wizje ładu, jaki ich mocodawcy pragną zaprowadzić, lecz nie sam fakt partycypacji w konflikcie – etycznie „symetrycznym”.

Inaczej tożsamość awatara kształtowana jest w moralnie „asymetrycznych” wojnach dwustronnych, gdzie ekspansja jest tylko celem agresora, zaś napad-

² Na przykład moralnie nie różnią się UCS i Euroazjatycka Dynastia w *Earth 2140* (Reality Pump Studios, 1997) czy *Survivors* i *Evolved* w *KKnD* (Beam Software, 1997).

³ Wykaz używanych skrótów znajduje się na końcu artykułu.

nięty próbuje się bronić. W chwili narodzin strategii czasu rzeczywistego był to już popularny schemat w grach TBS (strategiach turowych)⁴, taki model przyjmują też dwie pozostałe serie gier RTS, opisane w artykule. Pierwszą z nich – osadzoną w realiach *fantasy* sagę Blizzard Entertainment – otwiera *Warcraft: Orcs & Humans* (1994), gdzie armia orków (Horda) napada na ludzkie królestwo Azeroth, zaś w *Warcraft II: Tides of Darkness* (1995) atakuje sąsiedni Lordaeron, broniony obok ludzi przez elfy i krasnoludy (tzw. Sojusz). W obu grach perspektywę moralną ustawiają nawiązania do tolkienowskiej Wojny o Pierścienie⁵. Czwarty i ostatni cykl otwiera *C&C: Red Alert* (Westwood Studios, 1996), osadzona w historii alternatywnej, gdzie temporalny paradoks usunął z weimarskiej sceny politycznej młodego Adolfa Hitlera i to Stalin u progu lat pięćdziesiątych najeżdża kwitnącą wciąż Europę. Mimo klęski, Sowieci następnie próbują podbić Amerykę w *C&C: Red Alert 2* (Westwood Studios, 2000), wchodząc w historyczną rolę Japonii. Substytucje te przydają ZSRR aury demonizmu bez kopiowania klisz zimnowojennych. Na tę samą formułę przechodzą obie serie wspomniane wcześniej: *C&C: Tiberian Sun* (Westwood Studios, 1999) kolejną wojnę GDI z Nod portretuje już w formie napaści, zaś remake *Dune 2 – Dune 2000* (Westwood Studios, 1998) – zachowuje wprawdzie ideę „zawodów”, ale uwypukla peryferyjny wcześniej wątek sojuszu Atrydów z Fremenami uciskanymi przez Harkonnenów. W efekcie już sam wybór przez gracza kampanii Hordy, Sowieców, Nod czy Harkonnenów implikuje „zbrukanie” jego postaci, podczas gdy czempiona Aliantów, Przymerza, GDI czy Atrydów już na starcie gloryfikują ogólne ramy konfliktu.

Mechanizm ten funkcjonuje inaczej w konfliktach wielostronnych, stanowiących od przełomu mileniów standard w grach RTS. W cyklach etycznie bezbarwnych dodanie trzeciej strony niewiele zmienia⁶. Inaczej w opisywanych seriach – części trzecie tychże wprowadzają na scenę zewnętrznego, straszliwszego agresora, zaczerpniętego z popkultury. Apokalipsa zombie (tzw. Plaga) spada w *Warcraft III: Reign of Chaos* (Blizzard Entertainment, 2002) pospołu na Lardaeron i pobitą Horde, najeżdźcy z kosmosu w duchu Well-sa⁷, Scrinowie, atakują terytoria GDI i Nod w *C&C 3: Tiberium Wars* (EA Los Angeles, 2007), zaś w *C&C: Red Alert 3* (EA Los Angeles, 2008) na ZSRR i USA

⁴ Np. inwazja kosmitów w *UFO: Enemy Unknown* (Mythos Games, 1994) czy rebelia królewskiego brata w *Heroes of Might & Magic II: The Succession Wars* (New World Computing, 1996).

⁵ Tytan Sargeraz odpowiada tu Melkorowi, jego sługa Kil'jaeden przypomina Saurona, zaś Medivh – Sarumana.

⁶ Na przykład w sequelach wspomnianych gier taką trzecią stroną są roboty Series 9 w *K&N D 2: Krossfire* (Beam Software, 1998) i Lunar Corporation w *Earth 2150* (Reality Pump Studios, 2000).

⁷ Niektóre wehikuly Scrinów (np. trójnogi) wydają się bezpośrednio wyjęte ze Spielbergowskiej ekranizacji *Wojny światów* z 2005 roku.

uderza armia mangowych mechów Cesarstwa Japonii. Teraz to wybór trzeciej siły przez gracza – Plagi, Scrinów, Yamato – czyni jego awatara postacią prawdziwie „złą”, a siły dawniej uznawane za „złe” zostają zepchnięte do defensywy i tracą wiele z pierwotnego demonizmu, odnajdując wspólny mianownik z dawnymi wrogami. Ich czempioni zostają przesunięci do strefy szarości, nieistniejącej w wojnach bilateralnych.

2.2. Oś druga: budowniczy – burzyciel. Kolonizacje i kataklizmy

Gry RTS opiewają nie tylko ekspansję terytorialną. Na peryferiach typowych fabuł lub w rozszerzeniach zwaśnione strony bywają skontrastowane przez dążenie do innych celów, związanych z etosami kreacji i destrukcji (cywilizacji i barbarzyństwa, ładu i chaosu). Wojna stanowi tu tło kolonizacji terenów pierwotnie bezpiecznych, a właściwym wrogiem często nie jest rywal, a nieprzyjazne środowisko⁸. Jeżeli dochodzi do walk z autochtonami, portretowani są jako prymitywni, co pozwala graczowi uznać ich „cywilizowanie” za rodzaj przysługi⁹.

Temat kolonizacji¹⁰ od początku dominuje w dwóch opisywanych seriach, arrakijskiej i tyberiańskiej, manifestując się jako stałe zagrożenie ze strony „złego” środowiska (na Diunie budynki rozstawione poza betonowym fundamentem ulegają powolnej degradacji; tyberium szkodzi piechocie i koroduje pojazdy), w tym agresywnej fauny (arrakijskie czerwie, tyberiańskie visceroidy). Widać to wyraźnie w *Emperor: Battle for Dune* (Westwood Studios, 2001), gdzie wciąż trwa wojna o glob, ale często groźniejsza od rywala okazuje się natura (cyklony potrafią niszczyć bazy i porywać w powietrze piechotę; dosiadanę przez Fremenów czerwie mogą taranować całe armie) oraz „tubylcy” (obok Fremenów, gracz może pozyskać lub zrazić do siebie kontyngenty Sardaukarów, handlowe misje Tleilexian i Ixian). Rolę „dzikich” w uniwersum tyberiańskim pełnią mutanci, koczujący w skażonych zonach (w *TS* służą w obu armiach; w *TW* werbowani są niezależnie). Ponadto w opisanych

⁸ Jest to bazowy schemat gier strategicznych typu city builders, np. serii *SimCity* (1989-2013) czy *Tycoon* (1999-2016) i pokrewnych im „ekonomicznych” gier RTS (np. późniejszych części *The Settlers*). Schemat ten ciekawie odwraca *Dungeon Keeper* (Bullfrog Productions, 1997).

⁹ Dzieje się tak nawet gdy kolonizowani dysponują infrastrukturą analogiczną do kolonizatorów, jak Nubijczycy z infrastrukturą bliźniaczą do Rzymu w *The Settlers II* (Bullfrog Productions, 1996). Tubylcy często są też agresorami, palącymi „niewinne” osady (np. rajdy Galów na „rzymskie” Lugdunum w *Caesar III*).

¹⁰ Ten temat też pojawił się wcześniej w grach turowych, stąd podobieństwo gier RTS do TBS: „kosmicznych”, jak *Genewars* (Bullfrog Productions, 1996) czy *Master of Orion* (Simtex, 1993), „oceanicznych”, jak *Submarine Titans* (Ellipse Studios, 2000) czy *X-COM: Terror from the Deep* (MicroProse, 1995) itd.

wojnach wielostronnych kolonizacja bywa głównym celem w kampanii dawnego agresora: elita Nod w *TW* nie pragnie wygrać, ale uciec z Ziemi dzięki technice kosmitów; resztki pokonanej Hordy w *RoC* nie kontratakują, lecz uciekają z ludzkich obozów jenieckich i kolonizują zamorski Kalimdor; Plaga, przyćmiona w *RoC* przez mocodawców z Płonącego Legionu, w rozszerzeniu *Warcraft III: The Frozen Throne* (Blizzard Entertainment, 2003) buntuje się i tworzy „neutralne” państwo nieumarłych na zgłiszczach Lordaeronu; w kampanii Przymierza w tym samym dodatku Krwawe Elfy ze spalonej ojczyzny Quel'Thalas przenoszą się na dzikie pustkowia orkowej planety Dreanor. We wszystkich tych grach trud „cywilizowania” dzikich obszarów uszlachetnia kolonizatorów, wpływając na moralny wizerunek danego awatara.

Odrębny przypadek stanowi walka nie z rodzimą fauną podbijanych ziem (neutralną), ale fauną obcą (złą), czyli różnorakimi potworami¹¹. Przypomina to dołączenie nowego agresora do konfliktu wcześniej dwustronnego, ale „dzika” armia rzadko jest grywalną stroną konfliktu – raczej rodzajem żywiołu. Przykładami są stwory Tleilaxian opanowujące Diunę pod koniec trzech kampanii *EBfD* czy nagi zalewające plaże Kalimdoru w *TFT*. Tenże schemat organizuje fabułę wielu dodatków do gier Westwood Studios, gdzie obie strony wspólnie odpierają jakieś bestie: dinozaury (ukryty łańcuch misji *C&C: The Covert Operations*, 1996), mrówki giganty (tajna kampania *C&C: Red Alert – Counterstrike*, 1997), „oszałale” czołgi bezzalogowe ZSRR (alianckie misje *C&C: Red Alert – Aftermath*, 1997), cyborgów-renegatów Nod pod wodzą superkomputera CABAL-a (*C&C: Tiberium Sun – Firestorm*, 2000), a później LEGION-u¹² (*C&C 3: Kane's Wrath*, 2008). Dzięki wyrazistym zapożyczeniom (*Park Jurajski*, *One!*, *Terminator*), aura obrońcy (całej) ludzkości nieodmiennie uszlachetnia awatara – niezależnie od sztandaru, pod jakim ten walczy.

Trzeci przypadek to wojna z widmem bezosobowego kataklizmu, który jedna strona wojny stara się sprowadzić, a druga – powstrzymać. Katastrofą tą może być hekatomba, jaką grozi metamorfoza planety za pomocą trującego minerału, okazująca się prawdziwym celem Nod w *TS* (zadaniem GDI staje się powstrzymanie Bractwa). Na Arrakis inną tragedię gotują *homo sapiens* szaleni Tleilaxianie, w finale trzech kampanii *EBfD* hodując gargantuicznego czerwia-cesarza (inspirowanego powieściami *Dzieci Diuny* i *Bóg Cesarz Diuny*), mającego telepatycznie opanować ludzkość. W grach

¹¹ W wielu grach RTS potwory są jedynymi przeciwnikami gracza np. Nieumarli z *Myth* (Bungie, 1997) czy nękające królestwo gracza potwory z *Majesty: The Fantasy Kingdom Sim* (Cyberlore Studios, 2000).

¹² Fabuła *KW* stanowi niejako inwersję fabuły *TSF*, gracz bowiem wciela się w zbuntowany superkomputer.

zimnowojennych podobne plany snuje sowiecki telepata Jurij, w *Red Alert 2: Yuri's Revenge* (Westwood Pacific, 2000) zwracając się przeciw obu supermocarstwom, zaś europejska korporacja FutureTech z radzieckiej kampanii *Red Alert 3: Uprising* (EA Los Angeles, 2009) chce dokonać temporalnej eksterminacji komunistów. W *Warcraft 2: Beyond the Dark Portal* (Cyberlore Studios, 1996) gracz najpierw wiezie oddział orków z macierzystego świata Draenor do Azeroth po szereg artefaktów pozwalających szamanowi Ner'zhulowi otworzyć portale do innych światów, zaś w kampanii Przymierza ogląda zagładę Draenor wieńczącą tę próbę. Celem kampanii Plagi w *RoC* jest wprowadzenie do Azeroth apokaliptycznego demona Archimonde'a, a jego odparcie – celem kampanii Nocnych Elfów (czwartej grywalnej strony). We wszystkich tych grach rola burzyciela obciąża awatara, zaś rola zbawcy – nobilituje, niezależnie od przynależności.

3. Generał wybiera pole bitwy. Awatar a cele gracza, czyli o dobrych oficerach

Reputację awatara w grach RTS określa nie tylko sztandar, pod jakim prowadzi on walkę. Realizując ogólne cele mocodawców, postać wykonuje konkretne zadania, z którymi wiąże się odrębna odpowiedzialność moralna – ważniejsza, bo nieulegająca dysocjacji. Kolejne cele stawiane graczowi w toku kampanii¹³ odpowiadają drugiemu poziomowi użytemu modelu (Elliott, Kapell, 2013, s.11), zaś w planie fabuły – „środkowej” warstwie narracyjnej, misjom. Wykonywanie kolejnych zadań często wpływa ponadto na miejsce postaci w hierarchii danej armii, co skłania do przyjrzenia się także osobistym celom awatara, czyli zwykłe karierze.

3.1. Oś trzecia: dobroczyńca – zbrodniarz. Księżniczki i smoki

Etyczna dywersyfikacja misji sprowadza się do stawiania przed czempionem jednej z frakcji zadań niegodziwych¹⁴, zaś innej – szlachetnych. Niżej omówiono trzy takie sytuacje.

¹³ W większości opisywanych tytułów fabuła jest ściśle liniowa. Dopuszcza najwyżej wybór spośród różnych wariantów tej samej misji (*TD*, *RA*, *D2K*), przyjęcie lub pominięcie zadań pomocniczych (*TS*), ewentualnie wybór kolejności podboju poszczególnych ziem (*EBfD*). Wyjątek stanowi tu wojna domowa na Giedi Prime w *EBfD*.

¹⁴ Poza opisanymi obejmują one np. przebieranie wojsk w cudze mundury czy kradzieże, stowióżące w cyklu cel łącznie kilkunastu misji Nod (dwa razy celem są plany niewidzialnych czołgów, trzy razy – kody satelity GDI).

Misje nieetyczne w najbardziej oczywisty sposób to zabójstwa, zastrzeżone z reguły dla „złej” strony: Nod (np. likwidacja afrykańskiego watażki Nikomby w *TD*), Sowietów (np. zamach na cesarza Yoshiro w *RA3*), Hordy (np. ukaranie córki Blackhanda w *O&H*). Pełne zadań dowodzących troski o los niewinnych są za to kampanie „dobrych” stron: GDI (np. ewakuacja zagrożonego szpiega w *TD*), Aliantów (np. uwolnienie Alberta Einsteina z sowieckiej niewoli w *RA*), Atrydów (np. ochrona księcia Achillusa Atrydy przed asasynami Tleilaxu). Tak ścisły rozdział misji obu typów¹⁵ odzwierciedla różnicę w poziomie cynizmu po obu stronach frontu, jest zatem kolejną konsekwencją fabularnych ram konfliktu.

Inne etycznie wyraziste misje to te zmuszające awatara do walki bratobójczej. Także one dominują w „złych” kampaniach – dotyczy to zadań Nod (walka ze schizmatykami Czarnej Dłoni w *KW* przypomina np. konflikty szyciko-sunnickie, co łączy się z islamską stylizacją Bractwa), Sowietów (pucz przeciw Jurijowi na Kremlu nie odbiega brutalnością od usunięcia stamtąd Berii), Hordy (bunt klanu Stormreaver w *ToD* przypomina przepychanki wśród tolkienowskich orków), Harkonnenów (wojna domowa na Giedi Prime między zwaśnionymi synami barona Harkonnena w *EBfD* odsyła do rywalizacji jego powieściowych bratanków¹⁶). Zadania takie rzadko występują w „dobrych” kampaniach¹⁷.

Specyficzne dla kampanii „złych” są wreszcie zadania, w których obiektem ataku jest ludność cywilna. Widać to tak w cyklu tyberiańskim (np. dwie misje Nod – w *TS* i *TW* – mają za cel strącenie cywilnej stacji orbitalnej GDI), jak w zimnowojennym (np. sowiecki bohater w *RA* zaczyna grę od rzezi Torunia w odwecie za wsparcie przezeń prozachodniej partyzantki; w *RAA* pacyfikuje zbuntowane miasto Gruniew). Bohaterowie „dobrych” kampanii starają się ochraniać niewinnych (np. w alternatywnych wersjach kryzysu karaibskiego usuwając z Kuby wycelowaną we Florydę broń jądrową w *RA2*, lądowiska sterowców z superbombami w *RA3*). Także ten rozdział stanowi pochodną odmienności kodeksów moralnych. Kolejne misje pogłębiają zatem tylko początkową przepaść etyczną między czempionami¹⁸.

¹⁵ Rzadkich wyjątków bronią klisze, np. policyjna wendetta (pościg strażniczki więziennej Maiev Shadovsong za zbiegłym Illidanem w *TFT*) czy ucieczka z więzienia (odbicie w *TS* bohatera kampanii Nod, Antona Slavika).

¹⁶ Bracia Copec i Gunseng z *EBfD* aparycją nawiązują do Feyd-Rauthy i Glosu Rabbana z ekranizacji Lyncha.

¹⁷ Także i tu wyjątki usprawiedliwia popkultura (np. w *RA3* zadanie powstrzymania amerykańskiego prezydenta Howarda Ackermana przed atakiem na Moskwę kojarzy się z historią Jacka Rippera z filmu *Dr Strangelove*).

¹⁸ Do historii odwołują się rzadkie zbrodnie dobrych sił (paleniu wsi zarażonych Plagą w *RoC* mógłby patronować Arnaud Amaury), jak i „filantropia” sił złych (naprawa radzieckiego reaktora w *RA* nawią-

3.2. Os czwarta: zelota – oportunistą. Przebieg kariery

Moralny wymiar wypełnianych misji nie wiąże się wyłącznie z ich szlachetnym lub zbrodniczym charakterem, ale także z korzyściami, jakie ich wykonanie przynosi postaci.

Zwykle awatar lojalnie wykonuje polecenia przełożonych, będących dlań substytutem rodziny. Tradycją w zimnowojennych grach *C&C* (od *RA2*) stało się, że w finale kampanii Aliantów oficer łącznikowy (kobieta) zaprasza postać gracza (mężczyznę) na randkę – życie prywatne oficerów GDI, Atrydów czy Przymierza (z wyjątkiem Arthasa) jest może mniej urozmaicone, ale przynajmniej koledzy z pracy odnoszą się do nich serdecznie. Jest to prosta konsekwencja zarezerwowania dla „dobrych” stron tradycyjnego kodeksu oficerskiego.

Alternatywą jest agresywna ścieżka kariery – przypisana awatarom służącym w „złej” armii, której sztab nie przypomina z reguły rodziny, ale gniazdo żmij. Zwykle oznacza to szybszy awans dzięki większej rotacji kadry oficerskiej w toku kolejnych zdrad i spisków (jeżeli zsumować ofiary tychże w danym cyklu, w Bractwie ginie sześcioro rywali awatara¹⁹, na Kremlu – dziewięcioro²⁰!). Nagroda jest ciekawsza od randki z koleżanką – inspiracji dostarcza tu historia i popkultura. W finale kampanii Nod awatar każdorazowo zostaje rodzajem *consigliere* dla guru Bractwa, zaś w finale kampanii sowieckiej – radzieckim premierem, co odsyła do realnych przewrotów, jakim zawdzięczali tenże urząd Malenkow czy Kosygin. Także „klingoński awans” daje awatarowi władzę nad Hordą (obalenie Blackhanda w *O&H*), co przypomina krwawe właśnie Wielkiego Stepu (Attyli z Bledą, Temudżyna z Dżamuką). Ojcobójstwo w rodzie Harkonnenów (*EBfD*) odzwierciedla z kolei historię Glossu Rabbana.

Trzecia opcja to model dynamiczny, gdzie awatar w toku kampanii zmienia poglądy (wraz z mocodawcą)²¹, przez co finalna orientacja moralna bohatera nie koreluje już z tym, czy gracz wybrał „dobrą”, czy też „złą” kampanię – to chwyt wielokrotnie stosowany w fabule *RoC*, obfitującej tak w zdrady (Arthas Menethil, Illidan Stormrage), jak i nawrócenia (Medivh, Grom Helmscream). Przemiany tego rodzaju w grach RTS rzadko są jednak efektem

zuje do Czarnobyli).

¹⁹ Postaci: Seth (*TD*); generałowie Hassan, Vega (*TS*) i Marzaq (*TSF*); Kilian Qatar (*TW*) i Alexa Covacs (*KW*).

²⁰ Postaci: Stalin, Nadia, Gradenko i Kukow (*RA*); Romanow, Władimir i Jurij (*RA2*); Czerdenko i Krukow (*RA3*).

²¹ Nie jest to oczywiście wynalazek gier RTS, istniał bowiem w strategiach turowych, np. w *Heroes of Might and Magic II: The Succession Wars* (New World Computing, 1996).

decyzji gracza – role Szawła i Judasza rozdają tutaj scenarzyści, kierując się przywoływanymi kliszami²².

4. General wybiera broń. Awatar a zasady gry, czyli etyka technologii militarnych

Trzecią i ostatnią sferą ocen moralnych w grach RTS jest postępowanie postaci gracza na „najniższym” poziomie fabularnym – w toku pojedynczych potyczek. Choć dowolność pozostawiona graczowi w zakresie sposobu realizacji celów aktualnego zadania uniemożliwia przewidzenie przebiegu takich starć, można zaprojektować ich ogólny kształt i zmusić gracza do (nie)etycznego postępowania, ustanawiając różne reguły prowadzenia walki dla różnych stron. Odpowiada to trzeciej warstwie w używanym modelu (Elliott, Kapell, 2013, s. 11) i przyjmuje najczęściej²³ formę pozornie niewinną – dywersyfikacji arsenałów²⁴. W strategiach historycznych jest to specyficzny przypadek nieuniknionego kompromisu między wiernością odwzorowania i koniecznością zbalansowania stron (Ghys, 2012), wywiedziony z „etycznie otwartych” turówek, jak wspomniana już *Civilization* (Sicart, 2009, s. 214), rezerwująca „złe” jednostki dla „złych” ustrojów²⁵. Omówione zostaną trzy rodzaje etycznie uwikłanej broni.

4.1. Oś piąta: okrutnik – legalista. Zakazana broń

W najbardziej oczywisty sposób obciąża postać gracza posyłanie do walki jednostek uzbrojonych w okrutną broń rozmaitego typu. Manipulacja polega na tym, że w „dobrych” arsenałach broń taka nie pojawia się wcale, zaś w arse-

²² W przypadku Arthasa jest to tolkienowska historia Boromira (z Ostrzem Mrozu w roli Pierścienia Władzy).

²³ Inne przykłady to np. odmienne zachowanie kursora w *RA*, gdy nakierujemy go na obiekt cywilny (domyślny tryb dla alianckich jednostek to jego ominięcie, dla sowieckich – zburzenie), lub wygląd statystyk w *TD* (po misji Nod w poczet „osiągnięć” obok zabitych wrogów wlicza się także cywilów, co skłania gracza do „punktowania”).

²⁴ W historii gatunku dokonywano tego trzema sposobami. Najstarszy to dodanie do wspólnego wachlarza jednostek kilku formacji unikalnych dla danej strony, jak np. egipcjcy mamelucy w *Age of Empires II* (Ensemble Studios, 1999). Inne wyjście to „lustrzane” arsenały, jakimi dysponują ludzie i Taarowie w *Dark Colony* (GameTek, 1997) czy wojska ARM i Core w *Total Annihilation* (Cavedog Entertainment, 1997). Standard dziś stanowi najmłodsze rozwiązanie, tj. arsenały różne strukturalnie (np. w *StarCraft*). Realizują je wszystkie opisywane gry z wyjątkiem najstarszych („lustrzane” siły w *WC*; przekrywające się arsenały: *D2*, *D2K*, *TD*, *RA*).

²⁵ *Civilization* odróżnia od opisywanych gier swoboda wyboru ustroju, a co za tym idzie – zawartości arsenału.

nałach „złych” – zastępuje jakiś typ broni konwencjonalnej i gracz *volens volens* musi awatarowi pobrudzić ręce²⁶. Szczegółowo warto przeanalizować trzy przykłady²⁷: broni ognistej, chemicznej i elektrycznej. Gdy przyjrzyć się ewolucji arsenałów w czterech seriach, okaże się, że broń ta jest przypisana tylko do jednej ze stron, a w toku serii jeszcze się rozwija (Tab. 1). Jak wyłumaczyć tę jej popularność?

Miotacze ognia są najbardziej oczywistą z niehumanitarnych broni, obecną wyłącznie w arsenałach Harkonnenów, Nod i ZSRR (w wersjach: stacjonarnej, samobieżnej i osobistej). W części tłumaczą to przyczyny estetyczne (odpowiednio: spójność z filmem Lyncha, wątki inkwizycyjne w stylizacji Nod, przejście przez Rosjan niemieckich *Flammenwerfer* w ramach wspomnianej substytucji). W *fantasy* ekwiwalent miotaczy ognia stanowią smoki, w *ToC* obecne jedynie w wojskach Hordy wedle wytycznych kanonu²⁸, choć monopol ten nie obejmuje czarów²⁹.

Drugi przykład okrutnej broni to różnorodne miotacze bojowych środków trujących, także dające się logicznie osadzić w arsenałach Bractwa (*vide* zamach terrorystów Najwyższej Prawdy w Tokio w roku premiery *TD*), ZSRR (piechota z bronią chemiczną debiutuje dopiero w *RA3U*, ale już w *RAC* tematem szeregu misji jest radziecki sarin, w rzeczywistości dzieło nazistów), Ordosów (winna jest stylizacja rodu na powieściową Gildię Kosmiczną, której Nawigatorzy używają u Herberta gazu przyprawowego do podróży międzygwiazdnych) lub orków³⁰.

Trzeci przykład to broń elektryczna. W *TW* „burzowe kolumny” Scrinów współgrają ze specyficzną taktyką ochrony lotnictwa. Sowietci posiadają tzw. cewki Tesli (stacjonarne, później też mobilne), odsyłające do rzeczywistych urządzeń (np. w Istrii pod Moskwą) i przypominające słynną wieżę Tesli w Wardnecliffie. Nawigatorzy Gildii z *EBfD* zawdzięczają zdolność miotania piorunów Lynchowi. Konwencja *fantasy* odbiera błyskawicom negatyw-

²⁶ Na przykład piechota chemiczna, w *TD* będąca elitarną formacją Nod, w *EBfD* zostaje podstawową piechotą Ordosów. Podobnie piechota z miotaczami ognia, elitarna u Sowietów w *RA*, u Harkonnenów staje się „zwykłą” formacją.

²⁷ Broni okrutnej jest w grach RTS więcej, ale granice tej kategorii są nieostre. Do złych arsenałów zawsze trafia broń historycznie obciążona, np. biologiczna (snajperzy Jurija w *YR*, plugastwa Plagi w *RoC*), ale już oręż fantastyczny ma różnych właścicieli (np. broń zamrażająca jest aliancka w *RA3*, ale przypisana Pładze w *RoC*; laserów w serii tyberiańskiej używa Nod, ale Alianci w *RA2* i *RA3* mają broń „pryzmatyczną” lub „spektralną”).

²⁸ Deathwing przypomina nieco tolkienowskiego Glaurunga na służbie Melkora (i plan zniwolenia Smauga).

²⁹ Znają je czarownicy Hordy (*O&H*), ale i zaklinacze Przymierza (*O&H*), magowie (*ToD*) i magowie krwi (*TFT*).

³⁰ Jeźdźcy wiwern z zatrutą bronią. U Tolkiena tylko orkowie używają takiego oręża (ginie od niego np. Huor).

ne konotacje, stąd młoty burzy stanowią oręż Przymierza, ale i ten monopol nie obejmuje czarów³¹. Jak widać o tym, kto dostanie do ręki piłę łańcuchową, a kto zwyczajny karabin, często decydują już ramy fabularne.

Tabela 1. Liczba typów jednostek z „niehumanitarną” bronią w arsenałach poszczególnych stron

Rodzaj broni	C&C			C&C: Red Alert			Dune			WarCraft						
	Strona	TD	TS	TW	Strona	RA	RA2	RA3	Strona	D2	D2K	Eh/D	Strona	O&H	ToD	RoC
miotacze ognia	GDI	0	0	0	Alianci	0	0	0	Atrydzi	0	0	0	Ludzie	0	0	0
	Nod	2	2	3	Sowieci	2	0	0	Ordosi	0	0	0	Orkowie	0	1	2
	CABAL	-	0	-	Jurij	-	0	-	Harkonneni	0	0	3	Nieumarli	-	-	0
	Scrinowie	-	-	0	Japonia	-	-	0	Pomniejsze	-	-	0	Nocne Elfy	-	-	0
broń chemiczna	GDI	0	0	0	Alianci	0	0	0	Atrydzi	0	0	0	Ludzie	0	0	0
	Nod	1	1	1	Sowieci	0	1	1	Ordosi	0	0	2	Orkowie	0	0	1
	CABAL	-	0	-	Jurij	-	0	-	Harkonneni	0	0	0	Nieumarli	-	-	0
	Scrinowie	-	-	0	Japonia	-	-	0	Pomniejsze	-	-	0	Nocne Elfy	-	-	0
broń elektryczna	GDI	0	0	0	Alianci	0	0	0	Atrydzi	0	0	0	Ludzie	0	1	1
	Nod	0	0	0	Sowieci	3	3	4	Ordosi	0	0	0	Orkowie	0	0	0
	CABAL	-	0	-	Jurij	-	0	-	Harkonneni	0	0	0	Nieumarli	-	-	0
	Scrinowie	-	-	1	Japonia	-	-	0	Pomniejsze	-	-	2	Nocne Elfy	-	-	0

4.2. Oś szósta: protektor – cynik. Jednostki medyczne i samobójcze

Postać gracza ponosi moralną odpowiedzialność nie tylko za swój stosunek do wroga, ale także do podkomendnych – również ta sfera jest dyskretnie kształtowana przez odmienny wachlarz jednostek specjalnych „dobrej” i „złej” strony. Monopol ten widać wyraźnie, gdy spojrzeć na dostępność trzech opisywanych dalej typów takich jednostek w analizowanych cyklach (Tab. 2).

Najoczywistszym dowodem cynizmu awatara wobec swoich żołnierzy jest używanie formacji samobójczych, zarezerwowanych dla „złych” armii z jasnych powodów: obwieszeni semteksem terroryści Nod z *TW* przypominają samobójców islamskich, dobrze wpisując się w stylizację Bractwa; ich kubańscy koledzy z *RA2* przywodzą na myśl np. lewicowych terrorystów z *RAF*, a samobójcze eskadry japońskich dronów z *RA3* nawiązują do *kamikaze*. Sabotażyści-samobójcy Ordosów odsyłają do tleilexiańskich Tancerzy

³¹ W Sojuszu stosują je magowie (*ToD*) i królowie gór (*RoC*), zaś w Hordzie – szamani (*RoC*) i wróżbici (*RoC*).

Oblicza z powieści (drugi obok Gildii wzór dla Ordosów), a gobliny-saperzy to oczywiste zapożyczenie ze steampunku³².

Moralną przeciwwagą dla jednostek samobójczych są w grach RTS jednostki medyczne, przeważające z kolei w arsenałach „dobrych” stron – GDI, Aliantów, Atrydów. Już sama ich obecność obciąża strony pozostałe, bowiem w obrębie interfejsu nie istnieją mechanizmy pozwalające graczowi np. w kampanii Nod zabronić podkomendnym strzelania do medyków GDI. W Azeroth źródła monopolu są inne, gdyż sama konwencja *fantasy* umieszcza leczenie wśród umiejętności kapłańskich, w cyklu zatem czynią to paladyni i duchowni Przymierza.

Trzeci przypadek to broń masowego rażenia, stwarzająca ryzyko zranienia własnych jednostek³³. Jest to z reguły taktyczna broń jądrowa³⁴, częsta w grach RTS jako relikw zimy wojny (Gomez, 2015, s. 166) i stanowiąca superbroń „złych” stron – w opisywanych seriach: Nod, Sowietów i Harkonnenów. Na pozór monopolistami powinni być tu ich wrogowie: GDI (jako formalny dysponent narodowych arsenałów jądrowych), Alianci (Projekt Manhattan!), Atrydzi (w powieści to Paul Atryda używa broni jądrowej w bitwie o Arrakeen). Przedstawiony w grach monopol ma jednak równe mocne podstawy: w *Diunie* Herberta to Harkonnenowie jako pierwsi naruszają Wielką Konwencję (m.in. delegalizującą atom), jądrowy arsenał Nod nawiązuje do nuklearnego terroryzmu (z kampanii Bractwa w *TD* i *KW* wynika, że głowice wykradzono GDI), zaś sowieckich ładunków atomowych nie przenoszą bomby, lecz pociski balistyczne, faktycznie skonstruowane najpierw przez ZSRR. Nie jest więc owocem kaprysu, że grzyby atomowe w grach RTS mogą wyrosnąć zazwyczaj tylko nad „dobrymi” stolicami.

³² Ponadto kojarzą się z tolkienowskimi odpowiednikami wysadzającymi w *Dwóch wieżach* mury Rogatego Grodu.

³³ Na przykład niecelne pociski jądrowe Harkonnenów (*D2*, *D2K*, *Ebfd*) często ranią żołnierzy, którym miały przetrzeć drogę. Ponadto niewielka siła atomowego ataku zmusza do wysłania również wojsk, które mogą stać się ofiarami promieniowania.

³⁴ Potencjalnie samobójcze są także superbronie nieatomowe, zwłaszcza o działaniu obszarowym (np. sowiecki imploder próżniowy i japoński decymator psioniczny z *RA3*, chemiczne rakiety Nod z *TS*, cały szereg zakłęb z Azeroth), jednostki uzbrojone w taką broń (sowieccy „skażacze” w *RA2*, cyborgi z wielogłowicowymi raketami w *TSF*) lub kanibalizujące (roboty Awatar w *TW*, Rycerze Śmierci w *ToD* i *RoC*). Najszybszą presję na gracza wywierają premie rodowe w *EBfD* (tylko żołdacy Harkonnenów walczą efektywnie po odniesieniu ran, co zachęca do ich narażania; tylko żołnierze Atrydów po zdobyciu doświadczenia pozwalają werbować kolegów na szczeblu weteranów – co skłania do dbałości o piechotę, aby przeżyła dość długo, by taką premię zapewnić).

Tabela 2. Liczba typów jednostek medycznych, samobójczych i jądrowych w arsenałach poszczególnych stron

Rodzaj broni	C&C			C&C: <i>Red Alert</i>			Dune			WarCraft						
	Strona	TD	TS	TW	Strona	RA	RA2	RA3	Strona	D2	D2K	EbfD	Strona	O&H	ToD	RoC
jednostki samobójcze	GDI	0	1	1	Alianci	1	0	0	Atrydzi	0	0	0	Ludzie	0	1	0
	Nod	0	1	0	Sowieci	2	2	0	Ordosowie	1	1	1	Orkowie	0	1	0
	CABAL	-	0	-	Jurij	-	0	-	Harkonneni	0	0	0	Nieumarli	-	-	0
	Scrinowie	-	-	0	Japonia	-	-	1	Pomniejsze	-	-	1	Nocne Elfy	-	-	0
jednostki medyczne	GDI	0	1	1	Alianci	1	0	0	Atrydzi	0	0	1	Ludzie	1	1	1
	Nod	0	1	0	Sowieci	1	0	0	Ordosi	0	0	0	Orkowie	0	0	1
	CABAL	-	0	-	Jurij	-	0	-	Harkonneni	0	0	0	Nieumarli	-	-	0
	Scrinowie	-	-	0	Japonia	-	-	0	Pomniejsze	-	-	0	Nocne Elfy	-	-	0
broni jądrowa	GDI	0	0	0	Alianci	0	0	0	Atrydzi	0	0	0	Ludzie	0	0	0
	Nod	1	0	1	Sowieci	1	1	0	Ordosowie	0	0	0	Orkowie	0	0	0
	CABAL	-	0	-	Jurij	-	0	-	Harkonneni	1	1	1	Nieumarli	-	-	0
	Scrinowie	-	-	0	Japonia	-	-	0	Pomniejsze	-	-	0	Nocne Elfy	-	-	0

4.3. Ós siódma: dzentelmen – oszust (frajer – spryciarz). Wojna informacyjna

Trzeci rodzaj wojsk, których użycie może podlegać moralnej ocenie, to siły służące do uzyskania informacyjnej przewagi nad przeciwnikiem. Ich użycie można waloryzować na dwa różne sposoby i niekoniecznie pojawiają się one w arsenałach stron „złej”. O tym, kto będzie mógł ich używać, decyduje często stosunek kalibru dział po obu stronach frontu – o ile w Azeroth i na Diunie (w mniejszym stopniu) panuje równowaga sił, asymetria w broni konwencjonalnej w obu wojnach ziemskich jest wyraźna i wynika z preferowanych w danej grze zapożyczeń³⁵. W każdej grze (spoza sagi *Warcraft*) któraś ze stron jest w efekcie wyraźnie słabsza – zwykle: Alianci, Nod i Ordosi – i właśnie ta otrzymuje siły „podstępne” jako rekompensatę³⁶ (Tab. 3).

Skuteczne monitorowanie obszaru rozgrywki pozwala ominąć siły wroga czy wysłać myśliwce naprzeciw jego bombowcom, ale gracz musi wpieryć odsonić pole walki. Zwykle jednostki zwiadowcze można wyręczyć w tym

³⁵ Przewaga GDI nad Nod w początkach serii (TD i TS) odpowiada sytuacji Ameryki w wojnach pośrednich ostatniego półwiecza. Przewaga pancerna Sowietów w serii i początkowa przewaga lotnicza (RA) odpowiada dominacji ZSRR w czasie II wojny światowej, zaś utrata tej ostatniej (w RA2 i RA3) – realiom zimnowojennym.

³⁶ Nieopisane szczegółowo typy „podstępów” to np. odcięcie zasilania wrogiej bazy poprzez atak na elektrownie (wyłącza to radar i wieżyczki strażnicze), unieruchomienie wrogich pojazdów impulsem magnetycznym (TS i TW), kradzież funduszy (złodziejstwo alianckie w RA), dywersja (infiltracja budynków alianckimi szpiegami w RA2 i RA3; shinobi w RA3), teleportacja wojsk („robacze dziury” Scrinów, czołgi Gildii w EbfD, zakłucie Przymierza, aliancka Chronosfera) i dezinformacja (np. alianckie atropy budynków w RA; hologramy Nod w TW i Ixian w EbfD).

zadaniu, używając specjalnych zdolności. Na Diunie żadna ze stron ich nie posiada, zaś w Azeroth odpowiednimi czarami dysponują tak jednostki Przywierza, jak Hordy³⁷. Dopiero na Ziemi panuje tu asymetria: w *TW* wszystkie strony dysponują środkami do zdalnego odsłaniania terenu, ale tylko GDI uzyskuje pełny jego obraz (Bractwo może lokalizować tylko elektrownie wroga, Scrinowie – tylko rafinerie), co jest konsekwencją fabularnie jasnej przewagi satelitarnej. Podobna jest przewaga Aliantów nad Sowietami, których samoloty szpiegowskie nie mogą równać się z satelitami GPS³⁸.

Równie efektywne jak śledzenie ruchu wrogich sił jest pozbawienie wroga takiej możliwości w odniesieniu do naszych własnych oddziałów. Możemy oprzeć się przy tym na jednostkach poruszających się niepostrzeżenie, np. podwodnych, podziemnych lub suborbitalnych³⁹. W cyklu tyberiańskim przypadają one Nod (podziemne transportery zbliżają nieco realia *TS* do wojny w Wietnamie), w cyklu *Red Alert* – Yamato (zakopujący się w ziemi niszczyciele czołgów nawiązują do pajęczych dziur) i częściowo ZSRR (zdominowanie Czerwonej Floty przez okręty podwodne odsyła do doktryny Gorskowa), a na *Diunie* – Ordosom (przez wzgląd na Tancerzy Oblicza).

Trzecia grupa „podstępnych” wojsk to te pozwalające przejąć kontrolę nad pojazdami lub piechotą wroga. Przypisane są one zwykle armiom „złym”, lecz tożsamość posiadaczy w każdym przypadku narzuca popkultura: porywacze Nod mogą się kojarzyć z historycznymi aktami terroryzmu (np. całym szeregiem realnych uprowadzeń samolotów), akolici Scrinów odsyłają do *Władców marionetek* Heinleina, telepatyczne talenty klonów Jurija wywodzą się z jego własnej mesmerycznej legendy, psychoaktywny gaz Ordosów odsyła do wspomnianego już gazu przyprawowego, zaś banshee (zdolna do opętań) musiała jako zjawa trafić do sił Plagi. Jak widać, często same realia konfliktu odgrywają decydującą rolę przy rozdawaniu sztyletów i czarnych masek poszczególnym stronom wirtualnego konfliktu.

5. Zakończenie. Gracz bez wyboru

Jak pokazano na przykładzie czterech opisanych wyżej serii, gracz w strategiach czasu rzeczywistego rzadko posiada swobodę dokonywania wyborów

³⁷ W *RoC* tę funkcję pełnią dodatkowo flary drużyn mózdzierzowych i sowy zwiadowcze kapłanek księżycy.

³⁸ Asymetria ta odwraca się w *RA3*, co znacznie lepiej odzwierciedla realną sytuację z lat pięćdziesiątych.

³⁹ Futurystyczny ekwiwalent to kamuflaż optyczny (niewidzialne czołgi Nod, generatory zasłony Aliantów itd.).

Tabela 3. Liczba typów „podstępnych” jednostek w arsenalach poszczególnych stron

Rodzaj broni	C&C			C&C: <i>Red Alert</i>			Dune			WarCraft						
	Strona	TD	TS	TW	Strona	RA	RA2	RA3	Strona	D2	D2K	EbjD	Strona	O&H	ToD	RoC
zdolności zwiadowcze	GDI	0	0	1	Alianci	1	1	1	Atrydzi	0	0	0	Ludzie	1	1	1
	Nod	0	0	1	Sowieci	1	1	0	Ordosowie	0	0	0	Orkowie	1	1	1
	CABAL	-	0	-	Jurij	-	1	-	Harkonneni	0	0	0	Nieumarli	-	-	0
	Scrinowie	-	-	1	Japonia	-	-	0	Pomniejsze	-	-	0	Nocne Elfy	-	-	1
jednostki niewidzialne	GDI	0	0	2	Alianci	0	1	0	Atrydzi	0	0	1	Ludzie	0	1	0
	Nod	1	4	4	Sowieci	2	2	1	Ordosi	1	2	1	Orkowie	0	1	0
	CABAL	-	0	-	Jurij	-	1	-	Harkonneni	0	0	1	Nieumarli	-	-	1
	Scrinowie	-	-	0	Japonia	-	-	2	Pomniejsze	-	-	2	Nocne Elfy	-	-	3
jednostki hipnotyczne	GDI	0	0	0	Alianci	0	0	1	Atrydzi	0	0	0	Ludzie	0	0	0
	Nod	0	1	0	Sowieci	0	2	0	Ordosowie	1	1	1	Orkowie	0	0	0
	CABAL	-	0	-	Jurij	-	4	-	Harkonneni	0	0	0	Nieumarli	-	-	1
	Scrinowie	-	-	3	Japonia	-	-	1	Pomniejsze	-	-	2	Nocne Elfy	-	-	0

etycznych, przez które mogłyby kształtować swoją postać (tam, gdzie twórcy pozostawiają mu miejsce na takie dookreślenie). Ograniczenia, jakie narzuca się graczowi, najczęściej są pochodną wysoce schematycznych fabuł, dzielących uczestników wirtualnej wojny na dobrych i złych (przynajmniej dopóki dodanie trzeciej strony nie skomplikuje obrazu). Uniemożliwia to graczowi czyny nieetyczne w toku jednej kampanii, a następnie zmusza go do nich w kampanii następnej.

Jak pokazują opisane wyżej gry, czasem ograniczenia te wypływają z innego źródła, niż sama schematyczność danego tytułu – stanowią konsekwencję ram fabularnych rozgrywki, które obligują twórców do dochowywania wierności bądź rzeczywistym wzorcom (gdy tworzą grę historyczną), bądź kliszom gatunkowym (gdy tworzą grę *science fiction* lub *fantasy*). Podobne wnioski można sformułować także w odniesieniu do innych gatunków gier strategicznych (np. strategii turowych). Pozostaje pytanie: czy graczom taki stan rzeczy istotnie przeszkadza? Silne skonstrastowanie poszczególnych awatarów w danej grze (nawet za cenę schematyczności fabuły) gwarantuje odmienność poszczególnych kampanii, czyniąc je interesującymi. Wydaje się zatem, że jedyną odtrutką na ograniczenie moralnej swobody gracza jest zupełna rezygnacja z tradycyjnych struktur narracyjnych w grach RTS, jaką coraz częściej napotyka się w gatunku.

LITERATURA

- Aarseth, E., Smedstad, S. M., Sunnanå, L. (2003). *A Multi-Dimensional Typology of Games*. W: M. Copier, J. Raessens (red.). *Digital Games Research Conference*. Utrecht: Utrecht University.
- Felczak, M. (2013). Praktyki odbioru komputerowych strategii czasu rzeczywistego w kontekście e-sportów. *Homo Ludens*, 5(1), 47–58. Online: <<http://ptbg.org.pl/HomoLudens/vol/5/>>. Data dostępu: 4 sierpnia 2014.
- Ghys, T. (2012). Technology Trees: Freedom and Determinism in Historical Strategy Games. *Game Studies*, 12(1). Online: <http://gamestudies.org/1201/articles/tuur_ghys>. Dostęp: 18 kwietnia 2014.
- Gomez, J. (2015). A Match Made in „Outer Heaven:” The Digital Age Vis-à-Vis The Bomb in *Guns of Patriots*. W: A. DeMarco (red.). *Gamification: Concepts, Methodologies, Tools, and Applications*. Hershey: Information Science Reference.
- Elliott, A., Kapell, M.W. (2013). Introduction: To Build a Past That Will "Stand the Test of Time-Discovering Historical Facts, Assembling Historical Narratives. W: A. Elliott, M.W. Kapell (red.), *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*. New York: Bloomsbury Academic.
- Mäyrä, F. (2008). *An Introduction to Game Studies*. London: SAGE Publications.
- Orland, K., Steinberg, S., Thomas, D. (2007). *The Videogame Style Guide and Reference Manual*. London: Power Play Publishing.
- Schut, K. (2006). Desktop Conquistadors: Negotiating American Manhood in the Digital Fantasy Role-Playing Game. W: J.P. Williams, S.Q. Hendricks, W.K. Winkler (red.). *Gaming as culture: essays on reality, identity, and experience in fantasy games*. Jefferson: McFarland & Company.
- Sicart, M. (2009). *The Ethics of Computer Games*. Cambridge: The MIT Press.
- Tulloch, J. (1999). *Performing Culture: Stories of Expertise and the Everyday*. London: SAGE Publications Ltd.

WYKAZ SKRÓTÓW I LUDOGRAFIA

- TD – Westwood Studios (1995). *Command & Conquer: Tiberian Dawn* [PC]. Virgin Interactive.
- BTCO – Westwood Studios (1996). *Command & Conquer: The Covert Operations* [PC]. Virgin Interactive.
- TS – Westwood Studios (1999). *Command & Conquer: Tiberian Sun* [PC]. Electronic Arts.
- TSF – Westwood Studios (2000). *Command & Conquer: Tiberian Sun – Firestorm* [PC]. Electronic Arts.
- TW – EA Los Angeles (2007). *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* [PC]. Electronic Arts.
- KW – EA Los Angeles (2008). *Command & Conquer 3: Kane's Wrath* [PC]. Electronic Arts.
- RA – Westwood Studios (1996). *Command & Conquer: Red Alert* [PC]. Virgin Interactive.
- RAC – Westwood Studios (1997). *Command & Conquer: Red Alert – Counterstrike* [PC]. Virgin

Interactive.

RAA – Westwood Studios (1997). *Command & Conquer: Red Alert – Aftermath*. [PC]. Virgin Interactive.

RA2 – Westwood Pacific (2000). *Command & Conquer: Red Alert 2* [PC]. EA Games.

YR – Westwood Pacific (2000). *Command & Conquer: Red Alert 2 – Yuri's Revenge* [PC]. EA Games.

RA3 – EA Los Angeles (2008). *Command & Conquer: Red Alert 3* [PC]. Electronic Arts.

RA3U – EA Los Angeles (2009). *Command & Conquer: Red Alert 3 – Uprising* [PC]. Electronic Arts.

D2 – Westwood Studios (1992). *Dune II: The Building of a Dynasty* [PC]. Virgin Interactive.

D2K – Intelligent Games, Westwood Studios (1998). *Dune 2000* [PC]. Virgin Interactive.

EBFD – Westwood Studios (2001). *Emperor: Battle for Dune* [PC]. Electronic Arts.

O&H – Blizzard Entertainment (1994). *Warcraft: Orcs & Humans* [PC]. Blizzard Entertainment, Interplay Entertainment.

ToD – Blizzard Entertainment (1995). *Warcraft II: Tides of Darkness* [PC]. Blizzard Entertainment.

BlDP – Cyberlore Studios (1996). *Warcraft II: Beyond the Dark Portal* [PC]. Blizzard Entertainment.

RoC – Blizzard Entertainment (2002). *Warcraft III: Reign of Chaos* [PC]. Blizzard Entertainment.

TFT – Blizzard Entertainment (2003). *Warcraft III: The Frozen Throne* [PC]. Blizzard Entertainment, Sierra Entertainment.

mgr Szymon Piotr Kukulak, literaturoznawca, zajmuje się kulturą popularną i jej związkami z naukami ścisłymi, absolwent filologii polskiej i fizyki, licencjat astronomii, doktorant na Wydziale Polonistyki, Uniwersytet Jagielloński, Kraków, skukulak@gmail.com

Generał bez właściwości. Rola etyki i technologii wojennych w kształtowaniu tożsamości postaci gracza w grach RTS

Abstrakt

Postać gracza w strategiach czasu rzeczywistego jest z reguły albo dobrze zdefiniowana, albo praktycznie anonimowa. Ten drugi wariant wydaje się otwierać przed graczem możliwość jej dookreślenia w toku kampanii. Jednak etyczny wymiar zarówno strategicznych i taktycznych celów gracza, jak i arsenału dostępnego na polu bitwy, zależy niemal wyłącznie od tego, dla której strony konfliktu postać walczy. Artykuł opisuje, w jaki sposób wolność wyboru gracza ograniczana jest poprzez tę zależność, na przykładzie dwudziestu jeden tytułów, należących do czterech różnych serii: Command & Conquer, Command & Conquer: Red Alert, Dune oraz Warcraft. Trzy warstwy tych produktów – świat gry, cele gracza i używana broń – są odrębnie analizowane pod kątem etycznych implikacji dla tożsamości awatara. W efekcie wyodrębnionych zostaje łącznie siedem różnych osi, pozwalających opisywać postać gracza: cztery związane z celami postaci, trzy – z kształtem dostępnego arsenału, mogącego zawierać (lub nie) broń szczególnie okrutną (miotacze ognia, lasery, BŚT), samobójczą i masowego rażenia (nuklearną lub chemiczną), jak też i środki, pozwalające oszukiwać wroga (kamuflaż optyczny, zagłuszanie radaru, impulsy elektromagnetyczne, szpiegostwo). Analiza pokazuje, że granice postawione swobodzie gracza w kreowaniu jego postaci często mają swoje źródła albo w realnej historii, albo w popkulturze, które pospołu kształtują obraz (zazwyczaj wyrazisty) każdej ze stron wirtualnej wojny, a wraz z nim – tożsamość postaci gracza.

SŁOWA KLUCZOWE: *strategie czasu rzeczywistego, etyka technologii, gry historyczne, gry SF, gry fantasy*

Dobry, zły i niemy. Meandry wyborów moralnych jako metody kreacji tożsamości w *The Walking Dead* studia Telltale Games

MACIEJ MACIEJEWSKI

Uniwersytet Jagielloński, Kraków

Abstract

The good, the bad and the mute. Moral choices as identity creation in Telltale Games' *The Walking Dead*

In connection with the issue of control and its lack in The Walking Dead adventure game, I would like to consider elements of the game on which the player has a real impact, and that place difficulties in front of him. The question of player interference brings forth a substantial issue: if his influence is limited, then how does he mark his presence in a non-linear video game? Does he create his character according to the developer's intentions, or is it a matter of his own individuality? Which tools does the player use when shaping the game's scenario? I will seek answers to such questions by playing the game with the constant choice of "silent" dialogue lines, striving for the most "neutral" solution to the game's tasks.

KEYWORDS: *control, self-identity, adventure game, plot mechanisms*

1. Wprowadzenie

Gatunek gier przygodowych posiada wiele (nowszych i starszych) wariantów. Dla przykładu, formuła *point and click*, od dawna uznawana za anachroniczną, przeżyła prawdziwy renesans dzięki wielu innowacyjnym tytułom, takim jak chociażby produkcje Daedalic Entertainment czy studia Quantic Dream. Jednym z bardziej współczesnych przykładów zmian w gatunku jest *The Walking Dead* (2012), gra autorstwa Telltale Games, powstała na licencji docenionego komiksu Roberta Kirkmana. Zagadki i łamigłówki, jakie pamiętamy z *King's Quest* (Sierra On-line, 1983) bądź *The Secret of Monkey Island* (Lucasfilm Games, 1990) zostały tutaj zredukowane do minimum. Najważniejszym elementem stała się warstwa fabularna przygody, a konkretniej: dialogi oraz możliwości manipulacji scenariuszem poprzez dokonywanie wyborów narracyjnych o rozbudowanych konsekwencjach.

Jak wiadomo, gra wideo to skomplikowane medium, które nie ogranicza się wcale do aspektu interakcji między grą a graczem. Twórcy gry *Superbrothers: Sword & Sworcery EP* (Capybara Games, Superbrothers, 2012). proponują w swoim multimedialnym manifeście *Less talk, more rock* tezę, że warunkiem koherencji języka gier wideo nie jest ilość wyświetlanego bądź wyrecytowanego „tekstu”, lecz szeroko rozumiana komunikacja audiowizualna, stanowiąca fundamentalny aspekt medium, czyli tytułowy konkret (*rock*) (*Superbrothers*, b.d.). Krótko mówiąc, jest to załączek słusznej walki o to, aby gry były grami, a nie filmami. Co jednak zrobić z tytułami, w których to sam gracz może zacząć „mówić”? Co z grami, gdzie „*talk*” i „*rock*” dokonują dialektycznej syntezy, której owocem jest osobliwa kontrola nad losami bohaterów?

Kontrola to jednakże być może pojęcie, które powoli traci na znaczeniu w dyskursie gier wideo, o czym przypomina, powołując się na Iana Bogosta, Brian Crecente (2014). Oprócz wspomnianego przez niego braku interpretatywnego działania od strony gracza, warto zastanowić się nad tym, czy to tylko my manipulujemy grą, czy może gra manipuluje również nami. Piotr Sitarski zauważa optymistycznie, że linia narracyjna gry stanowi jedynie kontekst wobec twórczej działalności gracza (Sitarski 2003, s. 97–98). Trudno zgodzić się z tą tezą bez zastrzeżeń, kiedy gra daje nam, jak na przykład w serii *Mass Effect* (BioWare, 2007–2012), wybór pomiędzy drogą niebieską (dobrą) a czerwoną (złą, „egoistyczną”). Co prawda dzieło studia BioWare tworzy bardzo skomplikowany algorytm narracyjny, jednak w obliczu jedynie dwóch fundamentalnych postaw moralnych niekoniecznie możemy mówić o graczku jako demiurgu. Może on albo odegrać rolę modelowego dobroczyńcy, albo złośliwego antybohatera, który uprzykrza życie innym postaci, korzystając z nadludzkich umiejętności uzyskiwanych z każdym poziomem doświadczenia.

W obu przypadkach zakładamy jedynie pewną maskę, której krój odgórnie przygotowali nam już twórcy gry. Gracz posiada w tym wypadku przez cały czas złudny cień kontroli nad losem postaci, która to kontrola ogranicza się do powtarzalnych wyborów między szlachetnością i plugawością. Być może, paradoksalnie, bardziej interesujące elementy gry pojawiają się właśnie tam, gdzie niespodziewanie kończy się obietnica kontroli – gdzie wybory indywidualnie uznane za właściwe doprowadzają do negatywnych konsekwencji. Dlatego warto przyrzeć się tytułom, które rezygnują z uproszczonych schematów moralnych, proponując zamiast wyboru między ciemną a jasną stroną mocy wybór pomiędzy jedną opinią a drugą. Awatar gracza zamiast bohatera/łotra przypomina wtedy raczej dziennikarza, który bada racje jednej i drugiej strony, faworyzując tę wybraną i dając jej większe pole wypowiedzi.

Rola dziennikarza, jak już zresztą zauważyła Susan Sontag (2012), nie jest drogą pozbawioną ciężaru odpowiedzialności. Dając jednej grupie społecznej „broń” w postaci dostępu do forum publicznego spycha się inną na margines. W grach RPG często mamy do wyboru między dwiema stronami konfliktu. Podejmując decyzję, musimy niekiedy liczyć się z jej dalekosiędnymi konsekwencjami. Przykładowo, przy konflikcie między salarianami a kroganami w *Mass Effect*, stajemy się w kimś w rodzaju negocjatora, który początkowo bada opinie obu stron, po czym zmuszony jest do podjęcia werdyktu w kluczowych kwestiach sporu. Po pewnym czasie gry dochodzi do zjawiska bardzo mocno antycypowanego przez współczesnego odbiorcę nieliniowych narracji: ukazania konsekwencji wyborów. Niektóre postacie, takie jak Wrex we wspomnianej grze *BioWare*, mogą odłączyć się od drużyny gracza, bądź nawet stanowić dla niego zagrożenie. Biorąc pod uwagę obserwacje Crecente, to właśnie owe konsekwencje niespodziewanie wydają się prowokować odbiorcę do indywidualnej interpretacji zdarzeń (2014). Następstwa wyborów spadają wtedy na gracza niczym zimny deszcz, uświadamiając mu, że wybór nie jest rzeczą łatwą. Okazuje się, że w momencie ujawniania konsekwencji wyborów gracz również traci kontrolę nad grą, ale w sposób znacznie bardziej wyrażony. Margines domaga się głosu, a gra zaczyna robić z gracza ofiarę jego własnej nieroztropości.

Tym wyróżniają się tytuły takie jak *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010), seria *Wiedźmin* (CD Projekt RED, 2007-2015) czy właśnie *The Walking Dead*. W przeciwieństwie do wielu innych nieliniowych narracji, nie ma tam prostych deklaracji, których konsekwencją jest „zerojedynkowy” rezultat w postaci życia/śmierci, samotności/rozkoszy bądź zbawienia/zagłady¹.

¹ Warto przy takim rozróżnieniu przywołać tekst *Do You Feel Like a Hero Yet?* M. J. Herona i P.H. Belford, gdzie dokonana jest rozbudowana dystynkcja pomiędzy różnymi typami systemów moral-

Przykładowo, przyglądając się historii gier studia BioWare, zauważyć można nieustanną próbę odżegnania się od chronicznego syndromu binarnej moralności, poprzez wszczęcie do swoich gier RPG najpierw jasnej/ciemnej strony mocy (co w *Knights of the Old Republic* (2003) paradoksalnie zaskutkowało wyjątkowo niejednoznacznym zwrotem akcji), potem Ścieżki Otwartej Dłoni/Zamkniętej Pięści w *Jade Empire* (2005) i w końcu roli idealisty/renegeata w *Mass Effect*. Ten ostatni model w założeniu twórców miał stawiać przed graczem dwie oryginalne strategie rozwiązania bądź zawiązania konfliktu, w praktyce jednak okazały się one po prostu surogatami konwencjonalnie pojętego dobra i zła (niebieskiego i czerwonego – niebiańskiego i piekielnego). W *The Walking Dead* gracz nie posiada wglądu w żadne parametry – dokonuje on jedynie wyborów „w ciemno”, licząc być może na dobre bądź złe rozwiązanie akcji, jednak nigdy nie otrzymując odpowiedzi na tacy. Pomijając już wspomniane wyżej antycypacje graczy wobec niejednorodnych moralnie wyborów fabularnych, tutaj są one zaimplementowane właściwie ze względu na wymogi takiego, a nie innego settingu – nic w świecie apokalipsy zombie nie może być oczywiste i komfortowe.

2. „Gra przystosowuje się do twoich wyborów. Historia zależy od tego, jak grasz”²

Zanim obejrzymy w *The Walking Dead* scenę otwierającą całą historię, gracz czyta krótką wiadomość od twórców zapewniającą, że oto własnoręcznie „tkać” będzie on czekającą go historię. Jest to wiadomość w pewnym sensie błędna, albowiem obiecuje, że gracz będzie niemal władcą scenariusza i podobnie jak komandor Shepard prostymi deklaracjami będzie decydować o przyszłości bohaterów. Część krytyków przez to zniechęciła się tym, co zobaczyła, doceniając co prawda atrakcyjną linię fabularną, jednak odrzucając „kłamlliwe” obietnice nielinowości³. Szybko zauważyć można, że bohaterowie, niezależnie od wyborów gracza, zawsze muszą zostać w Hotel Inn, aby potem przejść na farmę państwa St. John i ostatecznie uciec do Savannah. Czy to iluzja wolności? Osoby rozczarowane takim obrotem spraw nie zwracają uwagi

ności w grach video. Co ciekawe, *The Walking Dead* ulokowane jest w typie „wieloosiowym ekskluzywnym”, gdzie wierzchołkami osi wykresu moralności mają być prawdopodobnie pozytywne opinie konkretnych postaci występujących w grze.

² Śródtytuły są cytatami z gry *The Walking Dead*. Wszystkie obcojęzyczne cytaty – o ile nie zaznaczono inaczej – są w tłumaczeniu autora.

³ „Nawet dialogi i wybrane decyzje wydają się dość sztywne. Na dłuższą metę, rezultat gry jest taki sam, niezależnie jaka była twoja decyzja, aby do niego dotrzeć. Punkt A prowadzi do punktu B z paroma zwrotami akcji, które ostatecznie nic nie zmieniają” (Knutson, 2013).

na bardzo charakterystyczny czasownik użyty w deklaracji twórców – *to tailor*, który znaczy szycie bądź dopasowywanie. Okazuje się bowiem, że o ile gracz rzadko kiedy uderza w świat gry przełomowymi, manifestacyjnymi wyborami, to raczej bierze do ręki igłę i swoimi sądami czy opiniami szyje subtelnie materiał całej historii. Adrian Froschauer, za twórcą *Heavy Rain*, Davidem Cage'em, nazywa taki zabieg „naginaniem” (*bending*) scenariusza. Zwraca również uwagę, że początkowa deklaracja ze strony Telltale wcale nie musi oznaczać dosłownej nieliniowości (Froschauer, 2014). Jest to, zamiast tego, wyznaczony wzór, według którego owo „tkanie” się odbywa. Kiedy gracz spojrzy w końcu na swoje dzieło z szerszej perspektywy, dostrzeże własny udział w grze.

Powyższa kwestia ma tym bardziej istotne znaczenie w perspektywie faktu, że główny bohater, Lee Everett, wcale nie jest liderem drużyny ocalałych ludzi. Jest to ważna kwestia na przykład w komiksie *The Walking Dead*, gdzie Robert Kirkman kreśli dość realistyczny szkic psychologiczny bohatera, który w obliczu apokalipsy zombie zmuszony był przyjąć rolę nieumiejętnego lidera małej grupy ocalałych. I o ile można było wrzucić szeryfa Ricka Grimesa do worka amerykańskich bohaterów o szlachetnych intencjach, obyczajach i rysach twarzy (którzy, o ironio, osiągają ostatecznie moralną klęskę), tak Lee, jako skazany przestępca, ale jednocześnie wzbudzający sympatię intelektualista, sprawia odbiorcy problem, który jest w tej grze bardzo istotny. Chodzi o problem konstruktu, jakim jest główny bohater. Wszyscy spodziewają się po fabule *The Walking Dead* toposów typowych dla narracji dotyczących apokalipsy zombie: upadku instytucji prawnych, anarchii moralnej, wszechobecnego *canis canem edit*. Pojawia się jednak pytanie: co te wątki oznaczają? Właśnie w tym momencie wkracza gracz, którego zadaniem jest nadanie tym wątkom treści. Dlatego właśnie Lee jest postacią tak nieoczywistą: to gracz ma go ukształtować, a kreatywność scenarzystów z Telltale pozwala nam (nawet gdy gracz podejmuje sprzeczne decyzje) obserwować koherentne wątki dzięki swoistej „współpracy” przy kreacji głównego bohatera. Dla przykładu: wątek przyjaźni z ośmioletnią Clementine ma związek oczywiście z problematyką jej gwałtownego wejścia w brutalny świat przetrwania, jednak to gracz decyduje, czy bohater ma wobec niej przyjąć postawę protekcyjną, sympatyzującą, współczującą czy ignorującą. Wtedy właśnie pojawia się sens tego wątku: czy opowiada on o bezinteresownym poświęceniu dla początkowo obcej dziewczynki, czy o moralnej znieczulicy wobec kruchej psychologii dziecka?

Ktoś mógłby powiedzieć, że w takim razie wspomniana strategia gracza wobec gry nadal przypomina ujednociający moralnie *Mass Effect*, tylko tutaj, zamiast idealisty i renegata, wybieramy pomiędzy sympatycznym, oziębłym, melancholijnym a obojętnym Lee. Taki argument można łatwo odeprzeć,

zważywszy, że nasza kreacja nie jest wynikiem ustawicznego uderzania w przycisk „dobry” bądź „zły” (droga neutralności nigdy nie jest odpowiedzią w najnowszych grach BioWare), lecz konsekwencją budowania skomplikowanych relacji z innymi postaciami. To nastawienie owych postaci, a nie decyzja o kierunku drogi bohaterów, ma tu być zwierciadłem naszych wyborów.

Jednym z towarzyszy Lee jest prowincjonalny Kenny. Jest to bardzo interesująca postać, zwłaszcza jeżeli weźmie się pod uwagę ewolucję psychologiczną, jaką przechodzi od początku do końca rozgrywki. Ze względu na to, że towarzyszy on bohaterowi przez większość czasu gry, staje się najistotniejszym przedmiotem jego wyborów, tym bardziej, że dobitnie potrafi taki wybór zakwestionować, wchodząc w utarczki z głównym bohaterem, aby potem rewidować własne błędy i (opcjonalnie) odnaleźć w Lee przyjaciela. Krótko mówiąc, relacja z Kennym (i wieloma innymi) to błędzenie w trudnych do skategoryzowania odcieniach szarości.

Jakie wysnuwa się z tego podsumowanie? Gracz wcielający się w komandora/a Shepard/a, głównego bohatera lub bohaterkę serii *Mass Effect*, faktycznie jest kowalem własnego losu. To on decyduje, którzy członkowie załogi SSV Normandy darzą jego lub ją sympatią albo wręcz pożądaniami. Jest niemal tyranem ich przeznaczenia, z każdą wybraną linią dialogową dając im życiowe szczęście albo gorzkie rozczarowanie. Gracz odgrywający rolę Lee jest natomiast krawcem, którego praca nie rzuca się w oczy (szew przecież z reguły pozostać ma niewidoczny), ale przez to jest bardziej wyrafinowana, to znaczy doprowadza do większego emocjonalnego zaangażowania. Oprócz tego praca krawca to nieustanne zmaganie się z detalem w intencji stworzenia czegoś większego. Pod koniec gry, w konfrontacji z Nieznajomym następuje epifanijny „efekt motyla”, w którym wszystkie najważniejsze decyzje zostają wymierzone przeciwko samemu odbiorcy. Widzimy wtedy swoją pracę jako element czegoś większego, bo Nieznajomy zawsze potrafi wydobyć z naszych wyborów coś parszywego, zaświadczonego o moralnej niedoskoności głównego bohatera.

Oczywiście, w dziele BioWare mamy również do czynienia z sytuacjami, gdzie pozornie drobne wybory okazują się brzemiennie w skutkach. Szkopuł tkwi w tym, że w gruncie rzeczy nigdy nie są to wybory o małym znaczeniu. Raczej są to decyzje „wielkie”, które doprowadzają do konsekwencji o niebywałej skali. Młot z hukiem uderza w kowadło dziejów.

Czy więc autorytarny/a Shepard ma więcej wolności niż protagonista *The Walking Dead*? Patrząc na jego/jej bezpośredni wpływ na życie innych postaci można powiedzieć, że tak, choć mówimy tu o dwóch różnych obliczach tego, co Espen Aarseth rozumie pod terminem ergodyczności. Chodzi tu w sporym uproszczeniu o fundamentalny aspekt nieliniowości cybertekstu: jego „rozgałęzienie”, w ramach którego porusza się czytelnik, dokonując wyborów na

zasadzie algorytmu (Aarseth, 1997, s. 1). *Mass Effect* to faktycznie imponujące drzewo z wieloma większymi gałęziami, z których wyrastają gałęzi pomniejsze. Trudno nie oprzeć się jednak wrażeniu, że autorzy niekiedy podsuwają graczowi „niebieskie” bądź „czerwone” wytyczne w ramach odpowiedzi na zastane konflikty. Wybory w *The Walking Dead* okazują się o wiele mniej transparentne.

3. „Milczenie jest sensowną opcją”

Trudno powiedzieć, jakie wybory w *The Walking Dead* są dobre albo złe, bo nie mamy zdolności przewidywania przyszłych zdarzeń. To oczywistość, można by rzec, lecz w grze *Mass Effect* zasadniczo można bez większego zaangażowania przewidzieć konsekwencje naszych czynów. Nie chodzi tu oczywiście o zdolność odgadywania zawilości scenariusza, ale raczej o architekturę gry, do której twórcy sami nas przyzwyczajają. Mamy przy wyborze linii dialogowej do czynienia z charakterystycznym interfejsem, w którego górnej części zawsze odnajdziemy odpowiedzi idealisty, na dole zaś renegata. Możemy więc w ciemno, nawet bez wsłuchiwania się w dialogi, zaufać twórcom gry i wybrać „to, co jest na górze”. Shepard, posłuszny/a naszej woli, okaże wtedy zaufanie/dobrodziejstwo. Każdy dialog jest tu przewidywalny, a relacje z postaciami niezależnymi dość schematyczne. W pierwszej części gracz już szybko staje się świadomy, że wybierając nieprzerwanie „górne dialogi” przemówi czarnemu charakterowi do rozsądku.

The Walking Dead jako tekst powiązany z toposem apokalipsy zombie musi trzymać gracza w nieustannej niepewności co do stanu poznanych postaci. Cierpliwie budujemy relację z daną osobą, aby potem przerwała je błyskawiczna śmierć. Trudno cokolwiek tutaj wyrokować, przynajmniej przy pierwszej przygodzie z grą. Jeśli zaś chodzi o interfejs, to przy wypowiedzi najczęściej mamy do wyboru cztery linie dialogowe, mające służyć jako opinia głównego bohatera na temat zastanych wydarzeń. Rozterki moralne związane z takim modelem dialogu widoczne są świetnie przy wspomnianej już rozmowie z Nieznajomym. Czy żałujemy zabicia groźnego psychopaty na oczach młodej dziewczynki? Czy może uznajemy to za coś słusznego? Przez to, że wybory w *The Walking Dead* w mniejszym stopniu są decyzjami, a w większym opiniami, trudno o skonkretyzowany wzór odpowiedniego postępowania⁴.

⁴ Sarah Beth Evans, powołując się na analizę etyki gier wideo przeprowadzoną przez Karla Babija, dochodzi do wniosku, że gry ze sprecyzowaną metryką moralności zachęcają gracza do oscylowania

Czym zresztą jest dobry wybór? Czy jest to wybór zgodny z dość niejasno scharakteryzowanym sumieniem gracza? Czy jest to decyzja, która ekonomicznie ma doprowadzić do jak największej aprobaty ze strony członków drużyny, kosztem rozgoryczenia jak najmniejszej ich liczby? Czy jest to wybór wynikający z utożsamienia z postacią głównego bohatera? Jeszcze ważniejsze pytanie: czym jest wybór neutralny, będący niejako ucieczką przed dualizmem dobra i zła? Gry dające nam wpływ na losy bohaterów zasadniczo stawiają na aktywne uczestnictwo gracza w świecie przedstawionym. Trudno jest zignorować tutaj postawiony przed nami problem. Zamiast tego, trzeba wobec problemu przyjąć określoną postawę – to jest pierwszy krok ku jego rozwiązaniu. Wydarzenia w *The Walking Dead* to nie są zadania poboczne, których istnienie gracz może puścić w niepamięć, kontynuując swój marsz do innego celu. Wszystko, co dzieje się wokół Lee, jest nieustannie absorbujące oraz wymuszające wręcz na gracz jego zaangażowanie.

Wyobraźmy sobie teraz taką opcję, która owo zaangażowanie zupełnie niweluje, pozwalając zdystansować się wobec problemu i zostawić go samemu sobie. Wśród wspomnianych czterech linii dialogowych widocznych w interfejsie *The Walking Dead* jedna występuje wyjątkowo regularnie i stanowi coś w rodzaju ostatecznego aktu desperacji. Chodzi o „trzy kropki”, czyli graficzną reprezentację milczenia. Wybieramy trzy kropki, a bohater oddaje głos innym, samemu zamieniając się w cierpliwego obserwatora. Ale nie tylko oddaniu decyzji vox populi służy taka pasywna postawa. Trzy kropki stają się użyteczne, gdy jakaś postać porusza kwestię niewygodną dla głównego bohatera. Wścibska dziennikarka pyta Lee o jego kryminalną przeszłość? Być może lepiej to przemilczeć.

Wygląda na to, że bycie obojętnym/milczącym jest najbliższe temu, co uważamy w grach fabularnych za postępowanie neutralne. Można to jednakże zweryfikować, robiąc mały eksperyment. Co by się stało, gdyby Lee milczał przy każdej okazji? Gdyby wybór „trzech kropek” był jedynym wyborem, a gracz konsekwentnie przyjmował postawę niemowy i obserwatora? Kto nam zaufa, a kto nas znienawidzi? A może wszyscy zapomną o naszym istnieniu? Pora przyjrzeć się *The Walking Dead*, w którym możliwe jest tylko jedno wyjście: milczenie.

wokół skrajności: albo absolutnego zła, albo niekwestionowanego dobra. Z kolei gry takie jak *The Walking Dead* prowokują do oparcia się przede wszystkim na indywidualnym świadectwie, które trudno scharakteryzować za pomocą formalnych schematów (2014).

4. „Lee, może pomógłbyś nam, zamiast sterczeć jak cholerna niemowa?”

Przechodząc do tematu milczenia w *The Walking Dead* warto wspomnieć o metodzie, jaką obrałem w moim podejściu do gry. Często gra nie daje nam możliwości milczenia, ograniczając opcje dialogowe do jasnych alternatyw. W takich sytuacjach starałem się albo przeczekać decyzję (wybór jest często ograniczony czasowo), albo wybrać najbardziej obojętną możliwość: „kto wie?”, „nie mam pojęcia” etc. Krótko mówiąc, grałem w *The Walking Dead* z początkowym założeniem, że „trzy kropki” stanowią najbardziej neutralną możliwość odpowiedzi.

Jeszcze przed rozważeniem tego tematu muszę wspomnieć o innej kwestii. Granie w *The Walking Dead* w ten sposób było niełatwe. Nie chodzi tu nawet o konsekwencje jakie przynosi nieustanne milczenie (o tym zaraz), ale raczej o emocjonalne podejście do poruszanych w grze tematów. Przemilczenie niektórych problemów, jakie przedstawiają nam twórcy z Telltale może być rozumiane jako akt obojętności. Często zdarzały się sytuacje, w których postacie błagały o pomoc, a bohater musiał konsekwentnie wzruszyć ramionami, oddając głos bezlitosnej ciszy. Oprócz tego, milczenie nie pozwalało mi rozpocząć jakichkolwiek dialogów z postaciami pobocznymi. Lee z nikim nie mógł się przez to zaprzyjaźnić, a finał gry nastąpił znacznie szybciej, z racji na to, że poruszałem się tylko z punktu do punktu, rezygnując z eksploracji świata gry.

Wspomniałem już wcześniej, że są w *The Walking Dead* momenty, w których milczenie jest opcją niedostępną. Już na początku gry tworzy to kuriozalną aporię. Clementine pyta Lee o jego intencje. Wśród reakcji do wyboru jest milczenie, które tym bardziej wywołuje niepokój u małego dziecka. Pytanie pada ponownie, a my znów wybieramy milczenie. Potem pada znowu, i znowu, aż do momentu kiedy gracz wreszcie się odezwie. Scena ta, przez niedopatrzenie twórców, wrzuca gracza w niekończącą się pętlę milczenia, do momentu aż zacznie on wreszcie działać, popychając fabułę do przodu. Jest to pierwszy przejaw zasady, jaką kieruje się *The Walking Dead*. Aby grać zgodnie z intencją twórców, trzeba w grze uczestniczyć aktywnie, a nie pasywnie, a z racji tego, że strategia milczenia zakłada postawę skrajnie pasywną, można dojść do wniosku, że nie jest to zasadniczo droga ku „neutralności”. Okazuje się co prawda, że nie istnieją w grze decyzje obiektywnie dobre, ale wybór „trzech kropek” niemal zawsze jest wyborem złym.

Milczenie w większości wypadków wywołuje niepokój i strach u innych postaci. Szczególnie Clementine, która regularnie pyta Lee o aktualne wydarzenia, złości się, gdy zamiast odpowiedzi otrzymuje jedynie smutne spojrzenie głównego bohatera. To dość symptomatyczne, albowiem milczący Lee

często wcale nie milczy, lecz odpowiada na pytania za pomocą komunikacji niewerbalnej. Wielki potencjał, jaki daje przemilczenie, zostaje tutaj zredukowany do ustalonego przez twórców gestu mimicznego, tworząc działanie, nad którym tracimy kontrolę. Gracz zechciał milczeć, ale to twórcy wybrali zamiast niego, że ma być to milczenie strofujące, melancholijne albo przepełnione pogardą. Jak się więc okazuje, jest to wybór, którego konsekwencje są najmniej przewidywalne. W związku z tym milczenie wcale nie daje nam gwarancji izolacji bohatera wobec zastanych wydarzeń. Poza oczywistymi wypowiedziami ponagającymi wobec gracza („Lee, powiedz coś wreszcie!”) albo momentami, w których postacie same interpretują intencje bohatera („zrozumiem to jako <<nie>>”), interesujące są sytuacje, w których decyzja zostaje przypisana graczowi wbrew jego woli. Wielce zaskoczony byłem, kiedy rezultatem mojego upartego milczenia podczas konfrontacji Bena i Kenny’ego był komunikat: „stałeś po stronie Kenny’ego”. Dzięki temu, na przekór własnym intencjom, zostałem przez tę postać nazwany „kolegą”, a sympatia innych postaci względem milczącego Lee to rzecz niezwykle rzadka. Większość z nich krytykuje wstrzemięźliwość od sądów, zarzucając głównemu bohaterowi obojętność.

W *The Walking Dead* są momenty, w których milczenie doprowadza do skrajnych konsekwencji. To sytuacje, w których życie bohatera zależy od umiejętnie dyplomatycznego poprowadzenia dialogu. Kiedy kwitujemy milczeniem pytanie Vernona odnośnie naszej niezapowiedzianej wizyty w jego kryjówce, bohater zostaje zastrzelony, a gracz musi powtórzyć sekwencję, tym razem zabierając głos. Podobnie jest, kiedy mamy przekonać Kenny’ego do zatrzymania pociągu do Savannah. Jeśli przemilczymy ten dialog, Duck zmieni się w zombie i pożre wszystkich pasażerów. Ten dość posępny obrót spraw wskazuje, że działanie jest kwestią przetrwania, a świat apokalipsy zombie to nie jest świat dla milczących ludzi.

5. „Ty i 66% graczy było rozsądne i szczerze”

Agata Bielik-Robson w swojej książce *Inna nowoczesność* zwraca uwagę, że we współczesnym świecie człowiek stał się istotą plastyczną, nieustannie stającą przed wyzwaniem autokreacji (2000). Określenie człowieka przymiotnikiem „plastyczny” w tym przypadku odnosi się do kwestii autotematycznego modelowania jego indywidualności. Jest to pozytywny wymiar koncepcji, jaką w filozofii określa się podmiotem słabym. W przeciwieństwie do kartezjańskiego, scentralizowanego i esencjonalnego *cogito*, podmiot nazywany słabym jest bytem dynamicznym, „puszczonym w ruch” - nieprzerwanie

modyfikowanym przez bodźce kulturowe. Ta wewnętrzna niestabilność jednostki, jej niezdecydowanie i niejednorodność, to echo przemian cywilizacyjnych, w których konieczność obyczajowa i historyczna odeszła na rzecz różnorodności i możliwości stawianych przed jednostką. Krótko mówiąc, stajemy przed ogromem wyborów, a coraz mniej rzeczy każe nam się przed takim wyborem powstrzymać. Dowodem na to może być popularność portali o charakterze społecznościowym. Na Facebooku każdy ma wolną rękę w kreacji swojego internetowego *image'u*. Przez nieustanną pogoń za własnym, indywidualnym kształtem, człowiek powraca do tego, co Arnold Gehlen nazwał *Mangelwesen* – istotą wybrakowaną (Bielik-Robson, 2000). Brak jest jej albowiem tej całości, tej mozaiki, jaką tworzyłaby suma jej części. Nie jest to jednak, wbrew pozorom, negatywna wizja antropologiczna. Oto, co pisze na ten temat Agata Bielik-Robson:

Do tej pory dynamiczny z istoty człowiek musiał dostosowywać się do stabilnego świata przyrody i powściągać swą naturalną niestałość krępującą siecią rytuałów, świętych nakazów i zakazów. Teraz stosunki władzy ulegają odwróceniu; to, co dotąd stanowiło o słabości człowieka, staje się jego siłą, jego faustowskim wyzwaniem wobec nieruchomego wszechświata, który sam zostaje – po heglowsku mówiąc – „puszczony w ruch”. To „uruchomienie” natury, która dotąd tkwiła w marazmie cyklicznej repetycji, stanowi przejaw projekcji antropomorficznej na ogromną, założycielską skalę. Daje ona początek nowej cywilizacji. W rezultacie nowożytność staje się wielką pochwalną wariacją na temat *Mangelwesen* i jego pierwotnego defektu: „wyrwa w bycie” staje się źródłem nowej, prawdziwie nienaturalnej siły (2000, s. 21–22).

Być może ta wrodzona dynamiczność, freudowsko tłamszona warunkami kulturowymi⁵, jest odpowiedzią na pytanie o sens gier nieliniowych. Ludzie pragną mieć wybór, pragną ingerować w statyczność świata i modyfikować go na własne życzenie. Oglądając film, nie możemy wziąć do ręki kilofa i niczym w *Minecrafcie* (Mojang, 2011) transformować topografię otaczającej bohaterów rzeczywistości. Nie możemy, tak jak w grach online, wprowadzić tam swojego awatara, przebierać go i przekształcać jego rysów twarzy. Podobnie, oglądając serial telewizyjny *The Walking Dead* produkcji stacji AMC nie mamy wpływu na wybory dialogowe postaci. Ta garść oczywistości to zwyczajne

⁵ Zygmunt Freud, opisując wolność, utraconą przez nas ostatecznie za sprawą kultury, kładzie bardzo mocny nacisk na kwestię indywidualizmu: „Współżycie międzyludzkie możliwe jest dopiero wtedy, gdy znajduje się większość silniejsza od każdej jednostki i razem występująca przeciwko niej. Siła tej wspólnoty jako «prawa» przeciwstawia się sile indywiduum osądzonej jako «brutalna przemoc»” (Freud, 1998, s. 189). Być może człowiek jako indywiduum powraca nieśmiało właśnie w ramach rozrywki multimedialnej.

potwierdzenie obserwacji Bielik-Robson: ludzie coraz bardziej pragną narracji płynnych, reformowalnych i niejednorodnych, albowiem sami stają przed światem pełnym wyborów.

W związku z powyższą kwestią można wysnuć wniosek, że w nowoczesnych grach przygodowych i RPG (oraz w ogóle w grach posiadających otwartą narrację) dochodzi do fuzji wyróżnionych przez Jana Stasięnkę trzech rodzajów obecności gracza w grze: jako jego samego, autora lub bohatera (2005, s. 173). Gracz przyjmuje rolę instancji osądzającej dany problem, podejmującej odpowiednią w jej mniemaniu decyzję (modyfikując scenariusz gry) oraz immersyjnie wcielającej się w swojego awatara.

Niestety, wymienioną wyżej tendencję psuje to, co twórcy gry *The Walking Dead* ukazują odbiorcy zaraz po skończeniu każdego odcinka. Chodzi o statystyki wyborów, które kłócą się z funkcjonowaniem gracza jako indywiduum. Kiedy poznajemy, że 39% graczy również pomogło Duckowi na farmie Hershela, nasze osobiste podejście do historii może ulotnić się na rzecz bliżej niesprecyzowanej w intencji ankiety socjologicznej⁶. To ciekawostka, rzecz jasna, lecz pozwalająca odbiorcy udać się za kulisy, za którymi być może nie powinien stawać. Niesie to ryzyko zniwelowania indywidualności naszych wyborów względem anonimowego tłumu naszych poprzedników.

Wciąż odkrywana wielokrotność wariantów z pierwszego sezonu *The Walking Dead* odchodzi w cień na rzecz drugiej części przygód bohaterów. Tym razem główną postacią jest młoda Clementine, co wydaje się jeszcze bardziej atrakcyjne z interpretacyjnego punktu widzenia. Perspektywa dziecka próbującego przetrwać w apokaliptycznej scenerii, problematyka dorastania i płci bohaterki otwiera badaczom nowe rejony poznawcze. Póki jednak drugi sezon nie zostanie dostatecznie przeanalizowany, reszta pozostaje milczeniem.

LITERATURA

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Bielik-Robson, A. (2000). *Inna nowoczesność*. Kraków: Universitas.
- Crecente, B. (18 sierpnia 2014). *Video games trick you into thinking you're in control, and that's bad*. Online: <<http://www.polygon.com/2014/8/18/6028709/agency-video-games-books>>. Data dostępu: 5 sierpnia 2015.

⁶ Podobnymi badaniami zajęła się A. Lange, która w tekście „You're Just Gonna Be Nice”: *How Players Engage With Moral Choice System* prezentuje opinie ponad tysiąca graczy, dotyczące najczęstszych wyborów moralnych w grach video.

- Evans, S.B. (czerwiec 2014). *Seeing Beyond Play: The Immersive Witness in Video Games*. Online: <<http://surface.syr.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1023&context=thesis>>. Data dostępu: 8 stycznia 2016.
- Freud, S. (1998). *Kultura jako źródło cierpienia*. W: *Pisma społeczne* (tłum. A. Ochocki).
- Froschauer, A. (10 stycznia 2014). *Clementine Will Remember All of That*. Online: <<http://ontological-geek.com/clementine-will-remember-all-of-that/>>. Data dostępu: 13 maja 2015.
- Heron, J.H., Belford, P.H. (czerwiec 2014). *Do You Feel Like a Hero Yet? Externalised Morality in Video Games*. Online: <<http://gamescriticism.org/articles/heronbelford-1-2/>>. Data dostępu: 8 stycznia 2016.
- Knutson, K. *Is the linearity of The Walking Dead necessary?*. Online: <<http://venturebeat.com/2013/02/12/is-the-linearity-of-the-walking-dead-necessary/>>. Data dostępu: 7 listopada 2013.
- Lange, A. (styczeń 2014). „You're Just Gonna Be Nice”: *How Players Engage With Moral Choice System*. Online: <<http://gamescriticism.org/articles/lange-1-1/>>. Data dostępu: 8 stycznia 2016.
- Sitarski, P. (2002). *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*. Kraków: Rabid.
- Sontag, S. (2012). *Widok cudzego cierpienia* (tłum. S. Magala). Kraków: Karakter.
- Stasieńko, J. (2005). *Alien vs. Predator? Gry komputerowe a badania literackie*. Wrocław: Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej Edukacji.
- Superbrothers, (brak daty). *Less talk, more rock*. Online: <<http://boingboing.net/features/morerock.html>>. Data dostępu: 31 marca 2014.

LUDOGRAFIA

- BioWare (2003). *Knights of the Old Republic* [gra wieloplatformowa]. LucasArts.
- BioWare (2005). *Jade Empire* [PC]. Microsoft Game Studios.
- BioWare (2007-2012). seria *Mass Effect* [gra wieloplatformowa]. Microsoft Game Studios, Electronic Arts.
- Capybara Games, Superbrothers (2012). *Superbrothers: Sword & Sworcery EP* [PC]. Capybara Games.
- CD Projekt RED (2007-2015). seria *Wiedźmin* [PC]. CD Projekt.
- Mojang (2011). *Minecraft* [gra wieloplatformowa]. Mojang, Microsoft Studios, Sony Computer Entertainment.
- Sierra On-Line (1983). *King's Quest I* [IBM PCjr]. IBM, Sierra.
- Quantic Dream (2010). *Heavy Rain* [PlayStation 3]. Sony Computer Entertainment.
- Telltale Games (2012). *The Walking Dead* [PC]. Telltale Games.
- Lucasfilm Games (1990). *The Secret of Monkey Island* [Amiga, Atari ST]. Lucasfilm Games.

mgr Maciej Maciejewski, antropolog i znawca komiksów, absolwent filologii polskiej na Wydziale Polonistyki UJ, Kraków, scaevola88@gmail.com.

Dobry, zły i niemy. Meandry wyborów moralnych jako metody kreacji tożsamości w *The Walking Dead* studia Telltale Games

Abstrakt

W związku z problematyką kontroli i jej braku grze przygodowej The Walking Dead rozważam elementy gry, na które gracz ma rzeczywisty wpływ, a które stawiają przed nim aporie. Zagadnienie ingerencji gracza rodzi bowiem kwestię niebagatelną: skoro jego wpływ jest ograniczony, w jaki sposób zaznacza on swoją obecność w nieliniowej grze wideo? Czy kreuje swojego bohatera wraz z intencją twórców, czy może robi to kompletnie indywidualnie? Jakimi narzędziami dysponuje przy oddziaływaniu na scenariusz gry? Odpowiedzi na te pytania szukam przechodząc grę przy konsekwentnym wyborze wypowiedzi milczących, dążąc do najbardziej „neutralnego” wyjścia ze stawianych przez twórców sytuacji.

SŁOWA KLUCZOWE: kontrola, tożsamość, gra przygodowa, mechanizmy fabularne

Strategia interakcji w *The Stanley Parable* w perspektywie narratologicznej

MACIEJ NAWROCKI

Uniwersytet Jagielloński, Kraków

Abstract

Strategy of interaction in *The Stanley Parable* – a narratological perspective

The article is an analysis of selected narrative strategies in The Stanley Parable video game. It focuses mainly on the tropes which shape the specific relation between the game (and its author) and the player. The theoretical contexts for this analysis are not limited to game studies – the primary interpretative perspective is narratology, which is associated with the exposition of the game’s “textual” aspect.

KEYWORDS: *The Stanley Parable, narration, narratology, theory of literary communication, immersion, player*

1. Wprowadzenie

Przedmiotem mojego artykułu jest refleksja na temat wybranych zabiegów narracyjnych gry wideo *The Stanley Parable* (Galactic Cafe, 2013), mających na celu zbudowanie specyficznej relacji z graczem. Swojej analizy zamierzam

dokonać zarówno z perspektywy *game studies*, jak i teorii literatury, wykorzystując płynność gatunku. Wskażę także na wyjątkowe cechy omawianej gry, pozwalające interpretować ją zarówno w kontekście innych tekstów kultury tego rodzaju jak i konkretnych myśli teoretycznoliterackich. *The Stanley Parable* to niezależna gra z 2011 roku autorstwa Daveya Wredena. Początkowo wydana jako skromna modyfikacja *Half-Life 2* (Valve Corporation, 2004), dwa lata później, w wyniku współpracy Wredena z Williamem Pughem, została poprawiona i opublikowana w nowej, znacznie bardziej obszernej wersji. Trudno sklasyfikować ją genologicznie – na oficjalnej stronie programu można znaleźć taką charakterystykę (<<http://www.stanleyparable.com>>):

The Stanley Parable to odkrywanie opowieści, gier i wyborów. Tyle że opowieść nie ma znaczenia, całość może nawet nie być grą, a jeśli kiedykolwiek będziesz mógł w niej podjąć prawdziwy wybór – cóż, daj mi znać, jak to zrobiłeś. (...) *The Stanley Parable* to pierwszoosobowa gra eksploracyjna. Będziesz w nią grał jako Stanley i nie jako Stanley. Będziesz śledził opowieść, nie będziesz śledził opowieści. Będziesz miał wybór, nie będziesz miał wyboru. Gra się zakończy, gra nigdy nie będzie miała końca. Sprzeczność goni tutaj sprzeczność, zasady gry będą łamane po to, by zostać złamanymi ponownie. Ten świat nie powstał po to, byś mógł go zrozumieć.

Jedynie wskazówki odnośnie przynależności gatunkowej *The Stanley Parable* to te dotyczące perspektywy (pierwszoosobowa) oraz modelu poruszania się w wirtualnym świecie (eksploracja). Autor kwestionuje nawet stosowność użycia w tym przypadku pojęcia gry, co jeszcze bardziej utrudnia jakąkolwiek klasyfikację pomocną podczas analizy. Niemniej, warto zwrócić uwagę na sam tytuł omawianego dzieła - termin *parable* (pol. parabola, przypowieść) odsyła wszakże do konkretnego gatunku literackiego, stanowiącego ciekawy kontekst interpretacyjny dla gry. Spojrzenie na *The Stanley Parable* jako przypowieść jednocześnie współgra z wielopoziomowością i różnorodnością rozgrywki, ale także umożliwia badaczowi zastosowanie w analizie narzędzi teoretycznych z zakresu literaturoznawstwa. Spójrzmy zatem na podobieństwa i różnice między gatunkową konstrukcją przypowieści a budową świata i postaci w *The Stanley Parable*.

Najbardziej istotnym wyznacznikiem gatunkowym paraboli jest jej alegoryczność, która wymusza specyficzną konstrukcję fabularną: świat przedstawiony jest zazwyczaj schematyczny, postaci służą jedynie temu, by wyrażać konkretne cechy charakteru lub proste modele zachowań, a silnie sfunkcjonalizowana narracja pozwala wyeksponować uniwersalne przesłanie. Świat z początku rozgrywki *The Stanley Parable* wydaje się spełniać te założenia. Trzecioosobowy, wszytkowiedzący narrator przedstawia graczowi postać

Stanleya, pracownika bliżej nieokreślonego biura, którego jedynym zadaniem jest przyciskanie komputerowych guzików w określonej sekwencji. Pewnego dnia - w momencie rozpoczęcia „akcji” gry - Stanley zauważa, że jego komputer przestał działać, a biuro całkowicie opustoszało. Od tej chwili gracz przejmuje kontrolę nad postacią i - ustosunkowując się do poleceń narratora - ma doprowadzić fabułę do zakończenia.

Taka sytuacja wyjściowa jest jednym z bardziej eksploatowanych modeli współczesnej paraboli literackiej (lub jej filmowych odpowiedników). Pracownik korporacji lub urzędu, ukazywany jako pojedynczy tryb wielkiej, społecznej maszyny, to częsty bohater nowoczesnych alegorii - wystarczy tu przytoczyć główną postać *Procesu*, Józefa K., wielokrotnie nazywanego (mniej lub bardziej fortunnie) „kafkowskim *everymanem*” lub anonimowego, pierwszoosobowego narratora powieści Chucka Palahniuka *Fight Club*. Te przykłady można zestawiać z *The Stanley Parable* nie tylko przez samego bohatera, ale także przez sposób związania akcji: spokojna, choć niekoniecznie szczęśliwa stabilizacja zostaje zburzona w wyniku jakiegoś surrealistycznego zdarzenia, zaś fabuła koncentruje się na funkcjonowaniu postaci w nowym środowisku. Warto zaznaczyć, że w obydwu wspomnianych narracjach literackich bardzo istotną rolę odgrywa instytucja władzy - imperatyw podporządkowania się i respekt przed autorytetem jest skonfrontowany z indywidualną potrzebą wolności wyboru i odpowiedzialności za swój los. Konfrontacja może zakończyć się na dwa sposoby: albo całkowitym ograniczeniem (*Proces*) albo destrukcją nadrzędnych struktur (*Fight Club*). *The Stanley Parable* jest tekstem o tyle interesującym, że pozwala graczowi zrealizować obydwa wyżej opisane mechanizmy. Z uwagi na to, że w analizowanej przeze mnie grze najbardziej wyeksponowaną instytucją władzy jest narracja, to od niej chciałbym rozpocząć dalszą część moich rozważań.

2. Narracja

Jak już wspominałem, początkowa narracja odpowiada modelowej strukturze paraboli. Jej obiektywizm oraz wyraźny dystans, z jakim opowiadanie odnosi się do postaci Stanleya, stwarzają u gracza wrażenie biernego uczestnictwa w fabule. Pierwsze akcje bohatera wydają się zdeterminowane już przed ich podjęciem, w związku z czym sama rozgrywka, poprzez swoją liniowość, bardziej przypomina lekturę niż interaktywną przygodę. Sytuacja ulega jednak zmianie, gdy Stanley – kierowany przez gracza – zaczyna ignorować polecenia narratora. Jeżeli gracz zdecyduje się podjąć decyzję inną niż ta dyktowana w opowiadaniu, wymusza na opowiadającym zmiany; z początku są to mody-

fikacje samej wypowiedzi, drobne korekty, wskazówki powrotu do poprzedniej ścieżki. Niemniej, wraz z rosnącym stopniem odchylenia faktycznych akcji Stanleya od kardynalnego (według pierwszych poleceń) modelu fabuły, narrator stopniowo zyskuje zupełnie nowe oblicze.

Zirytowany ciągłą niesubordynacją Stanleya narrator zwraca się do niego bezpośrednio – zamiast opowiadać o tym, co postać robi, zaczyna przekonywać ją do swoich racji. Przykładowo:

Sluchaj, Stanley, być może źle to wszystko zaczęliśmy. Nie jestem twoim wrogiem, naprawdę, wcale nie. Zdaję sobie sprawę z tego, że zaufanie komuś może być trudne, ale prawda jest taka, że ta opowieść – jak dotąd – dotyczyła tylko ciebie. Jest ktoś, kogo zaniedbywałeś, Stanley, ktoś, o kim już zapomniałeś. Proszę, przestań podejmować wszystkie decyzje samemu. (...) Cóż, nie wiem jak cię przekonać, ale ja naprawdę chcę ci pomóc, pokazać ci coś pięknego. Pozwól mi udowodnić, że jestem po twojej stronie. Daj mi szansę.

Ta wypowiedź wskazuje na kolejną funkcję, którą pełni narrator: poprzez wyraźne emocjonalne nacechowanie kwestii, gracz zaczyna postrzegać go jako pełnowartościową postać przynależną do świata gry. Jest to postać o tyle wyjątkowa, że wydaje się mieć cały szereg różnych atrybutów, zmieniających się w trakcie rozgrywki. Większość wątków pokazuje jednak narratora jako byt pozornie wszechmogący, o decydującym wpływie na wszystkie aspekty gry, z mechaniką i grafiką włącznie. Poprzez wątek rozumiem tu konkretną sekwencję wyborów, prowadzącą do określonego zakończenia, których w *The Stanley Parable* są dziesiątki, a każde z nich cechuje specyficzna postawa narratora względem podejmowanych przez gracza decyzji. W obliczu pełnego nieposłuszeństwa Stanleya narrator jest w stanie przesuwać go po całej mapie lub zmieniać jego otoczenie, bezlitośnie drwiąc z podrzędności postaci. Jedno z zakończeń stanowi iluzja szczęśliwego powrotu do domu, która okazuje się okrutnym dowcipem opowiadającego. Gdy gracz chce uciec sprzed drzwi fałszywego mieszkania, zostaje zablokowany przez wyrastającą znikąd ścianę, po czym słyszy słowa: „Przykro mi, jesteś teraz w mojej historii...”.

Jednakże narrator prezentowany w ten sposób ma przecież ograniczone kompetencje – próbuje wprawdzie wpływać na wybory gracza, ale nie panuje nad nimi zupełnie. Tym samym funkcjonuje gdzieś pomiędzy tradycyjnym modelem narratora wszechwiedzącego a elementem świata przedstawionego (Por. Bał, 2012, s. 20–25).

Władza narratora nie jest zatem absolutna; bywa przy tym kwestionowana na różne sposoby:

- a) kwestionuje ją postać Stanleya – bohater podejmuje wybory dyktowane przez gracza, a nie przez narratora, tym samym, pomimo nieustannej, nawet „fizycznej” manipulacji ze strony opowiadającego, będąc nawet w zupełnej opozycji względem niego.
- b) kwestionuje ją gracz – przejmując bezpośrednią kontrolę nad Stanleyem może sprzeciwić się sugestiom zawartym w opowiadanej historii.
- c) kwestionuje ją sama gra – wprowadzając nietypowe rozwiązania fabularne, twórcy gry sami zwracają uwagę na złożoność roli narratora i jej konstrukcyjne uwarunkowania.

O ile pierwsze dwa przypadki wydają się stosunkowo oczywiste, wzięwszy pod uwagę moje początkowe rozpoznania, warto w tym miejscu nieco szerzej omówić punkt trzeci. Najlepiej ilustrują go dwa różne zakończenia, które niniejszym chciałbym zanalizować.

W pierwszym z nich Stanley, nagminnie sprzeciwiając się poleceniom narratora, trafia na taśmociąg zmierzający ku olbrzymim metalowym szczękom zgniatacza. Tuż przed spodziewanym momentem śmierci postaci, pożegnanej już przez opowiadającego, akcja zatrzymuje się. Dotychczasowy męski narrator zostaje zastąpiony przez kobiecy głos:

„Żegnaj Stanley!” - zawołał narrator, posyłając bohatera swojej opowieści w dalszą podróż taśmociągiem, prosto w ogromne, metalowe szczęki. W jednej, zupełnie przyziemnej chwili Stanley został starty z powierzchni ziemi, gdy maszyna zgniotła każdą kość w jego ciele, zabijając go natychmiast. Szkoda, ale pomimo jego wielkiego wysiłku, to zwycięstwo narratora nic nie znaczy. Czy naprawdę myślał, że może osiągnąć cokolwiek poprzez zamordowanie tego jednorazowego nośnika? Każdy wybór, który mógł podjąć Stanley, został zaprojektowany dla niego długo przed tym, nim się tu w ogóle pojawił. A narrator chciał go zabić! Stanley był już martwy od chwili rozpoczęcia gry. Obawiam się, że nic nie zbawi tej dwójki. Narrator miał swoją niewielką władzę nad Stanleyem, tak jak Stanley miał nad ścieżkami, po których kroczył. Ale posłuchaj: ta historia się jeszcze nie skończyła. Wciąż możesz uratować ich obu. Możesz wyłączyć program zanim obydwaj zawiodą! Wciśnij „Escape”, i kliknij „Wyjście”! Nie ma innego sposobu, by pokonać tę grę! Dopóki tylko poruszasz się do przodu, dopóty podążasz cudzą ścieżką. Zatrzymaj się teraz, bo to twój jedyny prawdziwy wybór. Czegokolwiek nie zrobisz, podejmij go! Nie pozwól, by czas wybrał za ciebie, nie pozwól, by czas-

Opowiadanie urywa się w momencie, gdy zgniatacz wznowia swoją pracę, a postać Stanleya ginie.

Wprowadzenie nadrzędnego narratora jest jednocześnie wprowadzeniem dystansu do narratora początkowego – nie jest on już postrzegany jako instancja najwyższa w obrębie gry. Taki zabieg zasadniczo podważa szczególne znaczenie narracji, wskazując na jej integralny (a zatem równorzędny z niektórymi z pozostałych elementów) charakter względem całości tekstu. Niezwykle istotna w tym kontekście wydaje się sygnalizacja zwrotnej zależności pomiędzy opowiadającym a bohaterami opowiadania: jedna kategoria nie może funkcjonować, gdy druga przestaje istnieć. Władza narratora zostaje zatem zakwestionowana o tyle, że jest on pozbawiony autonomiczności w obrębie gry; jest tak samo „napisany” jak Stanley.

Drugie spośród wyróżnionych przeze mnie zakończeń dotyczy zarówno funkcji narratora, jak i postaci Stanleya. W jednym z punktów zwrotnych opowiadania ignorowanie fabularnych instrukcji spowoduje opuszczenie świata gry. Utrzymując widok z perspektywy pierwszoosobowej, gracz znajduje się niejako ponad mapą – może obserwować nieruchomego Stanleya, przed którym stoi wybór jednej z dwóch par drzwi. W trakcie wyświetlania napisów końcowych słycać monolog narratora:

Gdy Stanley zobaczył dwie pary otwartych drzwi, wybrał te po lewej. Stanley? Słyszysz mnie? Czy ty... czy wszystko w porządku? Stanley, proszę... ja... ja potrzebuję, żebyś dokonał wyboru. Potrzebuję, żebyś przeszedł przez te drzwi. Czy ty mnie słuchasz? Czy mnie słyszysz? Czy wszystko dobrze? Stanley, to ważne. Opowieść cię potrzebuje. Potrzebuje, byś wybrał. Nie może istnieć bez ciebie. Czy ty mnie rozumiesz? Jakiegokolwiek wyboru byś nie podjął, będzie dobrze, obydwa są poprawne. Nie możesz się tu pomylić. Możemy pracować razem; zaakceptuję wszystko, co zrobisz. Ja po prostu potrzebuję, żebyś zrobił jeden krok naprzód. Proszę? Wybierzesz? Zrób coś! Cokolwiek. To ważniejsze, niż może ci się wydawać. Ja tego potrzebuję. Opowieść tego potrzebuje. No, słyszysz mnie? Jesteś tam? Słuchasz tego? Stanley, jesteś tam?! Ja... w porządku... jest w porządku, mogę poczekać. Potrzebujesz czasu, żeby się zdecydować, by upewnić się, że twój wybór jest dobry, że jest najlepszy. W porządku. Poczekał na ciebie, aż zdecydujesz, co jest właściwe. Nie śpiesz się.

Oprócz podkreślenia związku narratora i bohatera, powyższe zakończenie zwraca szczególną uwagę na charakter postaci Stanleya. Postać nie może bowiem istnieć bez gracza, który się w nią wciela. Określenie z poprzednio omawianego wątku, *jednorazowy nośnik*, wybrzmiewa zatem w pełni dopiero w tym momencie. Stanley – praktycznie niewidoczna, niema, nieustannie

odradzająca się postać – jest zatem tylko pustym narzędziem służącym graczowi do eksploracji.

3. Twórca a gracz

Zanalizowane powyżej wątki wskazują na dwie kolejne instancje władzy nad światem gry, tym razem znacznie mniej wyeksponowane niż narrator, ale też o wiele bardziej autonomiczne: twórcę oraz gracza. W dokładniejszym określeniu relacji między tymi dwoma podmiotami pomocne są zarówno recenzje gry, jak i wywiady z jej twórcami.

Recenzenci często podkreślają iluzoryczność każdego wyboru, przykładowo: „cała ta wolność jest, rzecz jasna, iluzją, jako że wciąż podążasz odrębnymi, zaprojektowanymi ścieżkami” (Davison, 2013); „to gra o wybieraniu, ale wciąż odczuwa się to powracające wrażenie, że gra stwarza tylko pozór wyboru popychając cię w określonych kierunkach” (Rose, 2013). Rzeczywiście, trudno określić decyzje gracza jako w pełni niezależne, ponieważ wciąż zachodzą one w obrębie świata zaprogramowanego. Jednakże, twórcy bynajmniej nie poczuwają się do wyłącznej kontroli nad rzeczywistością *The Stanley Parable*. W udzielanych wywiadach niejednokrotnie deklarują, że równie wiele (o ile nie więcej) zależy od gracza:

Jedynie, co musimy zrobić, to dać wam wystarczająco informacji, z którymi możecie pracować i połączyć to wszystko za nas. Jestem prawie pewien, że istnieją odniesienia, których nie zauważyliście za pierwszym razem, a które zauważył ktoś inny i zapyta «och, skąd oni wiedzieli, że zamierzam grać w takiej właśnie kolejności?». Znajdziecie też prawdopodobnie takie połączenia, o których sami ani nigdy nie pomyśleliśmy, ani nie zamierzaliśmy tworzyć. Możemy zaprojektować tylko część. W pewnym momencie puszczamy wodze i pozwalamy, żeby wszystkie wnioski z gry były waszymi wnioskami (Rose, 2013).

Myszę, że każde dzieło, które daje konsumentowi gotowe odpowiedzi, jest dość nudne. (...) Zdaję sobie sprawę z tego, że może to brzmieć pretensjonalnie i „zen”, ale sądzę, że odpowiedź nie istnieje. Najlepsza odpowiedź to taka, do której dotrzesz ty i nikt inny. (...) To coś, co potrafią zrobić gry: istnieje przestrzeń pomiędzy intencjami projektanta a tym, co robi gracz, zatem gracze muszą wypełnić tę przestrzeń samodzielnie. Żadne inne medium nie ma takiej cechy (Hamilton, 2011).

Możemy zatem postrzegać *The Stanley Parable* jako swojego rodzaju zamknięty komunikat, zbudowany i uporządkowany przez jego nadawcę, ale

jednocześnie funkcjonujący dopiero w odniesieniu do konkretnego odbiorcy, którego kompetencje interpretacyjne pozostają poza zasięgiem oddziaływania twórców gry. Przytoczone wyżej deklaracje wyraźnie wskazują, że to właśnie dialogowość jest najważniejszym – w zamierzeniu autorów – aspektem *The Stanley Parable*.

William Pugh, ustosunkowując się do pytania odnośnie do wolności wyboru w grze, tak scharakteryzował rolę twórców:

Zawsze chcieliśmy, żeby gracze mieli możliwość rozegrania zakończeń w dowolnej kolejności, oraz żeby gra «działała», więc staraliśmy się unikać nakłaniania graczy do podjęcia konkretnych wyborów. Niemniej, były chwile, kiedy testerzy po prostu nie zdawali sobie sprawy z istnienia danej możliwości i tracili niektóre zakończenia, więc musieliśmy trochę popracować nad wizualnym wyróżnieniem tych wyborów nieco bardziej (Rose, 2013).

Ten rodzaj organizacji świata gry świadczy o chęci przekazania graczowi jak największej ilości informacji – eksploracja kolejnych ścieżek i ich zakończeń pogłębia doświadczenie rozgrywki. Nakierowanie gracza na określoną drogę to w tym przypadku zaakcentowanie konkretnej, istotnej części komunikatu. Podobną funkcję pełni także jedno z zakończeń *The Stanley Parable*, w którym bohater trafia do muzeum poświęconego samej grze. Na ścianach wypisane są autorskie uwagi dotyczące różnych aspektów produkcji i rozwiązań fabularnych, a przestrzeń „wystawy” to m. in. modele pomieszczeń, po których Stanley się porusza. Ten ciekawy chwyt formalny oprócz zaskoczenia gracza ma na celu również nawiązanie bardziej bezpośredniej relacji między nim a twórcami gry. Ponadto, poprzez swoją metatekstualność służy właśnie jako objaśnienie – tłumaczy konstrukcję i mechanikę *The Stanley Parable*.

Philip Dean w jednym ze swoich esejów zwraca uwagę na konieczność strukturalizacji gier:

Jeśli środowisko jest źle zaprojektowane – zbyt skomplikowane lub niejasne – gracz jest sfrustrowany, a doświadczenie gry się psuje. Wykonuje się rozległe testy, aby uzyskać pewność, że gracze będą mogli traktować grę jako wyzwanie, a nie niemożliwą przeszkodę. Na przykład, jeśli kolejny ruch nie jest jasny, projektant może delikatnie podświetlić ścieżkę tak, by przykuć do niej uwagę gracza. Twórca nie określa w ten sposób formy doświadczenia gracza, ale czyni świat zarówno na tyle otwartym, by można się nim było cieszyć, jak i na tyle zamkniętym, by podtrzymać aktywność. Gry to interakcje ustrukturyzowane (Dean, 2011).

To sformułowanie wydaje się szczególnie cenne w kontekście przytaczanych już wcześniej uwag autorów omawianej gry – wskazuje bowiem na ich świadome podejście zarówno do ograniczeń, jak i unikalnych wartości tworzywa. Ujawnia się ono nie tylko w przystępnym projektowaniu poszczególnych lokacji. Sama rozgrywka w *The Stanley Parable* jest praktycznie pozbawiona jakichkolwiek mechanicznych niuansów; gracz ma do dyspozycji jeden przycisk interakcji z otoczeniem, a postać porusza się w jeden z prostszych i najbardziej intuicyjnych sposobów: przy pomocy czterech klawiszy oraz myszki. Te uproszczenia pomagają wyeksponować główną część rozgrywki, czyli konieczność dokonywania wyborów w odniesieniu do warstwy tekstowej.

4. Dialogiczność. Co z niej wynika?

W 2004 roku Ernest Adams (2009) wyznaczył trzy rodzaje immersji – taktyczną, strategiczną i narracyjną. Trudno jednak przypisać którykolwiek z tych rodzajów do *The Stanley Parable*. Gra jest pozbawiona jakichkolwiek elementów pozwalających ją wygrać – punktów, poziomów itd. – a zatem nie może być immersyjna strategicznie. Nie istnieją ucieleśnieni wrogowie postaci, a tempo rozgrywki jest zależne wyłącznie od gracza, przez co również nie można tu mówić o immersji taktycznej. Z kolei immersja narracyjna wymaga zaangażowania w opowiadaną historię i w losy postaci, zaś w przypadku *The Stanley Parable* poszczególne wątki trwają zbyt krótko, by do tego mogło dojść, a Stanley nie posiada żadnych cech charakterystycznych, które mogłyby skupić na nim uwagę gracza. Proponuję zatem wyznaczyć czwarty, komunikacyjny rodzaj immersji.

W poprzedniej części mojego wywodu dowodziłem, że *The Stanley Parable* jest grą przede wszystkim ukierunkowaną na dialog pomiędzy twórcą a graczem, a sam program stanowi jedynie medium tego dialogu. Poprzez swoje wybory oraz interpretacje poszczególnych wątków gracz angażuje się w pośrednią rozmowę z autorem. Adams w swoim eseju twierdził, że nieumiejętnie wykorzystane motywy metatekstualne (lub ich zbyt nagromadzenie) nie pozwalają graczowi na pełne zaangażowanie w grę. Niemniej przypadek *The Stanley Parable* pokazuje, że takie motywy nie zawsze muszą oznaczać kłopotliwe burzenie „czwartej ściany” – jeżeli sama gra jest oparta na idei zewnętrznych odniesień, wtedy staje się prawdziwie immersyjna; nie tyle jednak wciąga gracza w swój świat, co wychodzi do niego. Można zaryzykować stwierdzenie, że *The Stanley Parable* jest grą humanizującą, tzn. taką, która wydobywa z gracza człowieczeństwo: celem gry nie jest przełożenie jego myśli na łańcuch komend, ale wręcz przeciwnie – inicjacja pewnych

procesów intelektualnych. *Gra nie chce z tobą walczyć; ona zaprasza cię do tańca*, jak piszą autorzy (<<http://www.stanleyparable.com/>>).

Jak w takim razie zinterpretować początkowe zestawienie *The Stanley Parable* z parabolą literacką? Trudno wpisywać tę grę w nurt współczesnych przypowieści dotyczących kondycji ludzkiego charakteru. Warto jednak zastanowić się, czy nie jest ona parabolą traktującą o relacji nadawcy i odbiorcy w procesie recepcji tekstu. Według Doroty Korwin-Piotrowskiej (2011) istotnym elementem kompetentnej analizy utworu literackiego jest

świadomość interakcji oraz możliwej wymiany ról między poznającym i tym, co jest poznawane – zatem świat przedstawiony nie jest tylko gotowym produktem, lecz także może być postrzegany jako coś, co oddziałuje, jest aktywne zarówno wobec odbiorcy, (...) jak i wobec przedmiotów (s. 139).

Sądzę, że twórcy *The Stanley Parable* zdawali sobie sprawę z tej szczególnej zależności i to właśnie ją uczynili głównym tematem swojego tekstu.

Przytaczane kilka stron wcześniej słowa Wredena, podkreślające specyficzny charakter gry wideo jako medium, brzmią jeszcze ciekawiej właśnie po podjęciu tropu teoretycznoliterackiego. Idea otwartej na zmiany przestrzeni pomiędzy autorem a graczem pozwala widzieć gry jako tekst kultury szczególnie podatny na badania metodami stosowanymi w teorii komunikacji literackiej. Wolfgang Iser (1972), opierając się częściowo na myśli Romana Ingardena, tak mówi o tekście i akcie lektury:

Teksty literackie są pełne niespodziewanych zwrotów akcji oraz frustracji wynikającej z niespełnionych oczekiwań. W rzeczy samej, opowieść nabiera dynamizmu właśnie przez nieuniknione niedopowiedzenia. W związku z tym, kiedy tylko bieg opowieści zostaje przerwany, a my wędrujemy w nieznaną, pojawia się szansa na wykorzystanie własnych doświadczeń – po to, by wypełnić niedookreślone przestrzenie w tekście. Te przestrzenie mają rozmaity wpływ na proces antycypacji i retrospekcji, a tym samym na «gestalt» wirtualnego wymiaru, mogą bowiem być wypełnione na różne sposoby. Z tego powodu jeden tekst jest potencjalnie źródłem kilku odmiennych realizacji i żadna lektura nie jest w stanie wyczerpać pełni tego potencjału, bowiem każdy czytelnik wypełni te przestrzenie w swój własny sposób, tym samym wykluczając pozostałe możliwości; w trakcie lektury podejmie swoje własne decyzje co do tego jak wypełnić miejsce niedookreślenia. W samym tym akcie ujawnia się dynamika lektury. Poprzez podejmowanie własnych decyzji czytelnik implicytnie zgadza się na niewyczerpalność tekstu; jednocześnie właśnie ta niewyczerpalność zmusza go do podejmowania tych decyzji (s. 284-285).

Wydaje się, że autorzy *The Stanley Parable* w obrębie kilku przytaczanych wypowiedzi niemalże powtarzają formuły Isera, zaś ich dzieło skupia się właśnie na akcie „dopełniania” lektury poprzez podejmowanie świadomych decyzji w obrębie pewnego skonwencjonalizowanego kodu. Oczywiście, duża część rozgrywki służy także wyeksponowaniu owej konwencji, tym niemniej, ostateczne ograniczenia medium, takie jak chociażby skończona liczba zakończeń sprawiają, że na poziomie programu (chciałoby się powiedzieć: na poziomie materialnym) pozostaje – jak zwyczajna książka – konkretnym, niezmiennym tekstem. To właśnie dialog pomiędzy twórcą a odbiorcą stanowi o „otwarciu” dzieła, a indywidualny багаż doświadczeń każdego „czytelnika” jest komponentem niezbędnym dla udanego aktu lektury. Zadaniem odbiorcy w tej sytuacji jest – wspomniane tak przez Isera, jak przez Wredena – połączenie znaków i wątków w spójną całość, niekoniecznie wyobrażoną wcześniej przez autora. I taki właśnie jest sens *The Stanley Parable*: to gra w grę, świadome poruszanie się w wypracowanym kodzie, żywa dyskusja z dziełem i twórcą.

Zanalizowany przeze mnie przykład *The Stanley Parable* to jedynie propozycja „lektury”, być może także przyczynek do znacznie szerszych badań. Osadzenie interpretacji gry wideo w kontekście konkretnej tradycji teoretycznoliterackiej (tu: narratologii czy teorii komunikacji literackiej) w nieunikniony sposób stwarza całą serię pytań – od ogólnych kwestii dotyczących chociażby przekładalności metodologii po poszczególne zagadnienia, z którymi mierzy się dana szkoła. W tym przypadku szczególnie nurtujące wydają mi się typy projektowanych odbiorców („czytelników modelowych”) i ich wpływ zarówno na proces tworzenia dzieła, jak i przyjmowane strategie narracyjne. Mam nadzieję, że niniejsza praca może stanowić inspirację dla kolejnych analiz, zwłaszcza jeśli chodzi o kwestie narracji i immersji.

LITERATURA

- Aarseth, E. (2007). I Fought the Law: Transgressive Play and The Implied Player. *Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play*. Online: <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07313.03489.pdf>>.
- Adams, E. (9 lipca 2004). *Postmodernism and the Three Types of Immersion*. Online: <http://designer-snotebook.com/Columns/063_Postmodernism/063_postmodernism.htm>.
- Bal, M. (2012). *Narratologia. Wprowadzenie do teorii narracji* (tłum. E. Kraskowska i E. Rajewska). Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Davison, P. (18 października 2013). *The Stanley Parable Review*. Online: <<http://www.usgamer.net/>>

- articles/the-stanley-parable-review.
- Dean, P. (2011). Interactivity, Inhabitation and Pragmatist Aesthetics. *Game Studies: The international journal of computer game research*, 11(2). Online: <<http://gamestudies.org/1102/articles/deen>>.
- Eco, U. (2008). *Dzieło otwarte: Forma i nieokreśloność w poetykach współczesnych* (tłum. L. Eustachiewicz i in.). Warszawa: Wydawnictwo W.A.B.
- Głowiński, M. (1977). Komunikacja literacka jako sfera napięć. W: M. Głowiński (red.), *Style odbioru. Szkice o komunikacji literackiej*, Kraków, 1977 (s. 7–28). Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- Hamilton, K. (9 sierpnia 2011). The Stanley Parable Turns Video Game Storytelling On Its Head. Online: <<http://kotaku.com/5829254/the-stanley-parable-turns-video-game-storytelling-on-its-head>>.
- Ingarden, R. (1960). *O dziele literackim*, Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe.
- Iser, W. (1972). The Reading Process: a Phenomenological Approach. *New Literary History*, 3(2), 279–299.
- Korwin-Piotrowska, D. (2011). *Poetyka – przewodnik po świecie tekstów*, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Rose, M. (11 października 2013). *Behind the scenes with The Stanley Parable*. Online: <http://www.gamasutra.com/view/news/202359/Behind_the_scenes_with_The_St Stanley_Parable.php>.

LUDOGRAFIA

- Galactic Cafe (2013). *The Stanley Parable* [PC]. Galactic Cafe.
- Valve Corporation (2004). *Half-Life 2* [PC]. Valve Corporation.

Maciej Nawrocki, student II roku SUM Międzywydziałowych Indywidualnych Studiów Humanistycznych na Uniwersytecie Jagiellońskim. m.nawrocki@uj.edu.pl

Strategia interakcji w *The Stanley Parable* w perspektywie narratologicznej

Abstrakt

*Artykuł stanowi analizę wybranych zabiegów narracyjnych gry wideo *The Stanley Parable*. Szczególny nacisk położony jest na te tropy, których zadaniem jest ukształtowanie specyficznej relacji między grą (oraz jej autorem) a graczem. Teoretyczne konteksty analizy nie ograniczają się do prac z zakresu *game studies* – główną perspektywę interpretacyjną stanowi tu narratologia, której zastosowanie umożliwia ekspozycja „tekstowego” aspektu gry.*

SŁOWA KLUCZOWE: *The Stanley Parable*, narracja, narratologia, teoria komunikacji literackiej, immersja, gracz

Mechaniki tworzenia postaci

MARCIN PETROWICZ

Uniwersytet Jagielloński, Kraków

Abstract

Character Creation Mechanics

One of the biggest pleasures of role-playing games is the possibility to play as a fictional character. The character creation and development processes constitute the identity of a given game. In this paper, I want to observe and describe the possibilities of building character identity through rule system. In the discussion about the elements of representation of a given game character, often its mechanical side is ignored. This paper concentrates on the character creation and development processes of two tabletop RPG games. As an example I've chosen a classic – Dungeons & Dragons 3.5 and a more modern Polish system – Klanarchia. The materials for the analysis will be character sheets and rulebooks for both games. I will use the game elements terminology of M. Sicart, the ludological perspective of authors like J. Juul and E. Aarseth, and also the GNS theory, popular amongst RPG designers. The results of the game rules study will serve the better understanding of different ways for mechanical character identity creation and its relationship to the style in which the games are designed.

KEYWORDS: *gameplay, game mechanics, identity, tabletop role-playing games*

1. Wprowadzenie

Wytuatuowany, krasnolud, zabójca trolli – wymienione cechy mogą być ważnymi składowymi tożsamości jednej z postaci, w jaką możemy się wcielić na sesji *Warhammera FRP ed. II* (Copernicus Corporation, 2005). Jednak nadzwyczajnie wysoka wartość atrybutu „walka wręcz”, dwa ataki czy zdolności *broń specjalna (dwuręczna)* i *twardziel* odciskają równie silne piętno na charakterze takiego bohatera. Poniższy artykuł ma stanowić wprowadzenie do zagadnienia tworzenia tożsamości postaci ujętej w system reguł gry. Chciałbym postawić pytania: jakie są możliwości wytwarzania tożsamości postaci gracza poprzez jej personalizację? Z jakich zestawów zasad korzystają twórcy, by gracze mogli poczuć wpływ na rozwój swojego bohatera? Problem przedstawiam na podstawie analizy porównawczej fragmentów dwóch gier fabularnych: *Klanarchii* autorstwa Michała Markowskiego (Copernicus Corporation, 2009) i *Dungeons & Dragons 3.5* (Wizards of the Coast, 2003). Choć w drugiej części artykułu opisuję niecyfrowe gry towarzyskie, uważam, że część teoretyczna dotycząca tożsamości odnosi się również do świata wirtualnej rozrywki.

2. Tożsamość postaci w grze

Postacie w grach możemy przydzielić do jednej z dwóch kategorii: bohaterów o dystynktywnych cechach indywidualnych (np. protagonista komandor Shepard) lub postaci stanowiących kopię lub pewną wersję ogólnego modelu (np. jeden z podstawowych przeciwników komandora – zombie). Jednak od kilku lat mieszkańcy wirtualnych światów są coraz bardziej zróżnicowani. Poszczególne istoty stają się odróżnialne od innych egzemplarzy losowo stworzonych na podstawie tego samego algorytmu. W narracyjnych grach fabularnych proceduralne losowanie wrogów nie jest niczym nowym, a poziom zindywidualizowania tak stworzonych postaci zależy raczej od inwencji mistrza gry i potrzeb sesji, niż procesu kreacji przygotowanego przez twórców gry. W obliczu tego problematycznego continuum tożsamości postaci z gier, jak również skromnego dorobku *game studies* w tej dziedzinie, w poniższym artykule używam najszerszego znaczenia tożsamości. Rozumiem ten termin jako właściwość pewnych istot odróżniających się od podobnych postaci w wirtualnym świecie na podstawie łatwo widocznych dla gracza cech.

1.1. Trzy rodzaje tożsamości w grze

Tak przedstawioną tożsamość postaci w grze można podzielić na trzy rodzaje: tożsamość bohatera gry, tożsamość postaci gracza oraz tożsamość proceduralną. Na **tożsamość bohatera gry składają** się wszystkie cechy, które zostały intencjonalnie wybrane przez jej twórców. Są to elementy, które ujrzy każdy gracz niezależnie od swoich wyborów; będzie to nazwisko komandor(a) Shepard(a), ale nie dowolnie wybierane imię, czy jedna z klas postaci. Te detale, które zostały wybrane przez danego użytkownika lub są wynikiem jego sposobu gry będą przynależały do **tożsamości postaci gracza**. W tej kategorii znajdzie się dowolnie spersonalizowany wygląd protagonisty *Mass Effect* (BioWare, 2009–2012), styl walki wybrany spośród kilku dostępnych, jak i nieświadomie podjęte decyzje kształtujące postać, np. nieodkrycie sekretnego przedmiotu wzbogacającego bohatera. Wreszcie mamy części składowe **tożsamości, które są stworzone proceduralnie**, tj. wylosowane na podstawie przygotowanych algorytmów i pewnego zestawu możliwości przez komputer lub inny system kontrolujący grę (np. mistrza gry). Będą to najczęściej zindywidualizowane cechy postaci drugoplanowych zamieszkujących duże wirtualne światy takie jak *Skyrim* (Bethesda Game Studios, 2011). Jednak jeżeli pomyślimy o tożsamości tych postaci w kontekście percepcji gracza, nasuwają się pewne wątpliwości. W wielu grach mimo użycia algorytmów różnicujących wrogów gracz z łatwością wylapuje pewien zestaw cech będących pulą możliwości. W ten sposób spersonalizowane postaci raczej trudno określić jako posiadające swoją tożsamość, ponieważ gracz nie interpretuje ich jako jednostki, ale grupę. Z drugiej strony jeżeli pojawienie się danych postaci jest wyjątkowo rzadkim wydarzeniem, mogą one w percepcji graczy uzyskać swoją tożsamość. W narracyjnych grach fabularnych natomiast tożsamość jednostkowa proceduralnie stworzonej postaci jest uzależniona od przebiegu spotkania z nią. W razie potrzeby mistrz gry może z bohatera trzecioplanowego stworzyć ważną dla fabuły personę, bazując na losowo wygenerowanym zestawie cech. Widzimy zatem, że po pierwsze stopień, w jakim dana postać posiada tożsamość, jest w dużej mierze zależny od percepcji i stylu gry. Po drugie, tożsamość proceduralna jest cechą inną niż pozostałe wymienione tożsamości. Wytworzenie jednostkowej tożsamości proceduralnej jest celem istnienia algorytmów losujących cechy bohaterów, maskujących fakt, że są to zaledwie statysci w świecie gry. Jest to wyraźne w grach z losowo generowanym światem, np. w podgatunku gier RPG – *roguelike*. Przykładowo w grze *Slaves to Armok: God of Blood Chapter II: Dwarf Fortress* (Tarn Adams, 2006), w której kontrolujemy osadę krasnoludów, każda pojawiająca się postać – kolejny król czy atakujący nasze miasto smok – posiada swoją

jednostkową tożsamość¹. Ponieważ na przedmiot mojej analizy wybrałem elementy definiujące postać w systemie zasad gry, wprowadzam jeszcze jeden termin – tożsamość mechaniczną. Będzie to zbiór wszystkich cech, charakteryzujących daną postać w obrębie reguł danej gry.

2. System mechaniczny w grze

Jak dotąd w kontekście tożsamości przywoływałem aspekty narracyjne oraz odbiorcze tego zjawiska. Natomiast w mojej analizie chciałbym się skupić na systemie reguł gier. Uważam przestrzeń rozgrywki (*gameplay*) za elementarną dla gier jako medium. W *Homo ludens* Huizinga (1967) podkreśla konstytutywny charakter zasad, mimo że stanowi to jedynie marginalny wątek w książce: „Z chwilą, gdy reguły te zostają przekroczone, świat zabawy rozpada się, koniec wówczas z zabawą czy grą” (s. 25). Z kolei w kumulatywnej definicji prezentującego ludologicznie zorientowane *game studies* Jespera Juula (2010) grę charakteryzują przede wszystkim zasady, a dopiero w drugiej kolejności nastawienie odbiorcy-gracza (s. 45). Tę myśl rozwija Graeme Kirkpatrick (2010, s. 166–170), który do tej perspektywy włącza gracza. Uważa on, że współczesnego gracza cechuje pewien cynizm, nakazujący mu częściowo ignorować narracyjną treść gry i skupić się na jej mechanicznym aspekcie. Nawet grając w emocjonujące i wciągające opowieści, naszą podstawową rolę w tekście ergodycznym jest rola konfiguracywna (Aarseth, 1997). Bez zrozumienia i nauki zasad gier nie moglibyśmy postąpić dalej w ich fabułach, co wykluczałoby zaangażowanie w opowiadane historie.

Moim zdaniem największą wadą prezentowanych tutaj stanowisk ludologicznych jest brak kompletnych modeli badawczych do analizy mechanik gier. W związku z tym korzystam w tej kwestii z podstawowych rad Aarsetha (2010). Ponieważ gry są projektowane, by angażować emocjonalnie, przez swoją narrację oraz system wyzwań i nagród, niezwykle ważne jest znalezienie dystansu do własnej praktyki grania. Możemy to zrobić poprzez refleksję nad grą przed jej włączeniem, wykorzystanie rejestracji sesji gry lub koncentrację na wnikliwej analizie elementów opisujących zasady gry. Ja posłużę się przede wszystkim tą ostatnią metodą, wykorzystując, jak proponuje Aarseth,

¹ Ponieważ cały świat jest generowany proceduralnie, a wydarzenie takie jak pojawienie się smoka jest stosunkowo rzadkie, gracze są gotowi przypisać takiej postaci tożsamość jednostkową. Świadczyć mogą o tym dzienniki, jakie tworzą gracze, by upamiętnić swoje sesje w *Dwarf Fortress*. Przykładowe ilustrowane dzienniki sesji z *Dwarf Fortress*: <http://www.bravemule.com/matulremrit;http://oilfurnace.timdenee.com/>. Dostęp: 4 lipca 2015

dostępne mi zapisy zasad gry: instrukcję, fragmenty podręcznika i karty postaci.

3. Analiza gier fabularnych

3.1. Kreacja postaci w RPG

Jak sądzę, gry fabularne najbardziej, spośród znanych mi typów rozrywki, pozwalają na kreację rozmaitych tożsamości i igranie z nimi. Są one modelem przykładem gry typu *mimicry* (Caillois, 1997), bazującej na przyjemnościach związanych z odgrywaniem wyobrażonego świata. Jerzy Szeja jako jeden z elementów czyniących gry fabularne niezwykle atrakcyjnymi oraz oryginalnymi wymienia możliwość stworzenia i wcielenia się w dowolnie spersonalizowanych protagonistów (Szeja, 2004). Wobec tego proces tworzenia tożsamości naszej postaci będzie jednym z czynników definiujących daną grę RPG. W poniższej analizie zestawiam ze sobą zasady dwóch systemów RPG. Podstawą do analizy i interpretacji będą fragmenty podręczników opisujące proces tworzenia i rozwoju bohatera gracza oraz oficjalne karty postaci.

3.2. *Klanarchia* i *D&D*

Dungeons & Dragons, gra fabularna wydawana od 1974, wywodzi się z gatunku gier bitewnych. Jej rozgrywka opiera się na toczeniu skomplikowanych walk oraz rozwijaniu swoich postaci tak, by maksymalizować ich efektywność w walce. Skoncentrowana na konflikcie i opisujących go zasadach *Dungeons & Dragons* to typowa gra z nurtu gamistycznego, według teorii GNS (ang. *Gamism-Narrativism-Simulationism*) (Edwards, 2001). *Klanarchia* to polska gra z 2009 roku osadzona w realiach łączących popularne konwencje: horror, *steampunk*, *science-fiction*. Posiada wiele zasad związanych z metagrą, takich jak sposób przygotowywania sesji czy oceny gry. W podręczniku przeczytamy, że wszystkie fragmenty systemu mają służyć dobrej zabawie; „celem *Klanarchii* jest radość wspólnego tworzenia interaktywnej przygody”, pisze autor (Copernicus Corporation, 2009). Wpisuje się ona zatem w narratystyczną tradycję RPG, stojącą w opozycji do gamizmu.

3.3. Elementy gry na skali ludonarracyjnej

Napięcie ludonarracyjne powstaje w grach zawsze, gdy opowiadają one jakąkolwiek historię. Jak ujmuje to Juul (2005) – z jednej strony mamy rzeczywistość istniejący zestaw reguł i zasad, a z drugiej fikcyjny świat – estetykę nałożoną na machinę zasad. Postać bohatera jest złożona z wymieszanych elementów ludycznych i narracyjnych. Przygotowując materiały, każde opisywane działanie lub pole na karcie postaci przypisałem do jednej z kategorii na osi mechanika-narracja (patrz rys.1):

- ◀ **Podstawowa mechanika konfliktu** – elementy niezbędne do rozgrywania podstawowych konfliktów w grze, np.: statystyka walki bronią, bazowa premia do ataku.
- ◀ **Drugorzędne mechaniki konfliktu** – elementy urozmaicające bądź rozbudowujące podstawowe konflikty w grze, np.: manewry bojowe, atuty.
- ◀ **Mechaniki pomocnicze** – mechaniki niezwiązane bezpośrednio z podstawowym konfliktem, służące do rozwiązywania drugoplanowych sporów, np. umiejętność „rzemiosło”.
- ◀ **Ekwipunek funkcjonalny** – ekwipunek wykorzystywany w podstawowych konfliktach w grze, np.: broń do walki wręcz, pancerz.
- ◀ **Mechaniki narracyjne** – mechaniki pozwalające wpływać bezpośrednio na kształt opowieści gry, np.: zagrywki.
- ◀ **Rekwizyty** – ekwipunek postaci nieposiadający jednoznacznych konsekwencji w mechanice gry, np.: ubiór.
- ◀ **Opis bohatera** – informacje dotyczące postaci nieprzekładające się na mechanikę gry, np.: imię, wiek postaci.

Dla rozróżnienia mechanik podstawowych i drugorzędnych użyłem podziału, który nieraz można spotkać w tekstach publicystycznych. W *game studies* taką klasyfikację zaprezentował i doprecyzował Miguel Sicart (2008) wyróżniając *primary core mechanics* i *secondary core mechanics*. To zagadnienie rozwijałem w innym tekście, gdzie również wprowadziłem polskie odpowiedniki terminów angielskich:

Podstawowa mechanika (ang. *primary core mechanic*) – opisuje najważniejszą czynność, która przybliży nas do celu [gry - M.P.] oraz stanowi większość rozgrywki. **Drugorzędna mechanika** (ang. *secondary core mechanic*) – dotyczy czynności, która wspiera podstawową mechanikę. (...) Do takiej kategoryzacji dodałbym jeszcze dwa pojęcia. **Mechanika poboczna** – dla opisu aktywności, które dotyczą dodatkowej dynamiki gry, oraz nie

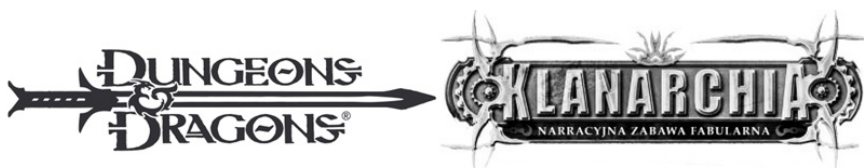
prowadzą bezpośrednio do głównego celu rozgrywki. Drugim terminem, jaki chciałbym wprowadzić, jest **mechanika pomocnicza** – która jest oddzielną akcją wykonywaną w grze, ale bezpośrednio wiąże się z inną mechaniką. (Petrowicz, 2013)

Na potrzeby analizy nieco zmodyfikowałem te kategorie i dodałem bardziej szczegółowe. W grach fabularnych trudno wedle definicji określić, co miałyby stanowić mechaniki podstawowe. W tym artykule określam je jako mechaniki podstawowego konfliktu, tj. mechaniki walki w *D&D* oraz konfliktów rozgrywanych za pomocą pentagramu w *Klanarchii*. Mechaniki narracyjne to zbiór często spotykanych w RPG mechanik pobocznych. Na karcie postaci prawie zawsze pojawia się inwentarz, który mógłby stanowić część kategorii drugorzędnych mechanik konfliktu, jednakże w klasycznych systemach gier fabularnych prawie zawsze jest to wydzielona kategoria. Przedmioty posiadane przez bohatera rozróżniam na rekwizyty – przedmioty nieujęte w mechanice gry oraz ekwipunek – przedmioty stanowiące ważny element mechaniki.

3.4. Tworzenie postaci

Tabela 1. przedstawia proces tworzenia postaci w obu systemach. Wystarczy spojrzeć na część opisującą *Dungeons & Dragons*, by zauważyć, jak niewiele elementów narracyjnych znajduje się na karcie do tej gry. Wybory klasy i rasy są kluczowe dla tożsamości bohatera gracza, ale równie decydujące są one dla roli postaci w systemie mechanicznym. Przede wszystkim klasa będzie definiowała doświadczenie gry, zarówno w sekwencjach z użyciem mechaniki – walkach czy innych konfliktach, jak i sekwencjach bardziej narracyjnych – gdyż klasa wyznacza rolę w społeczeństwie i drużynie. Kategorie, które wypełniają bohatera treściami estetycznymi czy psychologicznymi lub budują jego historię zostają zepchnięte na najdalszy plan w procesie tworzenia postaci. Nie znaczy to jednak, że w *Dungeons & Dragons* narracyjna tożsamość postaci odchodzi w niepamięć. Przeczą temu dziesiątki podręczników opisujących niezliczone światy *D&D*, w których opowieść jest co najmniej tak samo ważna jak mechanika.








W *Klanarchii* pojawia się znacznie więcej kategorii, które mają potencjał narracyjny. Jednakże każda z nich pociąga za sobą również konsekwencje w systemie mechanicznym gry. Wybory Wolnej Rodziny (odpowiednik rasy w innych systemach), Archetypu (odpowiednik klasy w *D&D*), oraz przydzielanie Punktów Kreacji (wolne punkty do rozdania na dowolne cechy) odpowiadają podobnym kategoriom w *D&D*. Są one definiujące dla całości postaci, zarówno jej możliwości w systemie, jak i w świecie gry. Bardziej interesujące

Tabela 1. Kroki w procesie tworzenia postaci w *Dungeons & Dragons 3.5* i *Klanarchii*.

1. RZUTY NA ATRYBUTY	1. WYBÓR CECHY WYBITNEJ I UŁOMNEJ
2. WYBÓR KLASY I RASY POSTACI	2. WPISANIE SCHEMATÓW WITALNOŚCI
3. WYBÓR ATRYBUTÓW I MODYFIKATORÓW	3. WYBÓR WOLNEJ RODZINY
4. WYBÓR WŁAŚCIWOŚCI RASOWYCH I KLASOWYCH	4. LOSOWANIE OPIEKUNÓW
5. WYBÓR UMIEJĘTNOŚCI	5. WYBÓR WIEKU, LOSOWANIE PRZESZŁOŚCI
6. WYBÓR ATUTÓW	6. WYBÓR ARCHETYPU
7. WYBÓR EKWIPUNKU	7. WYBÓR MANEWRÓW I SOCJOTECHNIK
8. WPISANIE STATYSTYK BOJOWYCH	8. PRZYDZIELENIE PUNKTÓW KREACJI
9. SZCZEGÓŁY - IMIĘ, CHARAKTER...	9. WYKOŃCZENIA - IMIĘ, CHARAKTER...

Rysunek 1. Legenda oznakowania kategorii na osi mechanika-narracja.

LEGENDA

	PODSTAWOWA MECHANIKA KONFLIKTU
	DRUGORZĘDNE MECHANIKI KONFLIKTU
	MECHANIKI POMOCNICZE
	EKWIPUNEK FUNKCJONALNY
	MECHANIKI NARRACYJNE
	REKWIZYTY
	OPIS NARRACYJNO-ESTETYCZNY

są, podobne do siebie, kroki losowania opiekunów i losowania zdarzeń z przeszłości. Służą one wypełnieniu historii bohatera treścią – co w innych systemach jest zazwyczaj obowiązkiem graczy. W *Klanarchii* z pomocą odpowiedniej tabeli i kostki opiekunem może zostać zarówno inspirujący zaklinacz demonów, jak i zwyczajny rolnik. Samo odjęcie graczom możliwości wyboru swojej przeszłości sprawiłoby, że stałaby się ona nieistotna. Z tego powodu każde wylosowane zdarzenie z przeszłości i opiekun zostawiają ślad na karcie w postaci dodatkowych punktów umiejętności. Również wybór cechy wybitnej i ułomnej posiada konsekwencje zarówno natury narracyjnej, jak i mechanicznej. Przykładowo wybitna kondycja daje:

- ◀ +1 do umiejętności bijatyka, parkour, dźwiganie, krycie się, przeprawa, walka bronią.
- ◀ Rozwój umiejętności związanych z kondycją każdorazowo jest tańszy o 2 Doświadczenia.
- ◀ “Jesteś wysportowany i pełen witalności. Sylwetką przypominasz maszynę zbudowaną ze stalowych mięśni i twardych kości. Nie masz nawet grama zbędnego tłuszczu.” (Copernicus Corporation, 2009)

Podczas kreacji bohatera wybory, które przeważają o jego tożsamości, to przede wszystkim te, których nie można następnie zmienić lub jest to utrudnione. Z tej perspektywy będą to klasa i rasa oraz Rodzina i Archetyp – elementy typowo niezienne dla większości systemów głównego nurtu. Również warstwa opisowa postaci – imię, charakter, płeć, osobowość, wygląd, zazwyczaj się nie zmieniają, choć nie ma ku temu przeciwskażeń. W mechanice *D&D* niewiele jest elementów, których gracz nie mógłby ulepszyć w trakcie gry. Najtrudniej zmienić atrybuty – statystyki będące metaforą naturalnych predyspozycji i talentów bohatera. Jednakże system ten zakłada długie kampanie, rozpoczynające się od potyczek z rabusiami czy przerośniętymi szczurami, a kończące się na bataliach z demonami i smokami. Bohaterowie graczy zaczynają jako śmiali, acz niedoświadczeni poszukiwacze przygód, a kończą jako władcy królestw i mistrzowie magii. W związku z tym w perspektywie kilkunastu czy kilkudziesięciu sesji gry wybory lub losowania z procesu tworzenia postaci tracą na znaczeniu. Zazwyczaj pozostaje z nich tylko rola, jaką spełnia w drużynie dana postać w trakcie walki, np. obrońca (*tank*), atakujący (*damage dealer*) czy wspomagający (*buffer*).

W *Klanarchii* znacznie więcej jest cech stałych. Schematy witalności – zasoby Zdrowia, Nieugiętości i Mocy – określające, ile ran może wytrzymać postać w danym typie konfliktu, nie podlegają zwiększeniu wraz z rozwojem bohatera. Stałe są również wrodzone predyspozycje bohatera wyrażone przez

cechy wybitną i ułomną, które w konsekwencji ustalają schematy witalności. Z przyczyn logicznych bez zmiany w trakcie gry pozostają opiekunowe oraz zdarzenia z przeszłości bohatera, choć nic nie stoi na przeszkodzie, by rozbudować tę część karty. Również mechanika rozwoju umiejętności sprawia, że ich wybór i losowanie podczas tworzenia postaci zostawia trwały ślad na kształcie postaci. Niewielka elastyczność bohaterów *Klanarchii* jest spowodowana faktem, że w tej grze przewidziane są raczej krótkie kampanie, a przede wszystkim krótkie życie bohaterów. Z tego powodu, w przeciwieństwie do *D&D*, gracze już na pierwszej sesji dostają w swoje ręce postać wykwalifikowanego specjalisty. Może się nawet tak przytrafić, że dobry los sprawi, iż świeżo stworzona postać będzie posiadała jakąś umiejętność na poziomie 10. To nie tylko bardzo duża przewaga w sporze opartym na tej statystyce, to również poziom, który uznany jest w wyobrażonej rzeczywistości za legendarny – pozwala graczowi nadać swojemu bohaterowi związany z umiejętnością przydomek, po którym będzie rozpoznawany w świecie gry. Wydaje się też, że przewidywany krótki żywot postaci motywował decyzje, by połączyć losowanie dodatkowych umiejętności z przeszłością bohatera. W perspektywie długiej gry, jak w *D&D*, historia persony tworzy się sama na bazie wydarzeń z sesji, podczas gdy w krótkich kampaniach *Klanarchii* nie wytworzy się tak efektowne i różnorodne tło, stąd podane w instrukcji kreacji kroki wypełniające przeszłość protagonisty.

3.5. Dwa sposoby kreacji postaci

W klasycznym systemie *Dungeons & Dragons* prym wiedzie mechanika, a tożsamość postaci tworzona jest przede wszystkim na podstawie jej roli w walce. Elementy narracyjne są przewidziane jako rezultat przygód rozegranych w trakcie kampanii, dlatego nie są one częścią procesu tworzenia postaci. W *Klanarchii* w ręce gracza oddana jest postać z wyjątkową przeszłością, która miała wpływ na jej umiejętności. Dostajemy bohatera wykształconego, nie na początku swojej kariery, ale gdzieś w środku. Posiada on ponadprzeciętne umiejętności, które może rozwinąć, ale swoich wrodzonych cech nie zmieni. *D&D* jest klasycznym systemem, wywodzącym się z gier bitewnych, zakłada on długie sesje, kampanie i rozbudowane zasady. W związku z tym proces kreacji postaci może być dłuższy – stąd rozdzielenie komponentów mechanicznych i opisowych. Gracz ma za zadanie wytworzyć postać wpisującą się w system gry, zasady nie określają tworzenia opisu bohatera, ponieważ ten element może być dowolnie rozbudowany lub wytworzyć się samostanie w trakcie grania. Z kolei w *Klanarchii*, która jest systemem bardziej

nowoczesnym, przewiduje się krótkie sesje, a w związku z tym szybki i całościowy proces kreacji bohatera. Po przejściu wszystkich kroków tworzenia w polskiej grze otrzymujemy gotową postać, zarówno pod względem mechanicznym, jak i fabularnym. Uczestnicy zabawy nadal posiadają pewną dowolność w wymyślaniu historii swoich herosów, ale podstawowe fakty zostają wylosowane w ramach systemu lub są splecione z podstawowymi mechanikami gry.

3.6. Karta postaci

Karta postaci do *D&D* (patrz rys. 2) składa się przede wszystkim ze statystyk określających sprawność bojową. Bardzo niewielka część karty została poświęcona na elementy narracyjne. Jest to całkowite minimum, na które składają się podstawowe informacje, takie jak imię, rasa, klasa. Reszta to w większości mechanika podstawowa konfliktu, mechaniki drugorzędne konfliktu oraz ekwipunek. Są to wartości liczbowe określające różne, połączone i ściśle zależne od siebie statystyki, a prawie wszystkie służą do rozwiązywania podstawowego konfliktu – walki. Na jeden parametr często składa się wiele innych modyfikatorów, na przykład dla rzutów obronnych przewidziane jest pięć pól na elementy składowe. Części karty poświęcone podstawowej mechanice nie służą innym celom niż walka. Ponieważ zdolności bojowe, prócz atrybutów, są wybierane, a nie losowane, oraz nie są połączone z treściami narracyjnymi, takie rozwiązanie promuje tworzenie postaci w oparciu o zoptymalizowane kombinacje. Uważam, że kreacja i awans w tym systemie ma charakter zadania, a nie procesu twórczego czy wyboru narracyjnego. Ponieważ bohaterów podczas gry porównuje się pod względem ich efektywności w walce, celem gracza jest znalezienie najlepszej kombinacji wyborów mechanicznych. Inaczej rzecz ma się z przedmiotami, bo o ile statystyki postaci są pod kontrolą gracza, o tyle przedmioty, jakie wchodzi w skład jego ekwipunku, już nie zawsze. Oczywiście zależy to od stylu gry danej grupy, ale system *D&D* zachęca do losowania nagród za przygody – również magicznych przedmiotów. W związku z tym, że broń – niezwykle ważny element *buildu* (docelowej kombinacji mechanicznej postaci) – jest losowana, wydaje mi się, że stanowi ważną część tożsamości bohatera. Uzyskanie pożądanego przedmiotu, wpasowującego się w projekt postaci, jest niezwykle trudne, więc każdy lepszy przedmiot będzie towarzyszyć postaci przez co najmniej kilka poziomów. Jeżeli uczestnik zabawy dwa razy z rzędu poprowadzi bohatera opartego na tym samym *buildzie*, to ich tożsamość mechaniczną rozróżni przede wszystkim magiczny ekwipunek.

Rysunek 2. Oficjalna karta postaci do Dungeons & Dragons 3.5.

Rysunek 3. Oficjalna karta postaci do systemu Klanarchia.

W *Klanarchii* dostępność przedmiotów nie jest tak mała, a rozwój postaci jest w pełni kontrolowany przez gracza. Ponieważ w grze są trzy podstawowe konflikty (konflikt społeczny, walka fizyczna, pojedynek duchowy), zazwyczaj każdy z graczy w drużynie specjalizuje się w innym. Co za tym idzie, podczas sesji gracz jest liderem w scenach związanych z jego dziedziną. Wobec tego gracze rzadziej będą porównywać efektywność członków grupy. Tożsamość postaci jest w znacznie mniejszym stopniu związana z przedmiotami. W walce znacznie ważniejszy od posiadanej broni jest poziom statystyki *walka bronią*. Rynsztunek nie jest tak wyjątkowy i potężny jak w przypadku *D&D*, gdzie wyposażenie z zasady ma ogromne znaczenie. W *Klanarchii* mechaniczna tożsamość postaci to przede wszystkim jej zestaw umiejętności. Ten fakt podkreśla opisana wcześniej mechanika narracyjna związana z posiadaniem umiejętności na poziomie legendarnym. Pola na karcie postaci do *Klanarchii* są bardziej zróżnicowane (patrz rys. 3). Nie tylko wychodzą często poza dziedzinę podstawowych konfliktów w grze, ale pojawiają się tam również elementy skróconych zasad (jak pentagram czy tabela dominowania ciemności) oraz mechaniki narracyjne (zagrywki). Zagrywki to specjalne jednorazowe umiejętności, dzięki którym gracz może w znaczącym stopniu wpłynąć na bieg wydarzeń podczas sesji, podważając władzę mistrza gry nad wyobrażonym światem. Dwie spośród tych zagrywek są stałe dla każdej postaci – wynikają z kombinacji Rodziny i Archetypu, co tym samym daje możliwość bardzo mocnego zaznaczenia tożsamości swojej postaci w narracyjnej warstwie gry. Łączenie elementów opowieści z systemem mechanicznym to częsty zabieg w projekcie Michała Markowskiego. Nawet tak trywialna rzecz, jaką są pieniądze w grze, posiada swój własny mały system ludonarracyjny. Poziomy zamożności opisane są takimi słowami jak biedak czy arystokrata – rzutując mocno na tożsamość fabularną postaci. Na karcie znalazło się również miejsce na bardzo szczególny element – symbol graficzny klanu. To znak rozpoznawczy postaci w żaden sposób niewprzęgnięty w mechanikę gry, jedynie wzbogacający opis bohatera.

Karta do klasycznego *Dungeons & Dragons* zawiera przede wszystkim reprezentację możliwości bojowych postaci, szczegółowe statystyki oraz ekwipunek służący do walki. Spośród tych elementów broń, mimo że nie jest stałym elementem postaci, w znacznym stopniu wpływa na jej tożsamość. Wartościowa, magiczna broń jest najczęściej losowana lub w inny sposób otrzymywana niezależnie od wyboru gracza (jako nagroda za wykonane zadanie). W związku z tym prowadząc dwie takie same postaci trudno użyć ten sam unikatowy zestaw ekwipunku. Jednakże najważniejszy dla tożsamości jest *build* – zoptymalizowany projekt postaci – opierający się na jak najbardziej efektywnym połączeniu różnych mechanik i specjalizacji w obrębie

drużyny. Jakość *buildu* jest wyrazem wybranej przez gracza strategii, jego znajomości reguł i umiejętności gry. Dopiero z tych statystyk i atrybutów związanych z walką wynika opis fabularny postaci; jest on ukształtowany przez mechaniczny wymiar bohatera. Tymczasem w *Klanarchii* statystyki są odbiciem tego, kim jest uczestnik zabawy w świecie gry. Umiejętności na karcie mają znaczenie nie tylko podczas konfliktów, ale odpowiednio wysokie objawiają się również w diegezie poza starciem. Zagrywki stanowiące znak przynależności do Rodziny i Archetypu dają graczom narzędzie wpływania na narrację – naznaczenia sesji charakterem swojej postaci. Poza faktem, że poszczególne statystyki i mechaniki posiadają swoje źródło w historii bohatera, dosyć duży fragment karty został przeznaczony na typowo opisowe elementy, wśród nich znak rozpoznawczy – godło klanu.

4. Wnioski

Zestawienie ze sobą gry, której największą siłą jest mechanika, z tytułem opartym na na narracji i mechanikach z nią związanych, przedstawia dwa różne sposoby rozwiązywania kwestii budowania tożsamości postaci. W *Dungeons & Dragons* podstawowym wyznacznikiem tożsamości jest rola w walce, optymalna strategia rozwoju. Ponieważ strategia jest przede wszystkim wyrazem kreatywności i tożsamości gracza, takie rozwiązanie w projekcie gry nie idzie w parze z mocnym zarysowaniem narracyjnym bohatera. System zachęca, by uczestnicy gry dążyli do osiągnięcia jak największej efektywności w walce, wspiera tym samym granie kompetytywne (graczy przeciwko sobie). Rozdzielenie mechaniki od narracji pozwala na stworzenie jak najbardziej zoptymalizowanego bohatera, nie zważając na to, czy będzie to pasować do fabularnej koncepcji postaci. Z drugiej strony *Klanarchia*, której twórca bardzo dużą wagę przykładał do opowieści, łączy ten element silnie z mechaniką gry. Ponieważ gry są przede wszystkim systemem interakcji z zasadami, to chcąc, by gracze nie ignorowali wylosowanych fabuł swoich postaci, należy je organicznie połączyć z mechaniką podstawową gry. *Klanarchia* jest nowszą grą niż *D&D*, dziedziczącą po świecie *World of Darkness* podporządkowanie gry narracji. Należy zatem pamiętać przy interpretacji zasad dwóch przedstawionych systemów, że ich mechaniki służą odmiennym celom. W *D&D* reguły są po to, by się z nimi zmagać niczym z zadaniem matematycznym – należy je poznać, zrozumieć, a następnie rozwiązać przedstawiony problem, jakim jest starcie. Tymczasem w *Klanarchii* są one po to, by stworzyć efektowną i satysfakcjonującą opowieść. Mechanika służy narracji, podlega dowolniejszej interpretacji, a w wyjątkowych sytuacjach może zostać nagięta,

jeżeli fabuła tego wymaga (na przykład poprzez użycie zagrywek lub puli ciemności). Kreacja i karta postaci w obu systemach oddają sposób myślenia oraz sposób gry ich twórców, a także okres i styl, w jakich zostały stworzone. Użycie do analizy elementów gry, kart postaci czy procesu kreacji pozwoliło spojrzeć na dany system w sposób mniej obciążony wieloletnim doświadczeniem grania czy preferencjami osobistymi. Oznaczanie powierzchni karty kolorami jest pomocne o tyle, o ile jesteśmy świadomi braku precyzji tego typu pomocy. Analizując gry (szczególnie fabularne) z użyciem narzędzi wizualnych powinniśmy wspierać się własnym doświadczeniem grania, które pokazuje niewidoczne na pierwszy rzut oka dynamiki gry. Tak zaprezentowane badanie zasad gry może pomóc odkryć przyczyny pewnych interakcji i zachowań systemu, które gracz-badacz zna z sesji. Aby uczynić analizy tego typu bardziej miarodajnymi, należałoby przeprowadzić badania jakościowe na większej liczbie bardziej zróżnicowanych gier. Na materiał wybrałem tytuły wyjątkowe pod wieloma względami i niekoniecznie reprezentatywne dla swoich gatunków, jednakże moim celem była raczej eksploracja tematu tożsamości mechanicznej postaci niż kompletna klasyfikacja rozwiązań projektowych.

LITERATURA

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: John Hopkins University Press.
- Aarseth, E. (2010). *Badanie zabawy: metodologia analizy gier* (tłum. M. Filiciak). W: M. Filiciak (red.), *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi* (s. 13–36). Warszawa: Wydawnictwo SWPS.
- Adams E., Dormans J. (2012). *Game Mechanics: Advanced Game Design*. Berkeley: New Riders Games.
- Caillois, R. (1997). *Gry i ludzie* (tłum. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska). Warszawa: Volumen.
- Edwards, R. (14 października 2001). *GNS and Other Matters of Role-playing Theory*. Online: <http://www.indie-rpgs.com/articles/1/>. Data dostępu: 13 kwietnia 2015.
- Huizinga, J. (1967). *Homo ludens: zabawa jako źródło kultury* (tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza). Warszawa: Czytelnik.
- Jesper, J. (2002). *The Open and the Closed: Game of emergence and games of progression*. W: F. Mäyrä (red.), *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings* (s. 323–329). Tampere: Tampere University Press. Online: <http://www.jesperjuul.net/text/openandtheclosed.html>. Dostęp: 10 maja 2014.
- Juul, J. (2010). *Gra, gracz, świat: w poszukiwaniu sedna growości* (tłum. M. Filiciak). W: M. Filiciak (red.), *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi* (s. 37–62). Warszawa:

Wydawnictwo SWPS.

- Juul, J. (2011). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Boston: MIT Press.
- Kirkpatrick, G. (2010). *Cynizm gracza komputerowego* (tłum. M. Filiciak). W: M. Filiciak (red.), *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi* (s. 161–190). Warszawa: Wydawnictwo SWPS.
- Petrowicz, M. (2013). *Analiza mechanik gier komputerowych. Znaczenia formalnego systemu gry w perspektywie proceduralnej*. Niepublikowana praca magisterska (Uniwersytet Jagielloński).
- Sicart, M. (2008). Defining Game Mechanics, *Game Studies* 8(2). Online: <<http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>>. Dostęp: 10 maja 2014.
- Szeja, J. (2004). *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*. Kraków: Rabid.

LUDOGRAFIA

- Bethesda Game Studios (2011). *The Elder Scrolls V: Skyrim* [PC]. Bethesda Softworks.
- BioWare (2009–2012). seria gier *Mass Effect* [PC]. Electronic Arts, Microsoft Game Studios.
- Tarn Adams (2006). *Slaves to Armok: God of Blood Chapter II: Dwarf Fortress* [PC]. Bay 12 Games.

NARRACYJNE GRY FABULARNE

- Arneson D., Gygax G. (pomysł oryginalny), J.Tweet, M. Cook, S. Williams (twórcy edycji 3.5), (2006) seria podręczników do *Dungeons & Dragons 3.5*, T. Kreczmar (tłum.) Warszawa: ISA.
- Markowski, M. (2009). *Klanarchia. Narracyjna zabawa fabularna*. Warszawa: Copernicus Corporation.
- Pramas, Ch. (projekt gry) (2005) seria podręczników do *Warhammer Fantasy Roleplay 2 ed.* Sz. Gwiazda (red. nac. polskiego wydania), Warszawa: Copernicus Corporation.

mgr Marcin Petrowicz, doktorant w Instytucie Sztuk Audiowizualnych Uniwersytetu Jagiellońskiego w Krakowie, magister kulturoznawstwa-filmoznawca specjalizujący się w badaniu gier. W zakres jego zainteresowań badawczych wchodzi zarówno gry cyfrowe, jak i planszowe oraz fabularne, a w szczególności ich systemy zasad i reguł. Jest przewodniczącym Krakowskiego Koła Polskiego Towarzystwa Badania Gier.

Mechaniki tworzenia postaci

Abstrakt

Jedną z najważniejszych przyjemności gier RPG jest możliwość wcielania się w wyobrażone postaci. Proces kreowania i rozwijania ich tożsamości będzie określał charakter danej gry. W poniższym artykule chcę przyjrzeć się możliwościom konstruowania tożsamości bohatera gracza, jakie projektanci implementują w systemach reguł gier. W dyskusji o elementach reprezentacji postaci, a najczęściej w takich kategoriach przedstawia się tożsamość bohaterów, nierzadko zapomina się o wymiarze mechanicznym gry. Mój artykuł skupia się na warstwie zasad i reguł kreacji oraz rozwoju postaci dwóch systemów RPG. Za przykład posłuży klasyczna gra Dungeons & Dragons 3.5 oraz bardziej współczesna Klanarchia. Materiałami do analizy będą karty postaci obu systemów oraz fragmenty podręczników. Posłużę się językiem opisu reguł gier Miguela Sicarta oraz ludologiczną perspektywą takich autorów jak Jesper Juul i Espen Aarseth, a także popularną wśród projektantów gier fabularnych tzw. teorią GNS. Wyniki badania zasad obu gier pozwolą zrozumieć sposoby budowania tożsamości mechanicznej bohatera gracza oraz ich związek ze stylem zabawy, jakie proponuje każdy z przywoływanych tytułów.

SŁOWA KLUCZOWE: rozgrywka, mechaniki gier, tożsamość, RPG

Lollipop Chainsaw Goichiego Sudy i problem autorstwa w medium gier wideo

DOMINIKA STASZENKO

Uniwersytet Łódzki

Abstract

Goichi Suda's *Lollipop Chainsaw* and the problem of authorship in video games

This paper examines the phenomenon of the game designed by Goichi Suda, also known as Suda 51. It focuses on the analysis of Lollipop Chainsaw, detailing the characteristics of his work, such as a sense of humor, unique aesthetics and controversial solutions. This Japanese designer is sometimes considered as an artist who manifests his original ideas even in high-budget games. This paper also describes the problem of authorship in the video games medium using Suda's creation as an example.

KEYWORDS: *Goichi Suda, aesthetics, remediation, authorship*

1. Wprowadzenie

Kategoria autora w przypadku medium gier wideo nastrocza wiele trudności nie tylko w kwestii interpretacji, kim tak właściwie jest autor gry, ale

także w kontekście pytania, czy w ogóle używanie takiego pojęcia jest zasadne w stosunku do interaktywnego dzieła powstałego przy współpracy wielu osób. W teorii filmu przyjmuje się, że reżyser odpowiada zarówno za aspekty techniczne związane z produkcją utworu, jak i estetyczne, co pozwala określić reżysera mianem autora sprawującego pieczę nad wszystkimi etapami powstania dzieła, a także elementami decydującymi o wartości artystycznej obrazu (Carr, 2013, s. 11). Ze względu na fakt, że zarówno filmy, jak i gry powstają dzięki zaangażowaniu wieloosobowych zespołów, próba przełożenia takiej definicji autorstwa na grunt badań nad nowym medium wydaje się uzasadniona.

Jednakże problemem uniemożliwiającym zastosowanie analogii jest przede wszystkim trudność w rozstrzygnięciu, kto odpowiada za całokształt projektu. Yavuz Demirbaş zwraca uwagę, że w przypadku gier przez pojęcie twórcy rozumie się zarówno programistę posiadającego wiedzę techniczną, jak i projektanta realizującego w danym dziele swoją wizję artystyczną (2008, s. 3). Ponadto gry są niezwykle złożonym medium, w którym aspekty związane z przedstawieniem fikcyjnego świata oraz opowiadaną historią nie są jedynymi istotnymi elementami tekstu. Mechanika rozgrywki, interfejs czy też obowiązujące reguły także mają wpływ na odbiór danego tytułu. Należy również pamiętać, że w wielu produkcjach wartość estetyczna uzależniona jest od możliwości technicznych, dlatego tak ważna jest współpraca programisty odpowiadającego za silnik gry z projektantem tworzącym gotowy do eksploatacji wirtualny świat (tamże, s. 2).

Kai Tölle (2012) uważa, że pojęcie autora dzieła filmowego zostało wprowadzone, by kino mogło zostać uznane za medium realizujące również dzieła o wartości artystycznej. Obserwacja ta jest szczególnie ważna w kontekście częstych dyskusji akademickich o uznaniu gier za formę sztuki. Trudno przewidywać, czy wprowadzenie spójnej definicji autorstwa w przypadku tego medium rozwiązałoby problem i zakończyło spór o uznawanie bądź negowanie wartości artystycznych gier, ale z pewnością analizowanie konkretnych tytułów jako wyrazu ekspresji i wrażliwości ich twórców pozwoli przyjąć szerszą perspektywę badawczą i sprowokuje do głębszego namysłu nad treściami prezentowanymi w grach (Mitchell, 2012). Z tego względu poddam analizie *Lollipop Chainsaw* (Grasshopper Manufacture, 2012) – grę zasługującą na miano autorskiej, wyprodukowanej w studiu zarządzanym przez Goichiego Sude, znanego także pod pseudonimem Suda 51. Demirbaş przypomina, że według Aarsetha twórca gier musi spełnić trzy warunki, żeby móc zostać uznanym za autora. Przede wszystkim gra musi być kojarzona z konkretnym nazwiskiem, a nie nazwą dewelopera lub wydawcy. Twórca musi posiadać w swoim dorobku więcej niż jeden tytuł, a stworzone przez niego produkcje powinny wyróżniać się na tle innych gier należących do

danego gatunku (Demirbaş, 2008, s. 4). Stąd też opisując *Lollipop Chainsaw* zwracam uwagę na kwestie wizerunku żeńskiej bohaterki, charakterystycznej estetyki, remediacji, autotematyzmu, a także licznych nawiązań do kultury popularnej stanowiących charakterystyczne cechy projektów Sudy.

2. Rola kobiecych postaci

Gry firmowane nazwiskiem Goichiego Sudy wzbudzają wiele kontrowersji wśród odbiorców z Europy oraz Stanów Zjednoczonych ze względu na sposób przedstawiania żeńskich postaci. Japońskiemu twórcy zarzuca się nadmierną koncentrację na aspektach związanych z seksualnością, poniżające i uprzedmiotawiające sportretowanie kobiet oraz stawianie ich w rolach swego rodzaju uzupełnienia dla męskiego protagonisty lub obiektu, który należy wybawić z opresji. Tuż po premierze niemal każdej gry Sudy pojawiają się opinie, że to, co najwyraźniej bez zastrzeżeń przyjmowane jest w Kraju Kwitnącej Wiśni, niekoniecznie sprawdza się na zachodnim rynku. Mimo tego twórca konsekwentnie wprowadza do swoich projektów hiperseksualizowane bohaterki, prowokacyjne dialogi oraz fragmenty rozgrywki koncentrujące się na erotycznych relacjach zachodzących pomiędzy postaciami.

Wyeksponowaną seksualność doskonale widać w grze *Lollipop Chainsaw*, której bohaterką jest osiemnastoletnia pogromczyni zombie, Juliet Starling. Fizyczna atrakcyjność dziewczyny podkreślona została zarówno przez skąpy strój *cheerleaderki*, jak i niewybredne komentarze padające ze strony napotkanych w czasie rozgrywki mężczyzn, dla których ewidentnie stanowi ona obiekt seksualny. Znaczący jest również brak możliwości jakiegokolwiek reakcji na wspomniane komentarze, ponieważ ani bohaterka nie odpowiada tymże postaciom, ani gracz nie może podjąć działania sprzeciwiającego się zachowaniom stanowiącymi przykład słownego molestowania seksualnego (Carr, 2013, s. 18). Erotyka oraz seksualność pojawiają się także w innych grach Sudy. Warto w tym kontekście przywołać produkcję *Killer is Dead* (Grasshopper Manufacture, 2014) zawierającą kontrowersyjny tryb „Gigolo Mode”, w którym zadaniem gracza jest uwiedzenie kilku kobiet.

Goichi Suda zdaje się jednak nie przejmować zastrzeżeniami wobec wizerunku kobiecych postaci w jego grach, ponieważ jak sam stwierdził w wywiadzie zamieszczonym na portalu Edge, w Japonii produkcje te nie wzbudzą kontrowersji, więc nie obawia się, że z powodu epatowania seksualnością zostaną odrzucone przez graczy ze Stanów Zjednoczonych lub Europy (Edge, 2014). Analizując kwestię portretowania żeńskich postaci w tytułach sygnowanych nazwiskiem Sudy muszę jednak zwrócić uwagę na pewien rodzaj

dwuznaczności, który sprawia, że w przesadnie eksponowanej erotyce oraz protekcjonalnym obrazowaniu bohaterki paradoksalnie można dopatrzeć się krytyki stereotypowego ukazywania kobiet w grach. Paulina Ewa Rajkowska jednoznacznie stwierdza, że postać Juliet została stworzona po to, by sparodiować najpopularniejsze klisze i uprzedzenia względem protagonistek w grach (Rajkowska, 2014, s. 41).

Opinię tę potwierdza nie tylko skąpy strój bohaterki, ale także perspektywa wirtualnej kamery oraz sposób, w jaki śledzi ona każdy ruch dziewczyny w trakcie przerywników fabularnych. Stały, trzecioosobowy widok zmusza użytkownika do ciągłego oglądu sylwetki postaci, co natychmiast budzi skojarzenia z teorią o obecności w mediach tak zwanego męskiego spojrzenia, służącego umocnieniu patriarchalnego systemu sytuującego kobietę w roli atrakcji wizualnej (Carr, 2013, s. 7). Nachalność oraz przesada, z jakimi Goichi Suda eksponuje seksualność bohaterki trudno byłoby odczytywać jako sprzeciw wobec wspomnianych wcześniej stereotypów, gdyby nie dysonans, jaki pojawia się w momencie analizy charakteru postaci. Bohaterkę *Lollipop Chainsaw* wyróżnia bowiem nie tylko atrakcyjny wygląd i egzaltacja, ale także inteligencja, odwaga oraz doskonale przygotowanie do walki z próbującymi opanować świat zombie. Z pewnością Juliet Starling nie odpowiada wzorcowi damy w opałach, która musi zostać uratowana przez mężczyznę. Wręcz przeciwnie, to właśnie ona spełnia w tej historii nadrzędną rolę, ponieważ okazuje się bardziej skuteczna od męskich postaci, a na dodatek sama musi zapewnić ochronę swojemu ukochanemu.

Twórca gry w ten sposób unika tradycyjnego podziału uczestników historii ze względu na płeć, wymykając się popularnemu założeniu, że kobieca postać pełni jedynie pomocnicze funkcje, a sprawczość przynależy mężczyźnie. Ponadto Juliet nie zachowuje się prowokacyjnie i w żaden sposób nie wykorzystuje swojej seksualności. Poprzez ten ogromny kontrast pomiędzy wyglądem a charakterem postaci Suda zdaje się drwić z odbiorców chcących widzieć w kobiecie jedynie hiperseksualną, bezwolną, niewiele znaczącą atrakcję wizualną, ponieważ to właśnie mężczyźni zostali sportretowani jako nieporadne ofiary epidemii, dla których każda sytuacja jest okazją do wygłoszenia opinii o erotycznym podtekście.

Podsumowując – z jednej strony ekscentryczny twórca wpisuje swoje dzieła w paradygmat cechujący się według Karen E. Dill i Kathryn P. Thill przedstawieniem kobiet w relacjach heteroseksualnych jako obiektów istniejących tylko po to, by spełniać erotyczne fantazje i pragnienia mężczyzn (2014); jednak z drugiej strony – charakterystyczna dla gier Sudy groteskowość połączona ze zniekształceniem i hiperbolizacją pewnych motywów i wątków

pozwala postawić też tezę, że Goichi Suda kreuje żeńskie postaci w sposób bardzo świadomy i celowo prowokujący dyskusje.

3. Estetyka jako wyraz artystycznej ekspresji

Grant Tavinor uważa, że przez kilkadziesiąt lat istnienia gry komputerowe ewoluowały od prymitywnych, nakierowanych jedynie na dostarczanie rozrywki tekstów do prawdziwie artystycznych form należących do sztuki popularnej (2009, s. 12). Jego zdaniem obecnie w medium tym pojawiają się produkcje zaawansowane zarówno pod względem technicznym, jak i estetycznym, osiągając przypisywany sztuce stopień wyrafinowania (tamże). Dyrektor studia Grasshopper Manufacture deklaruje, że tworząc swoje dzieła, pragnie przeciwstawić się głównonurtowym trendom nakazującym standaryzację i projektowanie pod gusta szerokiego grona odbiorców, ponieważ gry powinny zostać wprowadzone w sferę kultury i sztuki (Edge, 2014). Takie stwierdzenie brzmi dość kontrowersyjnie, biorąc pod uwagę fakt, że mimo aury „autorskości” otaczającej osobę Goichiego Sudy, projektant i reżyser raczej nie jest kojarzony z niezależną, niskobudżetową twórczością. Niemniej nie można japońskiemu designerowi odmówić posługiwania się charakterystycznym estetycznym schematem, dzięki któremu oprawa wizualna w jego produkcjach jest w środowisku graczy rozpoznawalna bez trudu.

Należy zwrócić uwagę na niesamowicie barwną, pełną żywych, radosnych kolorów przestrzeń w *Lollipop Chainsaw*, która w połączeniu z obecnością przerażających potworów i motywem apokalipsy zombie nadaje całej rozgrywce groteskowego, absurdalnego wymiaru. Dodatkowo gra zdaje się komunikować odbiorcom, że nie powinni traktować jej tak poważnie jak innych produkcji wpisujących się w gatunek *survival horroru* lub *slaschera*, ponieważ eliminacja kolejnych przeciwników przybiera formę zabawy nie tylko dla użytkowników, ale także dla głównej bohaterki. Wszystko wskazuje na to, że Juliet Starling nie tylko nie odczuwa lęku w związku z czekającym ją zadaniem, ale właściwie fakt pojawienia się nieumarłych uważa za całkiem naturalne zjawisko. Groteskowe ujęcie motywu obrony świata przed zagrożeniem ze strony zombie doskonale obrazuje także sam tryb walki, ponieważ główne narzędzie wykorzystywane do usuwania potworów, jakim jest piła mechaniczna, po każdym użyciu pozostawia tęczyowy rozbłysk. Natomiast szczególnie udane chwytaki zostają nagrodzone krótkim przerywnikiem pozwalającym graczowi dokładnie prześledzić, co dzieje się w chwili starcia protagonistki z przeciwnikiem. Na planszy pojawia się wówczas feeria barw

podkreślona dodatkowo przez liczne błyszczące serca, gwiazdy i inne infantylne symbole.

Bryan Carr powołując się na Shapiro przypomina, że w grach Sudy 51 często eksponowane są motywy związane z seksualnością oraz erotyką (2013, s. 13). Wspomnianą piłę mechaniczną można więc interpretować nie tylko jako przekształcenie elementu znanego z kinowych *slasherów*, ale także jako symbol falliczny. *Lollipop Chainsaw* nie korzysta jedynie z konwencji horroru, ale nawiązuje również do opowieści o romantycznych uniesieniach amerykańskiej młodzieży. Kontekst kulturowy jest szczególnie ważny dlatego, że Suda odwołuje się do tekstów charakterystycznych dla popkultury, w których pojawiają się figury zakochanych nastolatków. Juliet jako atrakcyjna, lecz nieco naiwna cheerleaderka oraz jej chłopak noszący ubrania wskazujące na przynależność do drużyny sportowej stają się przykładem pary rodem z filmów lub powieści, w których eksponuje się motyw podziału uczniów na grupy względem stopnia ich „popularności”. Nawiązania do innych tekstów to kolejny wątek wart poruszenia w kontekście tego tytułu, ponieważ autor zadbał o to, by wiele elementów gry odnosiło się do innych dzieł lub osób.

Najbardziej oczywistym nawiązaniem jest nazwa szkoły – San Romero High School natychmiast budzi skojarzenia z reżyserem George'em Romero i jego filmami o walce z zombie. W dalszej części rozgrywki bohaterka trafia do salonu gier arkadowych Fulci Fan Center, którego nazwa również jest odniesieniem do osoby reżysera, Lucio Fulciego, tworzącego filmy o żywych trupach. Jednakże *Lollipop Chainsaw* obfituje również w nieco mniej oczywiste nawiązania, np. Juliet może przebrać się w strój Ash z gry *Evil Dead*. Ważną rolę odgrywa także muzyka, ponieważ każdy z pięciu bossów powstał w oparciu o inny gatunek muzyczny. Carr przypomina, że współczesne gry często wykorzystują znane piosenki oraz motywy muzyczne do tworzenia pastiszu, uruchamiającego określone skojarzenia (tamże, s. 15). Na tej zasadzie wykreowano głównych przeciwników Juliet, przekształcając groźne potwory w melomanów walczących przy pomocy dźwięków lub innych atrybutów związanych z muzyką. Estetyka w grach Sudy stała się jedną z cech gwarantujących jego projektom rozpoznawalność. W warstwie wizualnej zazwyczaj występuje połączenie ikonografii typowych dla kilku różnych gatunków, wywołujące efekt groteskowych przedstawień. Obok odrażających potworów znajdują się kolorowe znaczniki, a tęcze, świecące ślady towarzyszą każdej wymianie ciosów.

4. Zjawisko remediacji oraz specyficzny rodzaj humoru

W większości gier Goichiego Sudy występuje zjawisko remediacji, będące przeniesieniem estetyki wykorzystywanej w starszym medium i kojarzonej z przedstawieniami dla niego typowymi do dzieł należących do nowszego medium (Bolter, Grusin, 2000, s. 11–15). W przypadku analizowanego tytułu obecne są estetyczne nawiązania do komiksu oraz mangi. Co jakiś czas dynamiczna rozgrywka zostaje przerwana przez statyczny, wyraźnie odmienny stylistycznie kadr, zawierający podstawowe informacje o nowo poznanych bohaterach. Podobnie zaprojektowano także ekran głównego menu prowadzący do udostępnianych w trakcie rozgrywki lokacji oraz przerywniki pojawiające się w momencie wczytywania kolejnego poziomu. Zapożyczeniem z komiksowego designu są również wszelkie wiadomości i podpowiedzi wyświetlane na ekranie już po odzyskaniu kontroli nad postacią, ponieważ wyglądają jak narracyjne, komiksowe ramki. Konotacje z tym medium wykorzystano także przy tworzeniu krótkich, jednoznacznych komunikatów sygnalizujących, że w pobliżu ktoś potrzebuje pomocy, umieszczonych w formie rozpoznawalnego kształtu stosowanego w komiksach dla podkreślenia dynamiki akcji. Ponadto elementy należące do graficznego interfejsu, a zatem paski określające stan zdrowia bohaterki, liczbę zdobytych punktów, aktualne zadanie do wykonania lub informacje o tym, jaki przycisk na kontrolerze odpowiada za konkretne działanie, również sprawiają wrażenie narysowanych, a nie wygenerowanych komputerowo obrazów.

Ciekawym zabiegiem podkreślającym samoświadomość medium jest także remiks gier retro, pojawiający się w kilku sekwencjach bazujących na zręczności gracza oraz jego wiedzy na temat historii medium i popularnych produkcji głównie z lat osiemdziesiątych. Gdy bohaterka trafia do wspomnianego Fulci Fun Center, rozgrywka toczy się w miejscach przypominających między innymi labirynt z *Pac-Mana* (Namco, 1980) oraz planszę z *Ponga* (Atari, 1972). Referencyjność lub nawet autoreferencyjność należy zresztą do kolejnych wyznaczników stylu Goichiego Sudy sprawiających, że jego twórczość bywa porównywana przez publicystów do dorobku Quentina Tarantino (Harper, 2015). Japoński projektant często odnosi się do własnych dzieł oraz do popularnych w zachodniej kulturze motywów znanych z tamtejszych filmów, komiksów czy również gier komputerowych, przyznając, że intryguje go zderzenie elementów typowych dla kultury amerykańskiej i japońskiej (Torres, 2012).

W grach stworzonych przez Sudę 51 bardzo często obecny jest także komizm balansujący na granicy akceptowalnej przez większość odbiorców frywolności z wulgarnym, rubasznym humorem. Wskazana już wcześniej koncentracja na seksualności w produkcjach japońskiego projektanta nie ogra-

nicza się jedynie do wyglądu postaci, ponieważ objawia się także w konkretnych, nacechowanych erotycznie żartach. Mniej zapadającym w pamięć, ale również adekwatnym do zilustrowania tego zagadnienia przykładem jest także wypowiedź protagonistki *Lollipop Chainsaw*, która w pewnym momencie ostrzega gracza, by nie zaglądał pod jej spódnicę. Ponadto, ta sama uwaga pojawia się również w formie napisu na ekranie ładowania kolejnej planszy. Oczywiście Goichi Suda nie wykorzystuje jedynie rubasznych żartów, niemniej ze względu na wzbudzone kontrowersje, to właśnie przez ich pryzmat twórczość artysty bywa definiowana jako dziwna, niewłaściwa i wulgarna.

5. Podsumowanie

Goichi Suda zdaje się wpisywać w ramy określające autora gier zaproponowane przez Espena Aarsetha. Jako twórca kilku tytułów, promowanych jako jego dzieła, a nie wytwory konkretnego studia, oraz prezentujący rozpoznawalny przez odbiorców styl Suda spełnia warunki wymienione przez badacza. Opisany powyżej przykład gry *Lollipop Chainsaw* stanowi również podstawę do twierdzenia, że japoński projektant ma nietuzinkową umiejętność łączenia gatunków gier oraz wykraczania poza utarte schematy. Twórca doskonale wyczuwa napięcia wynikające z różnic kulturowych pomiędzy Stanami Zjednoczonymi i Europą a Japonią i wykorzystuje je w celu przyciągnięcia jak największej liczby odbiorców oraz prowokowania dyskusji na temat przekraczania granic dobrego smaku, co w przedstawionej przeze mnie produkcji zostaje bardzo wyraźnie zarysowane. Trudno jednoznacznie wskazać, w jakim kierunku jego gry ewoluują, ale uważam, że tytuły sygnowane nazwiskiem Goichiego Sudy zawsze będą wymykać się jednoznacznym klasyfikacjom, pozwalając na wielość interpretacji i wynikające z nich interesujące wnioski dotyczącej zarówno środowiska twórców, jak i graczy.

LITERATURA

- Bolter, J. Grusin R. (2000). *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press.
Carr, B. (2013). *Virtual Vision: Applying Cultural and Critical Theory to Video Game Aesthetics in*

- Lollipop Chainsaw. *Southwest Mass Communication Journal*, 28(2). Online: <<http://swmcjournal.com/wp-content/uploads/2013/07/carr.pdf>>. Data dostępu: 21 maja 2015.
- Demirbaş, Y. (2008). Video Games and Auteur Theory. International Design and Cinema Conference. Online: <<ftp://ftparch.emu.edu.tr/Courses/arch/Arch501/08-09-fall-info/papers/17.pdf>>. Data dostępu: 17 maja 2015.
- Dill, K. Thill, K. (17 października 2007). Video Game Characters and the Socialization of Gender Roles: Young People's Perceptions Mirror Sexist Media Depictions. Online: <<http://drkarendill.files.wordpress.com/2008/09/dill-and-thill-from-springer.pdf>>. Data dostępu: 14 maja 2014.
- Edge (26 lipca 2013). Suda 51 on originality, videogame sexism and next gen development. Online: <<http://www.edge-online.com/features/suda-51-on-originality-videogame-sexism-and-next-gen-development/>>. Data dostępu: 14 maja 2014.
- Gallagher, R. (brak daty). Pressing Concerns: Comedy, Interactivity and Buttonless Videogame Interfaces. Online: <<http://static.londonconsortium.com/issue09/Gallagher.pdf>>. Data dostępu: 17 maja 2014.
- Harper, J. (20 stycznia 2013). 5 Reasons Why Suda 51 Is The Quentin Tarantino of Gaming. Online: <<http://whatculture.com/gaming/5-reasons-why-suda-51-is-the-quentin-tarantino-of-gaming.php>>. Data dostępu 22 maja 2015.
- Mitchell, W. (brak daty). Auteur Theory in Gaming: Jonathan Blow's *Braid*. Online: <http://www.pugetsound.edu/files/resources/2685_Auteur%20Theory%20in%20Gaming%20-%20Jonathan%20Blow%E2%80%99s%20Braid.pdf>. Data dostępu: 23 maja 2015.
- Rajkowska, P.E. (11 czerwca 2014). Roles of female video games characters and their impact on gender representation. Online: <<http://www.diva-portal.se/smash/get/diva2:720865/FULLTEXT01.pdf>>. Data dostępu: 20 maja 2015.
- Tavinor, G. (2009). *The Art of Videogames*. Oxford: Wiley-Blackwell.
- Torres, T. (13 kwietnia 2012). Interview: Suda 51 talks zombies, Lollipop Chainsaw, and...CHiPs?! Online: <<http://www.2d-x.com/suda-51-talks-zombies-lollipop-chainsaw-and-chips>>. Data dostępu: 17 maja 2014.
- Tölle, K. (29 kwietnia 2012). Can *Auterism* be applied on Digital Games? Online: <https://mediamonkeyblog.files.wordpress.com/2012/08/digital_games_auterism.pdf>. Data dostępu: 20 maja 2015.

LUDOGRAFIA

Grasshopper Manufacture (2012). *Lollipop Chainsaw* [gra wieloplatformowa]. Kadokawa Games.

Grasshopper Manufacture (2014). *Killer is Dead* [PC]. Deep Silver.

mgr Dominika Staszenko, kulturoznawczyni, doktorantka
w Instytucie Kultury Współczesnej, Uniwersytet Łódzki,
staszenko@uni.lodz.pl

***Lollipop Chainsaw* Goichiego Sudy i problem autorstwa w medium gier wideo**

Abstrakt

*Kategoria autora jako indywidualnego twórcy wydaje się archaiczna, niepotrzebna i niefunkcjonalna w kontekście medium gier komputerowych. Jednakże takie myślenie nie jest do końca zasadne, ponieważ wciąż można wskazać twórców, którzy manifestują swoje oryginalne pomysły nawet w grach wysokobudżetowych, mających z założenia odnieść komercyjny sukces. Jedną z takich osób jest właśnie Goichi Suda znany jako Suda 51. W swoim artykule analizuję grę *Lollipop Chainsaw* z wyszczególnieniem charakterystycznych cech jego twórczości, takich jak specyficzne poczucie humoru, unikalna estetyka oraz kontrowersyjne rozwiązania kreatywne.*

SŁOWA KLUCZOWE: *Goichi Suda, estetyka, remediacja, autorstwo*

Styl grania: pomiędzy czytaniem a odtwarzaniem cybertekstu gier wideo

MICHAŁ ŻMUDA

Uniwersytet Rzeszowski

Abstract

Gameplay Style: Between the Reading and the Reenactment of a Video Game Text

The article explores the topic of player's subjectivity in the context of a gameplay style. The author describes the concept of "style" as a "strategy of choice" that determines the poetics of the text. The author identifies "style" as both a creative and a reproductive action. He argues that this dichotomy is represented in the act of play. The author demonstrates how selected games impose the specific styles of play on the user, and how those styles model the aesthetic and the ideological reception of the game. He arrives at the conclusion that the valid gameplay is based on a reading and appropriate interpretation of the game's ergodic text. The player's actions are written into the program in advance. The user is supposed to recreate them. This recreation depends on the accurate reading of the intentions that are written into the software. The findings prove that the player's subjectivity is constructed by the game text.

KEYWORDS: *gameplay, style, subjectivity, choice, player*

1. Wprowadzenie

Nie ulega wątpliwości, że granie jest aktem, który ustanawia grę w jej ludycznym wymiarze. Jednak jest to również czynność, która nie tylko buduje grę jako taką, ale przede wszystkim angażuje samego użytkownika, kusząc perspektywą doświadczania, przeżywania, decydowania i współkreowania świata gry.

Problem wyboru w kontekście badań nad grami może być rozpatrywany dwojako. Z jednej strony to twórcy gry dokonują szeregu wyborów, lokując swój produkt w odniesieniu zarówno do gatunków elektronicznej rozrywki, jak i tradycji kulturowej. Z drugiej strony także użytkownik otrzymuje od gry przestrzeń do określonych manewrów, decyzji i działań. Pytanie więc, czy twórcy gry stanowią instancję nadawczą, poprzez narzucenie graczowi konkretnego modelu rozgrywki, czy może kreują jedynie pewne ramy, a to użytkownik ostatecznie wpływa na kształt tekstu gry? Gdzie kończy się tutaj podmiotowość każdej ze stron, jak opisać ich wzajemne relacje? W końcu, czy są one równorzędne?

Pytania te pozostają w centrum naukowego dyskursu nad grami. Punktem wyjścia dla artykułu jest teoria cybertekstu Espena Aarsetha. Norweski badacz klasyfikuje gry jako teksty ergodyczne, gdzie *ergon* oznacza pracę, *hodos* ścieżkę. Aarseth podkreśla, że odbiorca cybertekstu realizuje semiotyczną sekwencję opartą na dokonanych przez niego wyborze. Tym samym „(...) cybertekst kieruje uwagę na odbiorcę albo użytkownika tekstu, jako figurę jeszcze bardziej zintegrowaną z dziełem niż zakładali to teoretycy odbioru” (Aarseth, 2014, s. 12). Odbiór nie polega już tylko na aktywności intelektualnej, jest „niemal fizyczną” ingerencją w kształt tekstu. Granie jest więc w tym wypadku manipulacją tekstem gry, wpływaniem na jego ostateczny kształt.

Teoria Aarsetha klarownie wykląda główne właściwości tekstów ergodycznych, nie wyczerpuje jednak problemu. Podkreśla wagę wyboru jako elementu definiującego ergodyczność, nie wprowadza jednak dokładnych narzędzi, które mogłyby pomóc w opisanu relacji, jakie zachodzą pomiędzy samym tekstem, a odbiorcą, który manipuluje jego kształtem. Artykuł stanowi próbę podjęcia problemu podmiotowości użytkownika gry w kontekście stylu rozgrywki. Dotyka wielowymiarowego tematu, jakim jest wpływ reguł na decyzje gracza w świecie gry. Wywód koncentruje się na akcie rozgrywki; dokładniej na tym, jak gracz porusza się w świecie i mechanice gry. Uważam bowiem, że czynność grania może zostać opisana kategorią stylu, rozumianego jako „strategia wyboru”, która konstruuje określoną poetykę. Oznacza to, że granie jest nacechowane estetycznie i ideowo, a co za tym idzie łatwiej je opisać w kontekście podmiotowości.

2. Czytanie gier

Czym jest zatem „styl”? Stanisław Balbus zauważa, że „styl” to pewien zespół środków estetycznych; koherentny, funkcjonalny system, wyodrębniony i dający się zidentyfikować względem innych (Balbus, 1996, s. 16). Bożena Witosz natomiast w książce *Dyskurs i stylistyka* (Witosz, 2006) dokonując przeglądu definicji tego, czym jest pojęcie „stylu” zauważa, że Stanisław Gajda powiązał go z aktem subiektywnego wyboru (Gajda, 1982, s. 69), a Aleksander Wilkoń twierdził, że „(...) stylem jest zespół tych znaków i form, które są nacechowane. Nacechowanie danych elementów wypowiedzi jest wynikiem wyboru, kombinacji i transformacji” (Wilkoń, 1978, s. 20). Warto przy tym podkreślić, że czynność wyboru nie jest równoznaczna z „tworzeniem od nowa”. Podmiot jedynie dokonuje selekcji z zastanego repertuaru. Roman Jakobson dostrzegł taki repertuar w systemie języka, przez który rozumiał pewien zbiór elementów i reguł, czyli „oś wyboru”, która ulega aktualizacji w zrealizowanym już tekście i staje się „osią kombinacji” (Jakobson, 1960). „Strategia wyboru” jest więc działaniem, które konstruuje określoną poetykę wypowiedzi (nie tylko literackiej) z gotowych składników. Wywiedziony z literaturoznawstwa termin „styl” może wydawać się nieadekwatny do opisu odmiennej struktury gier wideo, w której granice pomiędzy nadawcą a odbiorcą ulegają zatarciu. Z pomocą przychodzi „interakcjonizm”, opisywany przez Bożenę Witosz jako nurt badań „(...) który zakłada wspólne aktywne tworzenie aktu komunikacji przez obu partnerów (...)” (Witosz, 2009, s. 48). Teoria interakcjonizmu analizuje, w jaki sposób nadawca pozostawia w swojej wypowiedzi możliwości wyboru, z których korzysta odbiorca. To adresat dokonuje ostatecznej decyzji, co zyska z kontaktu z konkretnym tekstem, a co do niego wniesie. Stylistyka interakcyjna wskazuje, że tekst tworzony jest zawsze przez obydwie strony komunikacji. Co więcej, zarówno odbiorca rzeczywisty (konkretny uczestnik komunikacji), jak i odbiorca potencjalny (zaprojektowany przez twórcę tekstu) już na etapie powstawania tekstu definiują jego kształt (tamże). Tekst nie jest stabilny i linearny, ale dynamiczny i współtworzony przez obydwie strony komunikacji. Takie ujęcie pozwala już z mniejszymi wątpliwościami osadzić kategorię „stylu” w badaniach nad grami komputerowymi – tekstami kultury.

W książce *More than a game. The computer games as fictional form* Barry Atkins przyjmuje hipotezę, że gry są tekstami, które „się czyta”: „(...) twierdzę, że gry, które wybrałem na moje przykłady jako teksty fikcyjne wymagają

kompetentnej lektury”¹ (Atkins, 2003, s. 9). W swojej pracy Atkins pokazuje, w jaki sposób czynność grania powiązana jest z prawidłowym odczytaniem nie tylko reguł gry, ale także jej kulturalnych właściwości. Badacz zauważa, że gier komputerowych nie można traktować jako czystych symulacji, bo są one jedynie tekstami, które realizują określone poetyki mimetyczne. Granie zostaje więc przez Atkinsa pośrednio oderwane od kategorii symulakrum, gdzie to co realne i wirtualne nie ulega rozróżnieniu. Wręcz przeciwnie, gra jest tworem schematycznym, zaprojektowanym w odniesieniu do szeregu systemów znaczących, m.in.: gatunków fikcji, rodzajów rozgrywki, tradycji kulturowej, języka.

Prawidłowe obcowanie z grą polega na właściwym odczytaniu jej reguł i jej położenia względem innych konwencji. Liczy się również odczytanie wymogów, jakie program stawia użytkownikowi. Jak zauważa Atkins (2008):

Fikcja gier nie jest mniej «autorska» niż inne rodzaje fikcji, jednak jest też tekstem, który najbardziej poddaje się «nadpisaniu», gdzie gracz/czytelnik zostaje aktywnie zaangażowany w konstrukcję i opowiadanie, a nie tylko recepcję i odkodowanie opowieści (s. 43-44).

Tekst gry tworzy tym samym skomplikowaną więź z użytkownikiem: odczytanie jest zaledwie etapem, po którym program domaga się odpowiedzi. Czynność grania okazuje się procesem, który nieustannie oscyluje pomiędzy „czytaniem” a „pisanie”. Prawidłowe odczytanie oznacza prawidłową, zgodną z zasadami rozgrywkę, błędna lektura natomiast prowadzi do aporii lub przegranej, czyli takiej sytuacji, w której gracz źle odgadł intencje gry, a co za tym idzie źle „wpisał” się w jej strukturę.

Do podobnych wniosków dochodzi również Craig Lindley, który do opisu tego procesu wykorzystuje termin *gameplay gestalt*.

Nauka tego, jak należy grać, dokonywać postępów w grze oraz ukończyć lub wygrać grę zależy od nauki tego, jak prowadzić interakcję z systemem gry i jego zasadami, w taki sposób, który umożliwi posuwanie się do przodu. Jest to kwestia (...) istoty rozgrywki, rozumianej jako model interakcji w systemie gry. Granie pozostaje więc odegraniem tej istoty. Jest tym, co gracz czyni wewnątrz systemu i jego zasad, w sposób prowadzący do przebiegu gry” (Lindley, 2004, s. 186).

¹ O ile nie zaznaczono inaczej, wszystkie tłumaczenia cytatów obcojęzycznych pochodzą od autora artykułu.

Istotne staje się więc nie tylko „rozszyfrowanie” reguł gry jako takich, co odpowiednio „odegranie” systemu, który został wokół nich nadbudowany².

2.1. Gry do „odczytania”

Próba prześledzenia tego problemu na przykładach jest problematyczna, każdy wybór może sprawiać wrażenie subiektywnego. Jest on jednak konieczny, forma artykułu nie pozwala wszakże na przeprowadzenie kompletnych analiz wielu przypadków. Podczas selekcji badanych przykładów kierowałem się tym, czy wyraziście ukazują analizowany temat. Jednocześnie starałem się, aby były to egzemplifikacje gier realizujących różnorodne konwencje gatunkowe, stąd też obok gry przygodowej, także produkcja RPG, gry akcji oraz platformowe, w tym *Mega Man 2* (Capcom, 1998) na konsolę Nintendo Entertainment System.

Użytkownik *Mega Man 2* kontroluje tytułowego bohatera (humanoidalnego robota) przemierzając dwuwymiarowe poziomy, pełne różnorodnych przeciwników i akrobatycznych wyzwań. Poruszanie się po świecie gry wymaga nie tylko sprawnej koordynacji ruchów; gracz musi identyfikować przeszkody i wynajdywać sposoby na ich przewyciężenie. Symptomatyczna dla omawianego problemu jest szczególnie plansza zatytułowana *Heat Man*, zawierająca zestaw platform, które w określonej kolejności pojawiają się jedna po drugiej. Gracz nie może po prostu ominąć tego etapu, musi tak pokierować bohaterem, aby ten w odpowiednim tempie przeskakiwał z jednej platformy na następną. Program wymaga od użytkownika prawidłowego odczytania. Gracz musi skojarzyć kilka czynników jednocześnie: dalszy postęp jest możliwy po pokonaniu wyzwania, platformy stają się widoczne według z góry określonego rytmu, można na nich przebywać jedynie przez kilka sekund, każda z platform znajduje się na innej wysokości i w innym miejscu, prawidłowe przebycie trasy wymaga odpowiednich ruchów, źle wykonany skok zakończy się stratą życia... Sprawnemu użytkownikowi ten proces myślowy powinien zająć kilka sekund. Nie zmienia to jednak faktu, że gracz, który nie poznał jeszcze w pełni logiki gry, może mieć problemy z wywnioskowaniem, co należy zrobić. W takim przypadku program będzie „czekał” aż gracz prawidłowo wykona odpowiednią sekwencję skoków.

² Lindley (2002) definiuje *gameplay gestalt* następująco: „Istota gry może dla danej gry posiadać wiele form, oddając różne style rozgrywki i podejścia do osiągania postępu w strukturze gry. Ogólnie rzecz ujmując jest swoistym sposobem myślenia o stanie gry, włączając w to percepcyjne, kognitywne oraz motoryczne operacje” (s. 207).

Kolejny przykład odnajdziemy w stworzonej przez Shigeru Miyamoto pozycji: *Super Mario Bros.* (Ninetendo, 1985). Pierwszy poziom gry to swoisty kurs reguł, które nią rządzą. Postać Mario rozpoczyna rozgrywkę przy lewej krawędzi ekranu, co gracz powinien odczytać jako wskazówkę – kinetyka gry oparta została na ruchu w prawo. W dalszej części planszy użytkownik napotka na swojej drodze przeciwnika, który zmierza w jego kierunku. Jeśli gracz nie domyśli się zasad – przeciwnika można przeskoczyć poprzez wciśnięcie odpowiedniego przycisku na kontrolerze – Mario zginie. Podobnie jest w przypadku oznaczonych pytajnikiem bloków, domagających się interpretacji ze strony grającego. Żółty kolor i charakterystyczny znak wyróżniają je na tle pozostałych składowych świata przedstawionego. Twórca założył więc, że gracz, który poznał już technikę skoku, zechce ją również wypróbować na tym intrygującym detalu. W taki sposób *Super Mario Bros.* staje się grą w odczytanie, gdzie stawką jest pomyślne zakończenie planszy.

3. Gra – twór autorytarny

Na podstawie powyższego można zaryzykować stwierdzenie, że podmiotowość gracza jest złudzeniem. Jego działania wypływają ze struktury i mechaniki gry. To „ja” poruszam postacią w świecie gry, ale robię to tylko w zakresie przewidzianym przez twórców. Mogę skierować Mario w lewą stronę, ale nie ma to sensu, gdyż po dotarciu do granicy ekranu będzie się on poruszał w miejscu. System reguł nadaje grze jej kształt i wyznacza zadania, które gracz jest zobowiązany zrealizować. Zgodnie z tym, co zauważył Atkins, ma charakter autorytarny. Twórcy gier stosują szereg taktyk, które kontrolują poczynania gracza. W przypadku *Super Mario Bros.* jest to odpowiednia konstrukcja poziomu, gdzie przestrzeń gry samoistnie steruje ruchem postaci. Nieco inną strategię obrali twórcy *Professor Layton and the Miracle Mask* (2012) – wyprodukowanej przez firmę Level 5, wydanej przez Nintendo of Europe gry, która łączy gatunek gier przygodowych z grami logicznymi. Piąta część przygód Profesora Laytona skrupulatnie zabiega o bycie prawidłowo odczytaną. Produkcja na każdym kroku rewiduje wiedzę gracza na temat fabuły. Przy ponownym uruchomieniu gry użytkownik zmuszony jest do oglądnięcia krótkiej prezentacji, która podsumowuje dotychczasowy przebieg scenariusza. Gracz ma również dostęp do tzw. „walizki profesora”, w której zamieszczono szereg funkcji. Wśród nich figuruje regularnie aktualizowany dziennik, gdzie streszczono dotychczasowe elementy opowieści, a także zakładka *mysteries*, w której gra zamieszcza, opisuje i komentuje ważne zagadki fabularne. Ponadto, gracz jest wynagradzany za swoje postępy

m.in. przez otrzymanie dostępu do dodatkowych scenek narracyjnych, które poszerzają jego wiedzę o diegezie produkcji. Na tym nie koniec, bo po zakończeniu głównego wątku program ujawnia profile wszystkich postaci w grze – do ostatniego momentu sprawując pieczę nad tym, aby narracyjny aspekt nie został przez gracza pominięty. Twórcy gry założyli, że prawidłowe granie w *Professor Layton and the Miracle Mask* nie powinno ograniczać się do samego rozwiązania zagadek, ale także zaangażowania w świat przedstawiony i fabularną intrygę.

Jak się ma jednak problem trafnego odczytania do stylu rozgrywki? Pojęcie stylu może zostać skojarzone zarówno z czynnością odtwórczą (np. metoda odczytania), jak i twórczą (np. styl pisania). Dychotomia terminu zostaje wyrażona w akcie grania, który oscyluje pomiędzy „czytaniem” a „pisanem”. Przyjmuję, że gra komputerowa należy do szerszego typu tekstów kultury, jakim są cyberteksty. Gra ma charakter ergodyczny – wymaga od gracza pewnego wysiłku i wkładu. Jednak właściwy postęp jest zakładany przez grę z góry, a wkład gracza jest już uprzednio wpisany w jej strukturę. Granie jest operacją odtwórczą, zaledwie ponownym „pisanem”. Kod programu komputerowego jest przecież skończony, a co za tym idzie przebieg rozgrywki (nawet jeżeli ulega dużej wariacyjności) jest budowany ze skończonej liczby komponentów. Oznacza to, że styl lub style grania są wyznaczone przez zasady gry.

4. Granie jako styl

W wydanej w 2013 roku grze *Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist* (Ubisoft) system rozgrywki został oparty na wyborze gracza pomiędzy trzema stylami działań. Mechanika gry określa je jako: „Assault”, „Panther” i „Ghost”. Produkcja utrzymana jest w konwencji kina akcji, gracz steruje poczynaniami agenta specjalnego Sama Fishera, który dowodzi tajną jednostką antyterrorystyczną Fourth Echelon. Utworzona przez Prezydenta Stanów Zjednoczonych grupa ma za zadanie powstrzymać organizację terrorystyczną, która realizuje serię ataków na USA. Na główną oś rozgrywki składają się przede wszystkim misje w terenie. Fabuła prowadzi użytkownika przez różnorodne miejsca: od Libii, przez Teksas, aż po Kubę. Każda z misji to zestaw oddzielnych zadań, teren, który należy zbadać, oraz przeciwnicy, którzy staną na drodze gracza. Gra wyposaża grającego w zestaw gadżetów i broni, pomagających mu likwidować lub unikać przeciwników.

Po zakończeniu każdej z misji program informuje gracza o jego osiągnięciach. Działania gracza zostają procentowo ocenione i przypisane do

dostępnych stylów. „Assault” oznacza, że gracz wyeliminował większość przeciwników i preferował przemoc. „Panther” to również styl agresywny, z tym, że opisuje on graczy, którzy „pozbywali się” antagonistów pozostając niewykrytymi. „Ghost”, jak sugeruje jego nazwa, oznacza, że gracz wykonał misję pozostając w ciągłym ukryciu, oszczędzając przy tym życie terrorystów. Granie w *Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist* w dużej mierze ogranicza się do wyboru działań, które wpiszą się w jedną z tych trzech kategorii. Produkcja sama klasyfikuje zachowania gracza jako styl. Dodam, że styl niepozbawiony wartości estetycznej. Rozgrywka nastawiona na agresywną eksterminację w stylu „Assault” diametralnie odbiega od wymagającego przemyślenia i precyzji stylu „Ghost”. Gra jednak nie poddaje akcji gracza ocenie moralnej; nie wskazuje, która poetyka jest tą lepszą i bardziej odpowiednią. Liczy się jedynie osiągnięty cel, czyli wypełnione zadanie. W zależności od postępowań, gracz otrzymuje dostęp do nowych gadżetów i broni, które ułatwiają i pogłębiają rozgrywkę w wybranym stylu. System gry nagradza tych, którzy konsekwentnie realizują daną poetykę.

Pomimo, że *Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist* umożliwia graczowi swobodny wybór ścieżki, która wiedzie ku zakończeniu gry, to jest to jednak wybór osadzony w konwencji, którą obrali twórcy. Nie sposób zmusić Sama Fishera, aby podjął negocjacje z przeciwnikami lub też próbował rozwiązać konflikt metodami, jakich nie zakłada konwencja akcji. Styl grania jest w tym wypadku nie tyle operacją twórczą (dokonywaną w oparciu o swobodny wybór), ile odtwórczą (wybór ten jest ściśle kontrolowany przez system gry). Postępowania gracza są uprzednio zawarte w kodzie programu. Rolą użytkownika okazuje się je odtworzyć. To „odegranie” może być mniej lub bardziej odpowiednie, w zależności od prawidłowego odczytania intencji zawartych w programie.

Zasadę tę zdaje się potwierdzać praktyka punktacji. Wiele gier do dziś stosuje system *high score*, prezentujący najlepsze wyniki. Dzięki niemu gracze mogą porównywać swoje umiejętności i rywalizować ze sobą. Im wyższy wynik tym lepszy styl grania i lepsze odczytanie tekstu gry. Ekstremalną kontynuacją tej praktyki jest przykład gry *Viewtiful Joe* (Team Viewtiful, 2003). Rozgrywka nastawiona jest tutaj na nieustanną walkę i eksterminację przeciwników. Protagonista, Joe, dysponuje zestawem skomplikowanych ruchów i technik: kopnięcia, podskoki, uderzenia pięścią, a nawet przyspieszanie i spowalnianie czasu. Za pokonywanie przeciwników gracz otrzymuje „V-Points”, używanie specjalnych ataków zostaje wynagrodzone „V-Marks” lub punktami „Viewtifuls”. Efektywne rozprawienie się z przeciwnikami oznacza otrzymanie większej ilości punktów. Im bardziej widowiskowe działanie (tzn. umiejętna koordynacja i łączenie różnorodnych

technik walki), tym licznik punktów zostanie bardziej zwielokrotniony. Identyfikacyjnie jak w przypadku *Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist* mechanika *Viewtiful Joe* premiuje określoną poetykę zabawy.

Kolejny przykład to produkcja, której priorytetem jest umożliwienie graczowi dokonywania wielu znaczących decyzji. Seria *Mass Effect* (BioWare, 2007–2012) pozwala użytkownikowi przenosić stan gry z następujących po sobie części tak, by wybory podjęte w pierwszej odsłonie wpływały na wydarzenia w kolejnych. To decyzje gracza decydują, jak zostaną rozwiązane konflikty, które postacie zginą, a które przetrwają. Mimo to, gra wciąż kontroluje styl grania. Każde rozstrzygnięcie gracza zostaje ujęte w stworzonym na potrzeby gry systemie moralności i oscyluje pomiędzy stylem idealisty a renegata. Podmiotowość grającego i poetyka jego gry zostają zamknięte w tej z góry zdefiniowanej etyce, od której nie ma ucieczki.

Gry wideo stosują więc szereg strategii, które z jednej strony podkreślają rolę gracza, z drugiej uprzedmiotawiają jego działania. Podmiotowość jest tutaj konstruktem zbudowanym przez cybertekst. Gry wyznaczają nie tylko zadania, wytyczają również ścieżki, które prowadzą do celu. Użytkownik zostaje zaangażowany w wielowymiarowy proces interpretacji i odpowiedzi na tekst. Jego działania są możliwe tylko dzięki temu, że twórcy zaimplementowali je w kodzie programu. Czynności wykonywane przez użytkownika są przedłużeniem tekstu gry. Mają znamiona stylu, ale poddane nadzorowi nie pozwalają na daleko idącą krytykę. Można zaryzykować stwierdzenie, że „błędna interpretacja” jest tutaj niewskazana, oznacza porażkę. Na podstawie zaprezentowanych przykładów można dojść do wniosku, że granie polega na afirmacji wizji twórców. W przypadku *Mass Effect* musimy zaakceptować czarno-białą etykę gry; doświadczając świata *Splinter Cell* jesteśmy zmuszeni odgrywać standardowe konwencje kina akcji, grając w *Super Mario Bros.* nie zaprotestujemy, że za lewą granicą ekranu moglibyśmy zobaczyć coś ciekawszego. Problem ten jednak z pewnością domaga się bardziej poszerzonych badań. Zastosowanie teorii stylu ukazuje, jak trudne w przypadku gier jest wyraziste rozróżnienie pomiędzy działaniem jako czynnością podmiotu, a działaniem jako czynnością będącą reagowaniem adresata na tekst. Badania językoznawcze wskazywały bowiem na ambiwalentną naturę stylu, gdzie wybór zawsze związany był z pewnymi ograniczeniami narzuconymi przez system języka. W przypadku gier jest więc podobnie. Przeniesienie kategorii stylu na grunt ludologii może pozwolić na opisanie obydwu wymiarów grania.

LITERATURA

- Aarseth, E. (2014). *Cybertekst: Spojrzenie na literaturę ergodyczną* (tłum. M. Pisarski, P. Shreiber, D. Sikora, M. Tabaczyński). Kraków-Bydgoszcz: Korporacja Ha!art – Miejskie Centrum Kultury w Bydgoszczy.
- Atkins, B. (2003). *More than a game. The computer game as fictional form*. Manchester, Nowy Jork: Manchester University Press.
- Balbus, S. (1996). *Miedzy stylami*. Kraków: Universitas.
- Craig, L. (2004). Narrative, Game Play, and Alternative Time Structures for Virtual Enviroments. W: S. Göbel (red.), *Technologies for Interactive Digital Storytelling and Entertainment: Proceedings of TIDSE 2004* (s.183-194). Darmstadt: Springer.
- Craig, L. (2002), The Gameplay Gestalt, Narrative, and Interactive Storytelling. W: F. Mäyrä (red.), *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings* (s.203-215). Tempere: Tempere University Press. Online: <<http://www.digra.org/digital-library/forums/computer-games-and-digital-cultures-conference-proceedings/>>. Data dostępu: 3 sierpnia 2014.
- Gajda, S. (1982). *Podstawy badań stylistycznych nad językiem naukowym*. Warszawa: PIW.
- Jakobson, R. (1960). Poetyka w świetle językoznawstwa (tłum. K. Pomorowska). *Pamiętnik Literacki* (1), 431-473.
- Wilkoń, A. (1978). Język a styl tekstu literackiego. *Język Artystyczny* (1), 11-20.
- Witosz, B. (2009). *Dyskurs i stylistyka*. Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.

LUDOGRAFIA

- ABioWare (2008 – 2012). *Mass Effect* seria [PC]. Electronic Arts..
- Capcom (1998). *Mega Man 2* [NES]. Capcom.
- Level-5 (2012). *Professor Layton and the Miracle Mask* [Nintendo 3DS]. Nintendo of Europe.
- Nintendo (1985). *Super Mario Bros.* [NES]. Nintendo.
- Square (1998). *Final Fantasy VII* [PC]. Eidos Interactive.
- Team Viewtiful (2003). *Viewtiful Joe* [Gamecube]. Capcom.
- Ubisoft Toronto (2013). *Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist* [PC]. Ubisoft.

mgr Michał Żmuda, literaturoznawca, doktorant na Wydziale Filologicznym Uniwersytetu Rzeszowskiego, Rzeszów.
michal.zmuda@onet.pl.

Styl grania: pomiędzy czytaniem a odtwarzaniem tekstu gry wideo

Abstrakt

Artykuł podejmuje problem podmiotowości gracza w kontekście stylu rozgrywki. „Styl” jest rozumiany przez autora jako „strategia wyboru”, która konstruuje określoną poetykę tekstu. Granie jest czynnością nacechowaną estetycznie i ideowo. Pojęcie stylu zostaje skojarzone zarówno z czynnością twórczą, jak i odtwórczą. Dychotomia ta zostaje wyrażona poprzez akt grania. Jest on czynnością nacechowaną estetycznie i ideowo. Na przykładzie wybranych produkcji autor demonstruje, jak gry narzucają użytkownikowi konkretne style rozgrywki. Bada także, w jaki sposób style te kreują estetyczną i ideologiczną recepcję gry. Autor dochodzi do wniosku, że prawidłowe granie polega na odczytaniu i odpowiedniej interpretacji ergodycznego tekstu gry. Czynności wykonywane przez gracza są więc uprzednio wpisane w program. Rolą użytkownika jest je odpowiednio odtworzyć, co jest możliwe dzięki prawidłowemu odczytaniu intencji zawartych w programie. Podmiotowość grającego jest tym samym konstruktem wykreowanym przez tekst danej gry.

SŁOWA KLUCZOWE: rozgrywka, styl, podmiotowość, wybór, gracz

II. KOMUNIKATY ANNOUNCEMENTS

Komunikat o XII międzynarodowej konferencji naukowej Polskiego Towarzystwa Badania Gier z cyklu „Kulturotwórcza funkcja gier”

Komunikat konferencyjny

Polskie Towarzystwo Badania Gier organizuje od 2005 roku cykl międzynarodowych konferencji naukowych pt. „Kulturotwórcza funkcja gier”, odbywających się co roku w listopadzie w Poznaniu. Zarząd Główny PTBG z przyjemnością zaprasza na kolejną, dwunastą konferencję pod tytułem „**Rozrywka – edukacja – przemysł**”, **Poznań, 24–25 października 2016**. Prosimy śledzić informacje na oficjalnej stronie towarzystwa: <www.PTBG.org.pl> oraz stronie konferencji: <www.gry.konferencja.org>.

Archiwalne strony internetowe dotychczasowych konferencji z cyklu „Kulturotwórcza funkcja gier”:

I. Gra jako medium, tekst i rytuał
Poznań 19–20 listopada 2005,
<www.gry2005.konferencja.org>

II. Gra w kontekście edukacyjnym, społecznym i medialnym
Poznań 25–26 listopada 2006,

<www.gry2006.konferencja.org>

III. Cywilizacja zabawy czy zabawy cywilizacji?

Rola gier we współczesności

Poznań 24–25 listopada 2007,

<www.gry2007.konferencja.org>

IV. XXI wiek – wiekiem gier?

Przydatność gier w poznawaniu i kształtowaniu zjawisk społecznych

Poznań 22–23 listopada 2008,

<www.gry2008.konferencja.org>

V. Społeczny i naukowy status ludologii

Poznań 17–18 października 2009,

<www.gry2009.konferencja.org>

VI. Między przyjemnością a użytecznością

Poznań 13–14 listopada 2010,

<www.gry2010.konferencja.org>

VII. Perspektywy rozwoju ludologii

Poznań 18–19 listopada 2011,

<www.gry2011.konferencja.org>

VIII. Ludolog na uniwersytecie i poza nim

Poznań 24–25 listopada 2012,

<www.gry2012.konferencja.org>

IX. Gry stosowane i gamifikacja

Poznań 16–17 listopada 2013,

<www.gry2013.konferencja.org>

X. Game-based learning / Game-biased learning

Poznań 15–16 listopada 2014,

<www.gry2014.konferencja.org>

XI. Metody badań nad grami
Poznań 21–22 listopada 2015,
<www.gry2015.konferencja.org>

Call for papers

Games Research Association of Poland has been organising an international academic conference cycle “Culture-Generative Function of Games” since 2005. The conferences are held every year in November in Poznań, Poland. The Main Board of GRAP has the pleasure to invite for the next, 12th conference entitled “**Entertainment – Education – Industry**”, **Poznań, 24–25 October 2016**. For more information, please visit the official site of the association: <www.PTBG.org.pl> and the site of the conference: <www.gry.konferencja.org>.

Previous conference sites of the “Culture-Generative Function of Games” cycle:

I. The Game as a Medium, Text and Ritual
Poznań 19–20 November 2005,
<www.gry2005.konferencja.org>

II. Game in the Education, Media and Society
Poznań 25–26 November 2006,
<www.gry2006.konferencja.org>

III. The Civilization of Fun and Games or the Fun and Games of Civilization?
The Role of Games in Contemporary Culture
Poznań 24–25 November 2007,
<www.gry2007.konferencja.org>

IV. The 21st Century – the Century of Games? The Usefulness of Games in Exploring and Shaping of Social Phenomena
Poznań 22–23 November 2008,
<www.gry2008.konferencja.org>

V. Social and Academic Status of Ludology
Poznań 17–18 October 2009,
<www.gry2009.konferencja.org>

VI. Between Pleasure and Usefulness
Poznań 13–14 November 2010,
<www.gry2010.konferencja.org>

VII. Perspectives on the Development of Ludology
Poznań 18–19 November 2011
<www.gry2011.konferencja.org>

VIII. The ludologist at university and beyond
Poznań 24–25 November 2012
<www.gry2012.konferencja.org>

IX. Applied Games and Gamification
Poznań 16–17 November 2013
<www.gry2013.konferencja.org>

X. Game-based learning / Game-biased learning
Poznań 15–16 November 2014,
<www.gry2014.konferencja.org>

XI. Methods of Games Research
Poznań 21–22 November 2015,
<www.gry2015.konferencja.org>

Wymogi publikacji

Wymogi publikacji w czasopiśmie *Homo Ludens* obowiązujące od listopada 2015 r.

Tekst powinien obejmować maksymalnie 8–10 stron autorskich, czyli od 14,4 tys. do 18 tys. znaków (ze spacjami) czcionką Times New Roman o rozmiarze 12, zgodnie z poniższymi wytycznymi. Mniej, jeśli tekst zawiera tabele lub ilustracje. Dłuższe artykuły będą rozpatrywane indywidualnie. Zainteresowanym polecamy tekst E. Kulczyckiego „Jak obliczyć liczbę arkuszy wydawniczych”: <http://ekulczycki.pl/warsztat_badacza/jak-obliczyc-liczbe-arkuszy-wydawniczych/>.

Na początku tekstu prosimy podać abstrakt i listę 3–5 słów kluczowych w języku angielskim. Natomiast na końcu artykułu należy umieścić wykaz literatury, informacje o autorach, a także abstrakt i listę 3–5 słów kluczowych w języku polskim. Abstrakt w obu wypadkach może liczyć od 60 do 100 słów.

1. Marginesy przy formacie strony A4:
 - ◀ Górny: 2,5 cm;
 - ◀ Dolny: 2,5 cm;
 - ◀ Lewy: 2,5 cm;
 - ◀ Prawy: 2,5 cm.
2. Odstęp między wierszami (interlinia): 1,5 wiersza.

3. Artykuł powinien być podzielony na numerowane sekcje (1, 2 itd.) i subsekcje (1.1, 1.2 etc.).
4. Wymiary tabel, wykresów, rysunków itp. (wylącznie w odcieniach szarości) nie mogą przekraczać 11,8 cm szerokości i 19,5 cm wysokości. Elementy takie należy umieścić w tekście artykułu w formie elektronicznej. Prosimy również o ich dodatkowe przesłanie w osobnych plikach – w rozdzielczości nie mniejszej niż 300 DPI, format EPS, PDF, JPG lub TIFF.
5. W celu wyróżnienia istotnych partii tekstu:
 - ◀ podkreśleń („gra”) i kursywy („*gra*”) prosimy nie używać;
 - ◀ można używać wytłuszczenia („**gra**”), ale tylko w wypadku kluczowych miejsc artykułu, szczególnie istotnych słów i fraz.

Kursywą zapisujemy natomiast tytuły książek, filmów, gier itp. (*Morfologia bajki*, *Homo Ludens*, *Wiedźmin* etc.), a także sformułowania wyraźnie obce, np. *de facto*, *science fiction*. Tytuły gazet i czasopism w głównym tekście artykułu podajemy w cudzysłowie.

6. Prosimy używać polskich skrótów i oznaczeń: „cyt. za” (przy cytacie, który przytaczamy za innego autora), „dz. cyt.”, „tamże” itd.
7. Dłuższe cytaty wyróżniamy zmniejszoną czcionką (rozmiar 10), pozostawiając jednocześnie pusty wiersz na początku i końcu cytatu.

Dorobek Krzysztofa Kieleckiego następująco interpretuje Jan Łódzki:

Nie jest prawdą, że Kielecki uważa ludologię za zbędną dziedzinę wiedzy. Owszem, w jego pracach można znaleźć bardzo wiele krytycznych uwag pod jej adresem, ale autor ten w żadnym momencie nie odrzuca całej dziedziny. Warto to podkreślać wobec zmasowanego ataku ludologów na prace Kieleckiego (Łódzki, 2012, s. 54).

Z tym odczytaniem jednak trudno się zgodzić.

W przypadku wystąpienia „cytatu w cytacie” stosujemy tzw. cudzysłowy podwójne.

„Wtedy Bóg rzekł: «Niechaj się stanie światłość!». I stała się światłość”.

8. Informacje o autorze należy umieścić po wykazie literatury. Oto przykładowe noty:

mgr Jan Kowalski, lingwista stosowany, doktorant w Instytucie Lingwistyki Stosowanej, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Poznań, jan.kowalski@amu.edu.pl

dr Janina Kaczmarek, kulturoznawca, adiunkt w Instytucie Kulturoznawstwa, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Poznań, janina.kaczmarek@amu.edu.pl

9. W razie wątpliwości zachęcamy do wzorowania się na strukturze artykułów opublikowanych już w „Homo Ludens”, np. pracy Arminy Muszyńskiej *Gra w poznanie grą w odkodowanie – gry miejskie w małym mieście (przykład Główna)* z czwartego numeru czasopisma.
10. Artykuły, które nie będą respektowały powyższych wytycznych – a także teksty zawierające inne istotne braki – mogą zostać odrzucone lub zwrócone do korekty autorskiej jeszcze przed recenzją zewnętrzną.
11. Warunkiem dopuszczenia tekstów do druku jest pozytywna opinia recenzenta zewnętrznego.

Zasady sporządzania odwołań bibliograficznych i spisu literatury

Podstawę niniejszego opracowania stanowi model opisu bibliograficznego stosowany przez Amerykańskie Towarzystwo Psychologiczne (American Psychological Association – APA). W niektórych wypadkach wprowadziliśmy jednak pewne zmiany. Zastosowanie przedstawionego stylu bibliograficznego jest jednym z warunków publikacji artykułu.

Odwołania bibliograficzne w tekście głównym

Prosimy nie podawać pełnych danych bibliograficznych w przypisach. Odwołaniom do literatury powinny służyć krótkie odsyłacze nawiasowe w tekście głównym. Zawierają one nazwiska autorów oraz datę publikacji (taką samą jak

w końcowym spisie literatury), a w miarę możliwości również numery stron. Oto przykłady różnych sposobów zapisu:

1. Postać wampira doczekała się swojej symbolicznej biografii (Janion, 2002).
2. O późnym średniowieczu pisał także Johan Huizinga (1992).
3. Można się spotkać także z innym poglądem: „Gry nie są tylko dla dzieci” (Smith, 2009, s. 44–46).
4. Oto fragment *Milczenia owiec* Thomasa Harrisa (1990): „Kiedy siada z powrotem na krzesło, nie potrafi sobie przypomnieć, którą książkę czytał” (s. 30). Co więcej, Crawford po przerwanej lekturze „Dotyka ich [książek – N.N.] po kolei, żeby odnaleźć tę, która jest ciepła” (tamże).
5. W obecnej pracy nie ma potrzeby się zajmować psychologicznym ujęciem narracji. Zainteresowanemu czytelnikowi można polecić następujące prace: Trzebiński, 1992, 2002; de Barbaro, Janusz, Gdowska, 2008.
6. Kowalski przeprowadził eksperyment, w którym wykazał, jak ważne mogą być gry i zabawy dla rozwoju pewnych części kory mózgowej małego dziecka (Kowalski, 2009). Z kolei Nowak...
7. Zgodnie z klasyfikacją zaproponowaną przez Rzemęka (2008) gry stanowią jeden z podstawowych przejawów aktywności ludycznej człowieka (s. 45). Pasek natomiast...

Kiedy w obrębie przytoczenia ma się znaleźć dopisek osoby cytującej, proponujemy zapis taki jak w przykładzie czwartym: „[dopisana treść – inicjały przytaczającego]”.

W tekście głównym nie ma potrzeby rozróżniania między redaktorami i autorami (por. przykład piąty).

Kiedy w tekście parafrazowane są poglądy innych badaczy, prosimy o postępowanie zgodnie z przykładami szóstym i siódmym. Odwołanie nawiasowe (z nazwiskiem i/albo numerem strony) będzie wtedy wyraźnie sygnalizować miejsce, w którym kończy się parafraza.

Odwołania do prac, które mają wielu autorów, zapisujemy następująco:

- ◀ dwójka autorów: „(Alefska, Beciński, 2008)”;
- ◀ od trzech do pięciu autorów: przy pierwszym odniesieniu wszystkie nazwiska: „(Adamski, Bandowska, Czubaj, Drohacz, 2005)”, przy kolejnych tylko pierwsze nazwisko z dopiskiem „i in.”: „(Adamski i in., 2005)”;
- ◀ więcej niż pięciu autorów: „(Faryzel i in., 1993)”.

Kilka innych zasad, o których przestrzeganie prosimy:

- ◀ kiedy w tekście przywołuje się kilka pozycji danego autora drukowanych w tym samym roku, do daty dodajemy litery, np. „Zabawny, 1972a” i „Zabawny, 1972b”;
- ◀ jeżeli dwa odwołania nawiasowe do tej samej pozycji następują bezpośrednio po sobie, w drugim wystarczy podać „tamże, numer strony”, a gdy strona jest identyczna – po prostu „tamże” (por. przykład czwarty na stronie 4);
- ◀ jeśli odwołujemy się do określonego fragmentu, a nie do całości tekstu, to zarówno przy cytowaniu, jak i przy parafrazowaniu konieczne jest podanie numerów stron.

Literatura

W tej części umieściliśmy wzory i przykłady opisu bibliograficznego dla źródeł różnego typu. Jeśli to tylko możliwe, w opisie powinny się znaleźć wszystkie informacje wskazane niżej. Wykaz źródeł należy poprzedzić słowem „Literatura”, a w samym spisie stosować kolejność alfabetyczną – bez podziału na poszczególne typy tekstów.

Prosimy pamiętać, że w spisie literatury wyróżniamy kursywą tytuły książek i periodyków, ale nie artykułów.

Książka autorska

Huizinga, J. (1992). *Jesień średniowiecza* (tłum. T. Brzostowski). Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.

Książka zbiorowa

Janusz, B., Gdowska, K., de Barbaro, B. (red.). (2008). *Narracja. Teoria i praktyka*. Kraków: Wydawnictwo UJ.

Artykuł w czasopiśmie

Stenos, J. (2013). Between Game Facilitation and Performance: Interactive Actors and Non-Player Characters in Larp. *International Journal of Role-Playing*, 4(1), 78–95. Online: <<http://www.ijrp>.

subcultures.nl/wp-content/issue4/IJRPissue4.pdf>. Data dostępu: 25 września 2013.

Liczba przed nawiasem odnosi się do rocznika, a liczba w nawiasie – do numeru w jego ramach. Podany przykład dotyczy więc pierwszego (w tym wypadku jedyne) numeru „International Journal...” wydanego w czwartym roczniku pisma.

Artykuł w gazecie

Nowak, J. (27 grudnia 2008). Dziewięćdziesiąta rocznica. *Dziennik Grodu Przemysła*, 24–31.

Rozdział pracy zbiorowej

Budziszewska, M., Dryll, E. (2008). Poczucie dorosłości a opowieść o własnych rodzicach. Badanie z wykorzystaniem strukturalnej analizy tekstu. [W:] B. Janusz, K. Gdowska, B. de Barbaro (red.), *Narracja. Teoria i praktyka* (s. 189–209). Kraków: Wydawnictwo UJ.

Źródło internetowe: raport, recenzja, wieść, wpis blogowy itp.

Szczypczyk, T. (18 lutego 2010). *Gra grze grą. Przyczynek do genologii ludologicznej*. Online: <<http://genologia-ludologiczna.pl>>. Data dostępu: 7 marca 2010.

Gry

Adams, T. (2006). *Dwarf Fortress* [PC]. Tarn Adams, USA.

Atlus (2007). *Etrian Odyssey* [NDS]. Atlus, Japonia.

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.

Epic Games (2008). *Gears Of War 2* [Xbox 360]. Microsoft, USA.

From Software (2009). *Demon's Souls* [Playstation 3]. Namco Bandai, Japonia.

King (2012). *Candy Crush Saga* [iOS]. King, UK.

Pażytnow, A. (1984). *Tetris* [PC]. ZSRR.

Zynga (2009). *Farmville* [Facebook]. King, USA.

Jeżeli nie da się odnaleźć informacji o autorach, zamiast niej można podać na początku nazwę witryny. W naszym przykładzie mogłoby to wyglądać następująco: Nieodkryta Ludologia (18 lutego 2010). *Gra grze grą* itd.

Prosimy pamiętać o podawaniu daty dostępu do źródeł internetowych stosowanych w pracy, zarówno w końcowym spisie literatury, jak i w przypisach (dla przykładu: <<http://ptbg.org.pl/hl1.php>>, data dostępu: 15 września 2010). Jeżeli data jest identyczna dla wszystkich użytych źródeł internetowych, proponujemy nie powtarzać jej wielokrotnie w samym tekście, tylko dodać pod wykazem literatury stosowaną formułę, na przykład: „Data dostępu do źródeł internetowych wykorzystanych w tekście: 14 września 2010”.

W wykazie literatury zasadniczo powinny się znaleźć wszystkie źródła internetowe podane w przypisach i tekście głównym – również wtedy, gdy są to podstawowe adresy witryn (np. <<http://ptbg.org.pl>>). Jeżeli jednak uznają Państwo, że w danym artykule wykaz literatury stałby się z tego powodu zbyt długi, można w nim uwzględnić tylko wybrane, najważniejsze źródła. W trakcie prac redakcyjnych autorzy mogą zostać poproszeni o uzupełnienie opisów bibliograficznych pominiętych źródeł.

W razie jakichkolwiek wątpliwości zapraszamy również do kontaktu z redakcją pisma *Homo Ludens*.

Informacje o Instytucie Lingwistyki Stosowanej UAM i Pracowni Badań Ludologicznych

W Instytucie prowadzi się badania naukowe i dydaktykę w ramach kierunku filologia-lingwistyka stosowana w następujących specjalizacjach:

1. **Glottodydaktyka:** Kształcimy nauczycieli języka niemieckiego na wszystkie poziomy nauczania i wszystkie typy szkół i języka angielskiego na poziomie szkoły podstawowej i gimnazjum.
2. **Translatoryka:** Studenci przygotowywani są do wykonywania zawodu tłumacza języka niemieckiego w zakresie tekstów pisanych, w tym zwłaszcza specjalistycznych ekonomii i prawa, oraz tłumaczenia konsekwentnego.
3. **Interkulturowa Komunikacja i Mediacja:** Kształcimy specjalistów w zakresie interkulturowej komunikacji i mediacji, przygotowywanych do wykonywania zawodu menadżera kultury, mediatora, pracownika instytucji i organizacji europejskich, wydawnictw, mediów, agencji turystycznych i innych.

Ponadto ILS oferuje również niestacjonarne-zaoczne studia drugiego stopnia, Studia Podyplomowe Kształcenia Tłumaczy Języka Niemieckiego wraz z licznymi warsztatami tłumaczeniowymi (m.in. z zakresu tłumaczenia języków specjalistycznych i przygotowujące do egzaminu dla tłumaczy przysięgłych) oraz kursy doszkolające dla nauczycieli języków obcych:

Kurs 1. „Nowe technologie w nauczaniu języków obcych”

Kurs 2. „Konstruowanie gier edukacyjnych w nauczaniu języków obcych”.

Pracownia Badań Ludologicznych (poprzednio Pracownia Badań Ludologicznych w Glottodydaktyce i Komunikacji Interkulturowej) jest pierwszą jednostką uczelnianą w Polsce, a najprawdopodobniej również na świecie, z ludologią w nazwie. Jej pracownicy w badaniach własnych, zespołowych, przygotowywanych rozprawach habilitacyjnych i doktorskich oraz w dydaktyce – zarówno podczas prowadzonych zajęć specjalizacyjnych, seminariów licencjackich/magisterskich, jak i praktycznych-językowych wpisujących się w zakresy oferowanych w ILS specjalizacji w ramach kierunku filologia-lingwistyka stosowana – zajmują się strategią ludyczną w zakresie nazwy pracowni (m.in. grami dydaktycznymi, komunikacyjnymi, językowymi i innymi w nauczaniu języków obcych i komunikacji interkulturowej) oraz szeroko pojętą ludologią jako nauką zajmującą się badaniem gier. Pracownia współpracuje z Polskim Towarzystwem Badania Gier. Wśród jej pracowników znajdują się członkowie, członkowie-założyciele Towarzystwa oraz regularni uczestnicy corocznych konferencji naukowych PTBG.

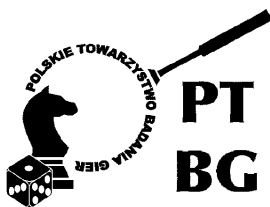
Od 2005 r. przy Instytucie Lingwistyki Stosowanej UAM działa pierwsze w Polsce statutowe koło Polskiego Towarzystwa Badania Gier – Poznańskie Koło PTBG przy ILS UAM (w ramach sekcji ludologicznej Koła Naukowego Studentów Lingwistyki Stosowanej).

**Więcej informacji o instytucie, programach studiów,
kadrze naukowo-dydaktycznej na stronie domowej.**

Adres: Instytut Lingwistyki Stosowanej UAM, ul. 28 czerwca 1956 nr 198,
61-485 Poznań, tel. 061 829 29 25, 061 829 29 33, fax. 0618292926,
<www.ILS.amu.edu.pl>.

**Informacje
o Polskim Towarzystwie
Badania Gier**

**Information
about Games Research
Association of Poland**



Polskie Towarzystwo Badania Gier

PTBG to pierwsze naukowe towarzystwo ludologiczne w Polsce. Skupia naukowców i studentów z wielu uczelni, którzy zajmują się szeroko pojętą problematyką gier – zwłaszcza RPG i gier komputerowych. Jego celem jest popularyzowanie i rozwijanie wiedzy o grach, zarówno w ujęciu teoretycznym (interdyscyplinarnie i od strony nauk szczegółowych), jak i praktycznym (tworzenie i rozpowszechnianie gier; zastosowania dydaktyczne).

Polskie Towarzystwo Badania Gier ma ambicję, aby to jego członkowie dokonywali wartościowych ustaleń naukowych oraz nowatorskich rozwiązań praktycznych.

Towarzystwo organizuje – samodzielnie i we współpracy z instytucjami naukowymi – spotkania i panele naukowe oraz inne imprezy związane z badaniem gier. Ma zamiar upowszechniać i wydawać powstające w Polsce ludologiczne prace naukowe. PTBG propaguje ideę gier jako formy twórczego wykorzystania czasu, zamierza przedkładać władzom oświatowym wnioski dotyczące zastosowania gier w dydaktyce oraz projektować zainteresowanie nimi m.in. za pośrednictwem Internetu. Towarzystwo będzie również zajmować stanowisko w sprawach publicznych dotyczących gier. Planowana jest współpraca z towarzystwami naukowymi i pokrewnymi instytucjami w kraju i za granicą.

Strona oficjalna i forum PTBG: <www.ptbg.org.pl>

Siedziba Towarzystwa: ul. Kossaka 9/7 60-759 Poznań, tel. (061) 866 04 22

Kontakt: ptbg@ptbg.org.pl, jszeja@pro.onet.pl, SurdykMG@amu.edu.pl

Zarząd Główny PTBG:

dr Jerzy Zygmunt Szeja
Przewodniczący

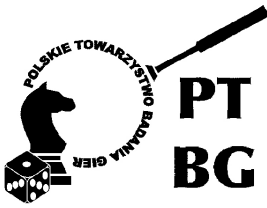
dr Augustyn Surdyk
Skarbnik

dr Michał Mochocki

dr Maria B. Garda
Wiceprzewodnicząca

mgr Stanisław Krawczyk
Sekretarz

mgr Marcin Petrowicz



Die polnische Gesellschaft zur Spieleforschung

Die PTBG ist die 1. akademische ludologische Gesellschaft in Polen. In ihr versammeln sich Forscher und Studierende zahlreicher Universitäten mit unterschiedlicher Spezialisierung sowie Personen aus anderen Berufskreisen und auch „Praktiker“ – Spieler und Designer – die sich alle in irgendeiner Form mit dem Phänomen Spiel befassen. Das Ziel der Gesellschaft ist es, Wissen über Spiele, sowohl in theoretischer wie auch in praktischer Form zu entwickeln und zu vermitteln. Die PTBG erhebt den Anspruch, dass ihre Mitglieder wertvolle wissenschaftliche Theorien schaffen und innovative, praktische Lösungen vorstellen. Die Gesellschaft organisiert u.a. Treffen, Konferenzen, Workshops, Kurse und andere mit der Spieleforschung verbundene Aktivitäten, und sie propagiert die Idee, dass Spiele eine kreative Form des Zeitvertreibe sind. Die PTBG arbeitet mit dem polnischen Bildungsministerium zusammen und beabsichtigt, Vorschläge zur sinnvollen Nutzung von Spiel in Didaktik und Pädagogik einzureichen sowie allgemein das Interesse für Spiele mittels verschiedener Medien (inkl. des Internets) zu stärken. Die Gesellschaft vertritt ihre Standpunkte in öffentlichen Debatten zum Thema Spiel und plant, mit ähnlichen Gesellschaften, Organisationen und Institutionen in Polen und anderen Ländern zusammenzuarbeiten.

GRAP main and forum site: <www.ptbg.org.pl>

Headquarters: ul. Kossaka 9/7 60-759 Poznań, tel.: (061) 866 04 22

Contact: ptbg@ptbg.org.pl, jszeja@pro.onet.pl, SurdykMG@amu.edu.pl

The Main Board of GRAP:

Jerzy Zygmunt Szeja PhD
President

Augustyn Surdyk PhD
Treasurer

Michał Mochocki PhD

Maria B. Garda PhD
Vice President

Stanisław Krawczyk M.A.
Secretary

Marcin Petrowicz M.A



Games Research Association of Poland

PTBG is the first academic ludological society in Poland. It gathers scholars and students of numerous universities, different specializations (linguistics, theory of literature, sociology, psychology, philosophy, history, economy, computing, and other sciences and arts) and professions, as well as practitioners – game players and game designers, dealing with broadly perceived game issues especially Role-Playing Games and computer games.

The aim of the association is to popularise and develop the knowledge of games, both in the theoretical (interdisciplinary, as well as from the point of view of particular disciplines) and practical (creating and distributing games; didactic applications) perspective. The Games Research Association of Poland aims to assist its members in establishing valuable scholarly theoretical assumptions and introduce innovative practical solutions.

The association organises – alone and through cooperation with academic institutions – meetings, conventions, conferences, workshops, courses, training and other enterprises related to games research.

Its intention is to popularise and publish ludological academic works written in Poland. The PTBG propagates the idea of games as a form of creative use of time, intends to present proposals concerning the application of games in didactics and pedagogy to the Ministry of Education and raises interest in games via different media including the internet.

The association will also take a stand in public matters related to games.

It is planning to cooperate with similar scholarly societies, organisations and institutions in Poland and abroad.

GRAP main and forum site: <www.ptbg.org.pl>

Headquarters: ul. Kossaka 9/7 60-759 Poznań, tel.: (061) 866 04 22

Contact: ptbg@ptbg.org.pl, jszeja@pro.onet.pl, SurdykMG@amu.edu.pl

The Main Board of GRAP:

Jerzy Zygmunt Szeja PhD
President

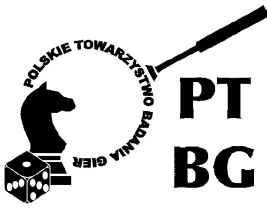
Maria B. Garda PhD
Vice President

Augustyn Surdyk PhD
Treasurer

Stanisław Krawczyk M.A.
Secretary

Michał Mochocki PhD

Marcin Petrowicz M.A.



Asociación Polaca de Investigaciones sobre Juegos

PTBG es la primera organización docente ludológica en Polonia. Reúne científicos y estudiantes de muchas universidades que se ocupan de los juegos en el amplio sentido de la palabra – sobre todo los RPG y los juegos de ordenador. Su objetivo consiste en popularizar y desarrollar el conocimiento sobre los juegos, teórica (desde el punto de vista de diferentes disciplinas o interdisciplinariamente) y prácticamente (la creación y la divulgación de los juegos, su uso didáctico). PTBG pretende que sus miembros lleguen a conclusiones docentes de valor e introduzcan soluciones prácticas innovadoras.

La asociación organiza – a su cuenta y con la colaboración con instituciones docentes – encuentros, discusiones docentes y otros eventos relacionados con la investigación sobre los juegos.

Tiene la intención de divulgar y editar los trabajos docentes sobre la ludología, escritos en Polonia. PTBG propugna la idea de los juegos como un pasatiempo creativo, quiere presentar sus conclusiones sobre el uso de los juegos en la didáctica ante el Ministerio de Educación, al igual que aumentar el interés sobre los juegos, entre otros, mediante Internet. Además, la organización va a presentar su opinión en cuanto a las cuestiones de interés común, relacionadas con los juegos. Se planea la colaboración con las asociaciones docentes e instituciones que trabajan sobre temas parecidos en el país y en el extranjero.

GRAP main and forum site: <www.ptbg.org.pl>

Headquarters: ul. Kossaka 9/7 60-759 Poznań, tel.: (061) 866 04 22

Contact: ptbg@ptbg.org.pl, jszeja@pro.onet.pl, SurdykMG@amu.edu.pl

The Main Board of GRAP:

Jerzy Zygmunt Szeja PhD
President

Maria B. Garda PhD
Vice President

Augustyn Surdyk PhD
Treasurer

Stanisław Krawczyk M.A.
Secretary

Michał Mochocki PhD

Marcin Petrowicz M.A.

Warunki wstąpienia do Polskiego Towarzystwa Badania Gier

Wszystkie osoby oraz instytucje i firmy zainteresowane wstąpieniem do Polskiego Towarzystwa Badania Gier zapraszamy serdecznie do zapoznania się ze statutem Towarzystwa dostępnym na stronie internetowej PTBG w zakładce „Statut PTBG”, pobrania deklaracji członkowskiej (dostępnej w zakładce „Czym jest PTBG?” i zamieszczonej na kolejnej stronie) oraz wysłania jej do Przewodniczącego Zarządu Głównego PTBG dr. Jerzego Szeja na adres:

Jerzy Szeja
al. Węgrowska 31/6
07-130 Łochów

Wysokość składki rocznej wynosi:

- ◀ dla studentów (osób studiujących, które NIE POSIADAJĄ TYTUŁU MAGISTRA) 40zł
- ◀ dla pozostałych członków PTBG 60zł.

Mile widziane również wyższe wpłaty.

W przypadku Członków Wspierających (instytucji, organizacji i innych) każda deklaracja będzie rozpatrywana indywidualnie przez Zarząd Główny i Radę Towarzystwa.

Składki członkowskie za następne lata w odpowiedniej wysokości należy uiszczać do 10 lutego każdego roku.

Składki należy wpłacać na konto:

Polskie Towarzystwo Badania Gier
ul. Kossaka 9/7, 60-759 Poznań

nr konta bankowego: PKO BP SA, Oddział 14 w Poznaniu:

39 1020 4027 0000 1902 0396 6587

Tytułem: Składka członkowska za rok 201_ + imię i nazwisko wpłacającego.

Jednocześnie uprzejmie prosimy o przesłanie danych do listy członków PTBG publikowanej na witrynie Towarzystwa wg poniższych wzorów na adres SurdykMG@amu.edu.pl:

1. stopień naukowy/tytuł zawodowy
2. imię i nazwisko
3. reprezentowana dyscyplina naukowa/uzyskane wykształcenie
4. uczelnia, jednostka, miasto/miejscowość (w przypadku pracowników naukowych/dydaktycznych/naukowo-dydaktycznych i studentów)
5. aktualny, kontaktowy adres mailowy

Przykład 1 (pracownik uczelni):

- ◀ dr AAAA BBBB, lingwistyka stosowana-glottodydaktyka, anglista, Instytut Lingwistyki Stosowanej UAM Poznań, AAABBB@amu.edu.pl

Przykłady 2, 3 (pracujący, niezwiązany z żadną uczelnią):

- ◀ mgr XXXXX YYYYY, informatyka, Warszawa, XXX@aaa.pl
- ◀ FFFFFFF GGGGGG, pracujący, Wrocław, GGG@aaa.pl

Przykłady 4, 5 (student):

- ◀ VVVVV ZZZZZ, student 2 roku filologii angielskiej, Instytut Filologii Angielskiej UAM Poznań, ZZZ@aaa.pl
- ◀ Lic. DDDDD EEEEE, student 5 roku filologii angielskiej, Instytut Filologii Angielskiej, UAM Poznań, EEE@aaa.pl

Zarząd Główny PTBG gorąco zachęca do działalności w Kołach PTBG oraz powoływania nowych Kół (szczegóły określa Statut PTBG, lista istniejących Kół na kolejnych stronach).

Serdecznie zapraszamy do odwiedzania strony PTBG (<www.PTBG.org.pl>) rejestracji i udziału w dyskusjach na forum naukowym Towarzystwa (wejście ze strony głównej Towarzystwa) oraz odwiedzania profilu PTBG w serwisie Facebook.

Członkowie Towarzystwa mogą również brać udział w corocznych konferencjach naukowych PTBG z cyklu „Kulturotwórcza funkcja gier” (zwykle w listopadzie każdego roku w Poznaniu, strona każdej bieżącej strony pod adresem <www.gry.konferencja.org>) ze zniżkową opłatą konferencyjną zawierającą ponadto składkę za nadchodzący rok.

Zachęcamy do lektury publikacji PTBG i czasopisma „Homo Ludens” (dostępne online <<http://ptbg.org.pl/HomoLudens/>>, więcej informacji nt. poprzednich publikacji Towarzystwa można znaleźć w zakładce „Publikacje” – wejście ze strony głównej PTBG.

DEKLARACJA CZŁONKOWSKA
Polskiego Towarzystwa Badania Gier

Wyrażam swoją wolę przystąpienia do towarzystwa naukowego pod nazwą Polskie Towarzystwo Badania Gier.

Oświadczam, że znany jest mi statut PTBG i akceptuję jego postanowienia.

1. IMIĘ/IMIONA _____

2. NAZWISKO _____

3. DATA URODZENIA _____

4. ADRES ZAMIESZKANIA _____

5. ADRES KONTAKTOWY, TEL., E-MAIL _____

6. ROK WSTĄPIENIA _____

7. TYTUŁ ZAWODOWY / STOPIEŃ NAUKOWY / STUDENT
(UCZELNIA, KIERUNEK, ROK),
WYKSZTAŁCENIE, ZAWÓD WYKONYWANY

Podpis

Informacje o Kołach Polskiego Towarzystwa Badania Gier

Od roku 2005 do teraz zostało powołanych sześć statutowych Kół PTBG
(w kolejności powstawania):

Poznańskie Koło PTBG przy Instytucie Lingwistyki Stosowanej Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Adres: ul. 28 czerwca 1956r. nr 198, 61-485, Poznań

Zarząd Koła:

- ◀ Przewodniczący: dr Augustyn Surdyk
- ◀ Członek Zarządu: prof. UJK dr hab. inż. Jan Zych
- ◀ Członek Zarządu: mgr Bartosz Kuczyński

Kontakt: SurdykMG@amu.edu.pl

Warszawskie Koło PTBG przy Wydziale Pedagogiki Uniwersytetu Warszawskiego

Zarząd Koła:

- ◀ Przewodniczący: dr Zbigniew Wałaszewski
- ◀ Członek Zarządu: Przemysław Bociąga
- ◀ Członek Zarządu: Maciej Ryng

Kontakt: zw@aps.edu.pl

**Bydgoskie Koło PTBG przy Instytucie Neofilologii i Lingwistyki Stosowanej
Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy**

Adres: ul. Grabowa 2, 85-601, Bydgoszcz

Zarząd Koła:

- ◀ Przewodniczący: dr Michał Mochocki
- ◀ Członek Zarządu: dr Aleksandra Mochocka
- ◀ Członek Zarządu: mgr Krzysztof Chmielewski

Kontakt: michal.mochocki@gmail.com

Gdańskie Koło PTBG przy Wydziale Zamiejscowym SWPS w Sopocie**Zarząd Koła:**

- ◀ Przewodnicząca: dr Agata Hofman
- ◀ Wiceprzewodnicząca: mgr Ewa Szumilewicz
- ◀ Sekretarz: lic. Kamila Kraszewska

Kontakt: agata.hofman@lanlab.pl

Krakowskie Koło PTBG przy Instytucie Sztuk Audiowizualnych UJ w Krakowie**Zarząd Koła:**

- ◀ Przewodniczący: mgr Marcin Petrowicz
- ◀ Członek Zarządu: mgr Justyna Janik
- ◀ Członek Zarządu: Maciej Nawrocki

Kontakt: marcin.petrowicz@gmail.com

**Wrocławskie Koło PTBG przy Zakładzie Nowych Mediów Instytutu
Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej Dolnośląskiej Szkoły Wyższej
we Wrocławiu****Zarząd Koła:**

- ◀ Przewodniczący: dr Jan Stasiński
- ◀ Członek Zarządu: dr Dorota Chmielewska-Łuczak

◀ Członek Zarządu: dr Dobrosława Grzybkowska-Lewicka

Kontakt: janostas@poczta.onet.pl

Informacje i komunikaty dot. działalności Kół publikowane są na witrynie internetowej PTBG, w odpowiednich działach forum oraz w profilu towarzystwa w serwisie Facebook.

