

Opowieść gracza. Między fikcyjnymi światami, formalnymi zasadami i realnymi mózgami

ADAM WASAŻNIK*

Wstęp

Punktem wyjścia niniejszej refleksji jest metodologiczne pytanie o interdyscyplinarność badań nad grami. Ludologia (w sensie szerokim) była traktowana jako dziedzina interdyscyplinarna, ale, jak ujął to Augustyn Surdyk, „czy aby na pewno »inter-«? A może raczej multi-, trans- bądź postdyscyplinarn[a]?” (SURDYK 2009: 231). Temat ten omawiał na przykład Frans Mäyrä, który na podstawie przebiegu międzywydziałowych projektów, w których uczestniczył, wskazuje niebezpieczeństwa i korzyści płynące interdyscyplinarnego podejścia do badań nad grami (MÄYRÄ 2009: 320). Inni, opierając się na danych scjentometrycznych, wskazywali na izolowanie się naukowców o podejściu humanistycznym („groznawców”) od innych dyscyplin (DETERDING 2016: 13-15). Jak pisze Espen Aarseth: „Stając przed bogatym i zróżnicowanym światem gier cyfrowych, trudno wymyślić dziedzinę lub dyscyplinę, która nie mogłaby zostać w jakiś sposób użyta w badaniach tego pola” (AARSETH 2010: 14). Eric Zimmerman natomiast dodaje, że: „Jedną z podstawowych idei w [napisanej wraz z Katie Salen książce — A.W.] *Rules of Play* jest to, że możemy patrzeć na gry z licznych i sprzecznych punktów widzenia. Co

* Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie | kontakt: adam.wasaznik@gmail.com

więcej: jest to podejście właściwe przy tak skomplikowanych fenomenach jakimi są gry” (ZIMMERMAN 2012: 3 PAR. 3)¹.

Cel niniejszego rozdziału będzie wąski: pokazane zostaną pewne korzyści, jakie humanistom może przynieść wkład badawczy z matematyki i kognitywistyki, a jako potencjalny łącznik dla częściowych wyników z wymienionych dziedzin zaprezentuje się określone rozumienie pojęcia opowieści gracza (*player story*). Warto uprzedzić, że autor będzie analizował problem w ujęciu matematyczno-kognitywistycznym raczej niżli humanistycznym. Przyjmijmy, że jeśli różnorodne punkty widzenia uda się połączyć w nową całość bez popadania w sprzeczność, to nasze rozumienie fenomenu gier może na tym tylko zyskać. Wzmiankowane trzy szerokie dziedziny korespondują z trzema obszarami badań nad grami, które wymienia Espen Aarseth: rozgrywką (kognitywistyka), zasadami gry (matematyka) i światem gry (humanistyka) (AARSETH 2010: 20). Rozgrywka będzie tutaj pojęciem centralnym, stąd ani gry tradycyjne, ani abstrakcyjne nie pozostaną poza zakresem niniejszych rozważań².

Opowieść gracza

Terminu „opowieść gracza” nie trzeba na gruncie groznawstwa wprowadzać³. Jesper Juul to badacz wykorzystujący wiele dyscyplin, któremu zdarzyło się nawet tłumaczyć ze swojego „metodologicznego eklektyzmu” (JUUL 2016: 35). W książce, do której niniejszy rozdział nawiązuje tytułem, a więc *Half-real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, wzmiankował wśród wielu innych, również koncepcję opowieści gracza. Jest ona tam uznana za synonim narracji emergentnej (*emergent narrative*) i przytoczone zostają jej trzy definicje (JUUL 2011: 157-158):

- (1) doświadczenie dostarczone graczowi przez grę;
- (2) opowieść jaką gracz opowiadają na temat gry;
- (3) opowieść jaką gracz tworzą przy pomocy gry.

¹ Przekład własny za: „One of the most basic ideas in *Rules of Play* is that we can look at games from multiple and contradictory points of view. And furthermore: that this is the right and proper thing to do with such a complex phenomena as games”.

² Uwzględnienie jeszcze czwartego popularnego obszaru, czyli społecznego aspektu grania nie stałoby w sprzeczności z ujęciem zaproponowanym w tym rozdziale, ale temat ten nie będzie poruszany z troski o objętość tekstu.

³ Wprowadzenie nowego terminu do dyskursu wydaje się być związane z kłopotliwą koniecznością ciągłego późniejszego autocytowania.

W niniejszym rozdziale przyjęte zostanie pierwsze sformułowanie, jednak w rozumieniu, które niejako łączy w sobie wszystkie trzy powyższe możliwości. Definicja tak szeroka (wynikająca z szerokiego rozumienia pojęcia doświadczenia) może niepokoić, gdyż, jak wiadomo, duża pojemność semantyczna utrudnia teoretyczne ujęcie danego problemu. Jednak opowieść gracza *sensu largo* ma po określeniu jej zakresu potencjał nie tyle jako temat, ile jako narzędzie lub perspektywa badawcza, co sprawia, że w takiej sytuacji wspomniana pojemność nie jest szkodliwa poznawczo. Choć wstępne sformułowanie definicji można przyjąć za Juulem, dalsza interpretacja jego tekstu ujawnia niejednoznaczności związane z historycznym wykorzystaniem w literaturze pojęcia narracji emergentnej. Uwzględnienie wcześniejszych tekstów poruszających pokrewne tematy pomoże sprecyzować rozumienie opowieści gracza przyjęte w niniejszym rozdziale.

W artykule zatytułowanym *Towards a Game Theory of Game* Celia Pearce wyróżnia aż sześć rodzajów narracji emergentnej: (1) doświadczeniowy (*experiential*), (2) performatywny (*performative*), (3) wzbogacający (*augmentative*), (4) opisowy (*descriptive*), (5) metaopowieść (*metastory*) i (6) system opowieściowy (*story system*) (PEARCE 2004: 145). Można tu wyróżnić dwie grupy. W pierwszej znalazłyby się opowieści dotyczące samych graczy, czyli o graczach, traktujące więc gracza jako „temat” (a jest to ważna cecha opowieści gracza w rozumieniu przyjętym w niniejszym rozdziale), w grupie drugiej natomiast – narracje emergentne rozumiane jako opowieści unikatowe dla konkretnego przejścia gry, ale dotyczące fikcji w grze.

Spśród typów występujących w zestawieniu Pearce do grupy pierwszej należałby niewątpliwie typ pierwszy (narracja emergentna), wyróżniony przez autorkę jako jedyny rodzaj opowieści emergentnej, który występuje w dowolnej grze. Ten typ będzie najważniejszy z perspektywy rozważań prowadzonych w niniejszym rozdziale. Dalej można stwierdzić, że w drugiej grupie plasowałyby się domyślnie typ piąty i szósty (odpowiednio: metaopowieść i system opowieściowy) – jednak pozostałe trzy typy narracji emergentnej trudno przypisać do jednej z dwóch grup. Nie jest jasne, w której grupie powinien być na przykład typ drugi, zdefiniowany jako „emergentna narracja tak, jak jest postrzegana przez widzów oglądających i/lub interpretujących grę na bieżąco [*emergent narrative as seen by spectators watching and/or interpreting the game underway*]” (PEARCE 2004: 145).

Koszykówka (preferowany przykład Pearce) nie sprawia pod tym względem problemów, ale w wypadku gier komputerowych oglądanych przez widzów sprawa nie jest już tak prosta. Zdarzenia w każdej obserwowanej grze e-sportowej (na przykład podczas

turniejów takich, jak The International w *Dota 2*) są przeważnie komentowane i odbierane jako wynik działań graczy – przejaw ich umiejętności lub efekt błędów. Jednak publiczny ich odbiór na poziomie diegetycznym również się zdarza, zwłaszcza w odniesieniu do sytuacji rzadkich (choćby obecnych tylko w najnowszej wersji gry) i pod warunkiem, że nie zachodzi w danym momencie konfrontacja zawodników. Przykładem takiej sytuacji w grze *Dota 2* mogą być dialogi między postaciami, które spotkały się w jednym miejscu na mapie. Niektóre z takich związanych z metaopowieścią wypowiedzi są wydarzeniami zaskakującymi i przez to skupiającymi na sobie uwagę, ponieważ bohaterów jest wielu, w dodatku wystąpienie dialogu jest uwarunkowane losowo. *Dota 2* jest pod tym względem lepszym przykładem gry prezentowanej widzom niż *StarCraft* lub inne gry strategiczne, bo charakterystyki postaci kierowanych przez zawodników są w grach typu MOBA rozwinięte i wyraziste. Pomimo tych wyjątków można jednak domniemywać, że typ performatywny opowieści gracza był pomyślany jako dotyczący w głównej mierze graczy.

W kwestii ujęć narracji emergentnej wspomnieć należy, iż drugi artykuł, który wykorzystuje ten termin i zasługuje na omówienie, sąsiaduje z tekstem Pearce w zbiorze *First Person: New Media as Story, Performance and Game* – przy czym jest ono tam już wykorzystane w węższym znaczeniu. Henry Jenkins w tekście *Game Design as Narrative Architecture* używa bowiem tego pojęcia wyłącznie w rozumieniu odpowiadającym systemowi opowieściowemu Celi Pearce, a temat ilustrowany jest przykładami z gier *The Sims* oraz *EverQuest*, odnoszącymi się do zjawiska fikcji w grze (JENKINS 2004: 128). Przypisano już wyżej ten typ do grupy drugiej, czyli niepokrywającej się znaczeniowo z rozumieniem przyjętym w tym rozdziale, jednak Jenkins we wcześniejszym ustępie cytowanego tekstu pisze o potrzebie zmiany podejścia do narracji na gruncie badania gier. Według niego narracja powinna być w dużo większym stopniu problematyzowana pod względem sposobów jej rozumienia (*comprehension*). Odczytane w tym kontekście rozważania Jenkinsa stawiają gracza w centrum uwagi (JENKINS 2004: 121), a sama interakcja z narracją może być jednak traktowana jako element opowieści gracza.

Na koniec tych wstępnych uwag zauważyć trzeba też podobieństwo opowieści gracza jako metody badawczej do wprowadzonego przez Mię Consalvo i Nathana Duttona pojęcia dziennika rozgrywki (*Gameplay Log*) (CONSALVO & DUTTON 2006: PAR. 37). Jest to element zaproponowanej przez tych autorów metodologii badania gier wideo (rozumianych jednak w tym wypadku, jak się zdaje, w wąskim sensie, jako stosujących trójwymiarową, realistyczną reprezentację). Dziennik rozgrywki jest, jak określiłaby to Pearce, emergentną narracją opisową (czyli relacjonowaniem po fakcie), ale rozgrywka

ta jest prowadzona według specyficznych zaleceń, które mają na celu zapewnienie jak najlepszego poznania gry. W porównaniu z trzema pozostałymi elementami metodologii znaczenie dziennika rozgrywki dla metody badawczej jest niestety opisane mniej szczegółowo.

Głos projektantów gier

Doświadczenie dostarczone graczowi przez grę leży w centrum zainteresowania *game designerów*. W kontekście naszych rozważań warto zwrócić uwagę na monografię Briana Uptona, zatytułowaną *Aesthetic of Play*. Autor, doświadczony projektant gier, w spójny sposób sięga w niej zarówno do kognitywistyki, jak i do formalnego podejścia do zasad oraz mechaniki gier, szkicując na podstawie terminologii projektantów podstawowe elementy składające się na doświadczenie gracza podczas gry. Na bazie tych rozważań przesuwa się w bardziej twórcze rejony, proponując własną alternatywę dla Derridiańskiej dekonstrukcji. W te zaawansowane dociekania Briana Uptona nie będziemy tu wnikać, ale wydaje się, że wypracowane przez niego kategorie (na przykład horyzont akcji lub horyzont intencji) mogłyby być solidną podstawą dla szczegółowych rozważań o opowieściach graczy w różnych grach. W *Aesthetic of Play* rozważana jest głównie węższa perspektywa doświadczenia gracza. Kolejne etapy, momenty i decyzje są przeważnie traktowane z osobna i choć znajdują omówienie również trochę szersze, złożone struktury, kompozycja całej rozgrywki nie leży w centrum uwagi Uptona.

Jest wiele sformułowań pochodzących z kręgu *gamedevu*, które wiążą projektowanie z tworzeniem psychologicznego doświadczenia. Jesse Shell ujmuje to następująco: „Dobra gra jest jak maszyna do tworzenia opowieści – generuje sekwencje zdarzeń które są rzeczywiście interesujące [*a good game is like a story machine – generating sequences of events that are very interesting indeed*]” (SHELL 2008: 265), ilustrując tę tezę uwagą o opowieściach tworzonych przez *baseball*. Czasem wśród twórców gier stosuje się właśnie określenie „opowieść gracza”. W znaczeniu przyjętym w tym rozdziale stosuje je na przykład Eric Dodds, współtwórca komputerowej gry karcianej *Hearthstone* (DODDS 2014: 17). W swojej wypowiedzi konferencyjnej podkreśla on, że przeżycia gracza mogą w różny sposób odnosić się do elementów fikcji w grze i warto odróżniać od siebie dwie opowieści (fabuły i gracza) na poziomie teoretycznym, aby móc ukazać ich zależność i zrozumieć jednoczesną ważność każdej z nich.

Opowieść gracza w przyjętym tu rozumieniu jest więc zgodna z użyciem funkcjonującym wśród części projektantów (również w definicjach książkowych⁴). Unifikująca rola pojęcia opowieści gracza objawiałaby się również w możliwości jednoczesnego odnoszenia się do fenomenu gier od strony projektantów (jako element ich praktyki) i od strony graczy, których stawia w centrum uwagi. Warto zatem bardziej szczegółowo (w tym też krytycznie) odnieść się do wykorzystywanych w *gamedevie* terminów powiązanych z doświadczeniową opowieścią gracza, jak łuki lub pętle (COOK 2013).

Badanie gier i kognitywistyka

Kognitywistyka jest rozległą interdyscyplinarną dziedziną wiedzy, a jej powiązanie z grami pozostaje złożone i zróżnicowane w zależności od wybranej subdyscypliny kognitywistycznej, których wymienia się sześć (WALTER 1978). I tak: sztuczna inteligencja interesuje twórców gier, niektóre neurologiczne schorzenia są standardowo diagnozowane poprzez rozegranie gry kognitywnej, kognitywne antropologia i językoznawstwo będą pomocne w dowolnych badaniach dotyczących różnic kulturowych, a niemniej istotną rolę pełnić będą psychologia poznawcza czy filozofia (ostatnie z wyróżnianych subdyscyplin kognitywistyki).

Na pierwszym miejscu pod względem wpływu kognitywistyki na groznawstwo wymienić trzeba kognitywną teorię metafory. Sebastian Mörning, odnosząc się w rozprawie doktorskiej do różnych wykładni metafory, ukazuje koncepcję kognitywną jako dominującą w piśmiennictwie groznawczym (MÖRNING 2012: 19-20). Dalej słusznie zwraca uwagę na różnice w humanistycznej adaptacji pojęcia metafory kognitywnej w stosunku z pierwowzoru George'a Lakoffa i Marka Johnsona, dla których kluczowe było potraktowanie metafory jako mechanizmu poznawczego (niezależnego od języka

⁴ W słowniczku pojęć na końcu książki mamy typowe dla projektantów pragmatyczne ujęcie: „Opowieść gracza: Jest to opowieść, jaką gracze tworzą przez swoje akcje w grze. Będzie to obejmować wymyślne techniki użyte do podolania wyzwaniom stawianym przez grę (może tu chodzić o uzyskanie dobrej pozycji dla zabicia wrogów, sposób ułożenia dróg dla zbudowania miasta lub o wybór zagrań prowadzących do zwycięstwa w meczu futbolowym). Niektórzy nie będą skłonni nazwać tego opowieścią, bo często przypomina to prostą chronologię wydarzeń. Jednak opowieść gracza jest unikatowa dla każdorazowego przejścia gry przez danego gracza i jest tym, co najprawdopodobniej on zapamięta i o czym będzie opowiadać znajomym [*Player's story: This is the story the players create through their actions in playing the game. This will involve the clever techniques they used for succeeding at the game's challenges, whether it was where they positioned themselves to shoot and kill their enemies, how they laid the streets down to build up a city, or which plays they chose to win a football game. Some would be hesitant to call this a story, as it can often more resemble a simple chronology of events. However, the player's story is unique to that player's game experience, and is what he is most likely to remember and talk about with his friends*]” (ROUSE 2005: 667).

lub tekstu). Być może z powodu obfitości językowego materiału pełniącego rolę przykładów to rozróżnienie nie było klarowne w *Metaforach w naszym życiu*, gdzie koncepcja metafory kognitywnej została wprowadzona. To doprowadziło do nieporozumień uznanych nawet przez samych autorów w posłowie do drugiego wydania książki (LAKOFF & JOHNSON 2003: 265). Wśród badań nad grami w ramach kognitywnej teorii metafory, Mörning zwraca uwagę na pracę magisterską *Source-path-goal Structure in Multimodal and Interactive Video Games: Half-Life 2, Grim Fandango and Heavy Rain* Roelfa Kromhouta. Niestety zapoznanie się z tą pracą nie jest łatwe, ale można za ryzykować stwierdzenie, że analiza przeprowadzona w duchu kognitywistycznym (metafora jako mechanizm poznawczy) będzie dobrze korespondować z koncepcją opowieści gracza, a w duchu humanistycznym (metafora w tekście gry) mniej.

Pomimo mnogości prac powstających na gruncie humanistyki warto też nadmienić, że wśród kognitywistów teoria metafory ma zarówno zwolenników, jak i przeciwników. Dzieje się tak ze względu na to, że dotychczas trudno w tym obszarze zrealizować empiryczne ambicje dyscypliny lub w inny sposób wpisać koncepcję metafory w główny nurt odniesień dotyczących albo neuronauki, albo informatyki.

Kontynuując przegląd kognitywistycznych wątków wykorzystywanych w pracach groznawców, spośród najbardziej znanych teorii można wspomnieć także teorię amalgamatu Marka Turnera (współcześnie często wykorzystywana łącznie z teorią metafory; BOGOST 2006: 70)⁵ lub teorię ram Marvinina Minsky'ego (MURRAY 1998: 255). Jednak w odniesieniu do opowieści gracza szczególnie warto wskazać na wcześniejsze nawiązania do teorii skryptów Rogera Schanka (JUUL 2011: 157), dotyczącą narracyjnej organizacji pamięci. Koncepcja ta opiera się na założeniu, że umysł ludzki porządkuje wspomnienia w strukturach zbliżonych do kanonicznych modeli opowieści (agent lub kilku agentów, cele, okoliczności). Na koncepcję Schanka powoływał się też pośrednio Torben Grodal w artykule *Stories for Ear, Eye and Muscles* (GRODAL 2003), ale bezpośrednio oparł swoje rozważania na wykładni poznania ucieleśnionego Antoniego Damasio. Oprócz licznych rozważań o charakterze terminologicznym, które mają na celu osadzić pojęcia humanistyczne w kontekście kognitywistycznym, Torben Grodal przedstawia kilka faktów znaczących dla badania gier z perspektywy opowieści gracza przyjętej w tym rozdziale.

⁵ Zresztą cały rozdział Bogosta *Games and Narratives* porusza interesujące w tej części kwestie, ale niestety nie ma tu miejsca na prześledzenie wszystkich tropów łączących gry, narrację i kognitywistykę.

Zdaniem Grodala, po pierwsze, mimo że doświadczenie gracza jest na bieżąco strukturyzowane jako opowieść, to odbywa się to na poziomie przedwerbalnym. Jako badacze mamy dostęp do doświadczeniowej opowieści emergentnej już tylko na drodze pośredniej – nawet w wypadku, gdy to my sami graliśmy (GRODAL 2003: 135). Druga istotna uwaga dotyczy kompetencji gracza, który to kontekst pozwala na wyznaczenie ogólnych tendencji zmian opowieści gracza w kolejnych kontaktach z grą, a nie tylko na przestrzeni jednej rozgrywki (GRODAL 2003: 148). Warto przy tym przypomnieć, jak niedużą rolę w wypadku wielu gier (zwłaszcza abstrakcyjnych i e-sportowych) ma jej pojedyncze ukończenie. By wejść w celową interakcję z grą, trzeba często wykonać wcześniej wiele podejść, które mają jeszcze charakter przypadkowy i zazwyczaj nie przynoszą graczowi satysfakcji – oprócz tej, że jest on już bliżej autentycznego doświadczenia rozgrywki.

Wymóg minimalnego poziomu kompetencji odbiorcy dzieła nie jest unikatowy dla gier. Odbiór dzieła w innej dziedzinie artystycznej przez osoby zupełnie pozbawione wykształcenia będzie często traktowany jako nie znaczący kulturowo, wzbudzając może zainteresowanie badaczy podwójnego kodowania lub utworów skierowanych do dzieci. W wypadku gier ta wymagana kompetencja może obejmować umiejętności podstawowe jak czytanie lub obsługa myszki, ale stosunkowo rzadko dotyczy treści kulturowych dostępnych poza grą.

Decyzje gracza są podejmowane na podstawie tworzonego przez niego mentalnego modelu kluczowych dla rozgrywki elementów. Kompetencje gracza rosną przez to, że model ten jest stopniowo uzupełniany poprzez interakcję z grą na przestrzeni jednej lub kilku rozgrywek. W wypadku gier opartych na mechanice kolejne odkrycia dotyczące gry jako systemu mogą być najważniejszymi momentami doświadczenia gracza i w konsekwencji jego opowieści.

Badanie gier i kognitywistyka – kilka propozycji

W latach siedemdziesiątych z kognitywistyki wyłoniła się (obecnie już samodzielna) dziedzina HCI (*Human-Computer Interaction*), w której współcześnie wyróżnia się związaną z grami specjalizację zwaną PCI (*Player-Computer Interaction*). Może ona stanowić cenne źródło inspiracji zwłaszcza dla groźnawców specjalizujących się w studiowaniu interfejsów. Doświadczenie gracza jest ważnym pojęciem PCI i według niektórych może

pozwolić na konsolidujące, interdyscyplinarne ujęcia⁶. Dla groznawców zajmujących się rozgrywką znaczenie mogą mieć w szczególności takie obszary badawcze kognitywistyki, jak rozwiązywanie problemów, odmienne stany świadomości lub enaktywne koncepcje poznania. Wszystkie te tematy są najbliższe psychologii, a niektóre zagadnienia badane są też w ramach tej właśnie węższej dyscypliny, bez odwoływania się do szerszej kognitywistycznej ramy.

Ludologów zainteresowanych grami abstrakcyjnymi mogą zaciekać badania zależności między skutecznością rozwiązywania problemów o tej samej logicznej konstrukcji a tematyką, której problem dotyczy. Okazuje się, że skuteczność ta rośnie, jeśli tematyka zadania związana jest z poszukiwaniem partnera do współpracy, zwłaszcza w sytuacji, gdy weryfikujemy, czy potencjalny partner nie jest oszustem (COSMIDES & TOOBY 1992: 193). Ten wynik psychologii ewolucyjnej można powiązać z tematem warstw tematycznych (*theme*) w grach logicznych. Takie nakładki (czasem traktowane jako wyłącznie ułatwienie dla przyswojenia zasad; FAN 2012; ROSEWATER 2016: 10:50) mogą mieć treść ekonomiczną, społeczną lub inną. Ewolucyjne przystosowanie mózgu do zadań o określonym charakterze może, jak się okazuje, wpływać na doświadczenie gracza w różnych wersjach gry bazujących na tym samym schemacie formalnym. Jeśli chodzi o stany świadomości, pojęciem psychologicznym, które na gruncie badania gier znalazło podatny grunt, jest przepływ (*flow*). Termin ten w kontekście gier jest powiązany z podjęciem wyzwania o dobrze dobranym poziomie trudności. To, czy gra stanowi dla gracza wyzwanie, czy też nudzi go lub frustruje, zmienia się w czasie, a trudność gry z reguły rośnie w miarę postępów gracza. Przebieg gry pod kątem subiektywnej trudności można potraktować jako pewną ograniczoną do wybranego aspektu opowieść gracza. Badania przepływu na gruncie psychologii wskazują nam też ciekawe ewentualne metody pozyskiwania opowieści graczy, które mogą nie mieć charakteru opisowego. Być może oprócz introspekcji, obserwacji i spekulacji można z powodzeniem uzyskać pewien aspekt opowieści na postawie metod diagnostycznych. Na przykład opowieść związana ze stresem gracza może zostać odczytana również za pomocą mierzenia temperatury płatków uszu.

⁶ W podrozdziale artykułu omawiającego zależności między PCI groznawstwem, zatytułowanym *The Fourth Paradigm – Practice*, autorzy piszą: „Tak więc uważamy ten paradygmat za najbardziej zgodny z groznawstwem, reprezentowanym na konferencjach takich jak DiGRA i w czasopiśmie takich jak »Game Studies« lub »Games and Culture« [Thus we consider this paradigm to be the one with the closest alignment to Game Studies, represented at conferences like DiGRA and journals such as Game Studies and Games and Culture]” (CARTER, DODDES, NANSEN, HARROP & GIBBS 2014: 33).

Interesujące badania na gruncie kognitywistyki były prowadzone z wykorzystaniem gry *Tetris*. Zwolennicy enaktywnych koncepcji poznania wiążą każde poznanie z działaniem, a eksperyment na graczach pokazywał zależności między czynnościami wykonywanymi na spadającym klocku, a rozpoznaniem sytuacji na planszy (KIRSH & MAGLIO 1992: 227). Niewykluczone, że większą korzyścią dla rozwoju kognitywistyki jest wykorzystywanie gier (na przykład w formie projektów *citizen science*) niż *vice versa*.

Badanie gier i matematyka

System mechaniki gry jest systemem formalnym, więc jeśli mechanika znajduje się w centrum zainteresowania gracza, jego interakcja z grą pod pewnymi względami upodabnia się do przebiegu badań matematycznych. W odniesieniu do badania gier opartych na mechanice inspiracje pochodzące z psychologii matematyki i relacje samych matematyków mogą być cenną analogią do zbadania, na przykład jeśli chodzi o rolę wyzwań i wrażeń estetycznych (HADAMARD 1964: 113)⁷.

Historycznie związki między matematyką a grami są bardzo bliskie, bowiem badanie gier w matematyce zainspirowało powstanie całych jej działów, na przykład teorii prawdopodobieństwa. Ze względu na łatwość formalnego sformułowania, głównym obszarem zainteresowania matematyków w obrębie gier było zwykle wygrywanie. Co interesujące, Roger Caillois krytycznie oceniał tego typu badania nad grami ze względu na to, że stanowią zagrożenie dla kluczowej cechy gry, jaką jest niepewność wyniku twierdząc, że „dalekie są od popierania ducha gry, rujnują grę, unicestwiając jej rację bytu” (CAILLOIS 1997 150). Naukowcy zajmujący się matematyką mogą znaleźć wiele rozwiązań sprzyjających lepszemu rozumieniu specyfiki działania gier wideo, jednak w niniejszym rozdziale wskazane zostaną tylko przykłady najbardziej emblematiczne.

Teorię gier Johna von Neumanna można uznać w świetle niniejszych rozważań za postęp względem wcześniejszych badań o tyle, że – choć nadal była skupiona na aspekcie wygrywania – wypracowała też narzędzia do badania wewnętrznej struktury gier, skąd może płynąć jej inspirująca rola. Katie Salen i Eric Zimmerman wskazują, że teoria pozwala badać relacje między kolejnymi wyborami i wynikiem oraz wprowadza pojęcie strategii (SALEN & ZIMMERMAN 2003). Omawiana matematyczna dyscyplina jest oparta w głównej mierze na teorii prawdopodobieństwa i teorii grafów, natomiast problem, od

⁷ Praca ta jest szczególnie interesująca ze względu na częstą perspektywę pierwszoosobową. Hadamard, sam będąc uznanym matematykiem, poparł swoje rozważania uwagami od czołówki naukowej XIX i XX wieku.

którego sama teoria grafów wzięła początek, dostarcza dobrej ilustracji dla związku badań o charakterze matematycznym z cechami gry istotnymi z punktu widzenia opowieści gracza.

Mosty królewieckie są grą towarzyską (łamigłówką), która rozpowszechniła się w Królewcu pod koniec XVIII wieku. Celem jej było przejście po każdym moście łączącym wyspy nad rzeką Pregolą dokładnie raz, z tym tylko ograniczeniem, że można było poruszać się po mieście wyłącznie drogą lądową i bez opuszczania jego granic. Matematyk Leonhard Euler przyjrzał się temu zagadnieniu i wywnioskował, że osiągnięcie celu gry w *Mostach królewieckich* było niemożliwe do osiągnięcia. Wynikiem matematycznym było tu wyznaczenie ogólnych zasad klasyfikujących wszystkie zadania tego typu dla dowolnej liczby wysp i dowolnego układu mostów. Dzięki wprowadzeniu formalnych narzędzi dla swoich rozważań, Euler jest uznawany za twórcę teorii grafów (STEWART 2008: 41).

To, czy gracz może zakończyć grę zwycięstwem, jest ważną cechą opowieści gracza generowanych przez każdą rozpatrywaną grę. Jest jeszcze wiele elementów lub schematów opowieści gracza, które mogą być ujęte formalnie bez konieczności przeprowadzania pomiarów i bez liczbowego symulowania rozgrywki. Warto tu wspomnieć o skali konstruowanego modelu: graf gry oddający każdy wybór (na przykład naciśnięcie klawisza) będzie przez swój rozmiar trudny do zbadania, można jednak modelować sytuację na poziomie pomieszczeń, punktów na mapie, *checkpointów* i tak dalej. Stany gry i zmiany między stanami są naturalnie modelowane za pomocą grafu, w których stany reprezentowane są przez wierzchołki, a ich zmiany – przez krawędzie grafu. Taki sposób modelowania jest przyjęty również w teorii gier von Neumanna, jednak tam gra (ściślej: postać ekstensywna gry) jest zapisana formalnie tak, że nie ma możliwości przejścia z jednego stanu gry do drugiego na kilka różnych sposobów. Jest to tak zwane drzewo gry i dzięki tej konstrukcji częściowo modelowane są zasoby informacyjne graczy (wierzchołek grafu jednoznacznie określa zarówno obecny stan, jak i wcześniejszy przebieg gry).

Z modelowania informacji graczy można zrezygnować w badaniach subiektywnego odbioru sytuacji w grze, więc jeśli zapadnie decyzja, by badać taki element opowieści gracza, jak chociażby wracanie do sytuacji lub miejsca, na które już wcześniej natrafił on w grze, można łatwo budować model, w którym zjawisko będzie miało postać cykli w grafie (czyli ścieżek zamkniętych). Badacz, który wykorzysta schemat jakiegoś aspektu gry (stosując na przykład dymki połączone strzałkami), prawdopodobnie nie uzna automatycznie, że posługuje się już matematyką (tu: teorią grafów skierowanych). Jednak

to schematyczne podejście można kontynuować aż do uzyskania grafu o znacznej złożoności i, na tym etapie, narzędzia matematyczne mogą już pomóc w sformułowaniu odpowiedzi na pytanie, które rodzaje opowieści gracza są fakultatywne, a które konieczne do ukończenia gry.

Warto zastanowić się, czy odnosząc się do takiego schematu, w ogóle jeszcze można mówić o grze jako takiej czy też co najwyżej o pewnym pomysle na grę lub o intencji projektantów. Zależności między samą grą a jej modelem są same w sobie interesujące poznawczo (tego typu badania są prowadzone głównie w społecznościach *speedrunnerów*). Warto jednak zauważyć, że badacze gier współczesnych, podejmując się ich analizy, skazani są na odnoszenie się do wyidealizowanego modelu, skoro każdy groźniak może mieć obecnie lub w przyszłości dostęp wyłącznie do jednej z wielu różnych wersji gry. W istocie rzeczy bowiem gra poprzez kolejne aktualizacje zbliża się stopniowo do swojej idealizacji. Zjawisko *patchy* ma też oczywiście drugą stronę. Prawdopodobnie najpopularniejsze gatunki gier wideo oparte na mechanice (gdzie aspekt formalny jest najbardziej rozbudowany) to aRPG (*Action Role-playing Game*) i MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*). W tych gatunkach jest wiele matematycznych zależności, których naświetlenie mogłoby wyjaśnić niektóre cechy rozgrywki, ale problemem pozostaje wybór konkretnego obiektu badań. Gry zrealizowane w tych gatunkach zmieniają się bowiem nieustannie i dotyczy to nawet tytułów klasycznych (przykładowo ostatnia oficjalna aktualizacja do wydanego w 2000 roku *Diablo II* miała miejsce jeszcze szesnaście lat później). Gry oparte na mechanice są tymczasem złożonymi systemami, w których nawet małe zmiany zasad mogą spowodować rewolucję, jeśli chodzi o rozgrywkę.

Opowieść gracza i humanistyka

Po przedstawieniu dyscyplin, które mogą przysłużyć się do zrozumienia, w jaki sposób opowieść gracza wynika z rozgrywki oraz jak struktura gry jako systemu zasad i mechanik przekłada się na pewne cechy opowieści gracza, pozostaje rozpatrzyć, w jaki sposób pojęcie opowieści gracza może zainspirować te badania nad grami, które uwzględniają ich uwikłanie w kulturę. Przez samo powiązanie z innymi dziedzinami, opowieść gracza może być atrakcyjną propozycją dla tych groźniaków, którzy w interdyscyplinarności dostrzegają szansę na uzyskanie interesujących wyników badawczych. Równocześnie jednak powstaje wątpliwość, w jaki sposób opowieść gracza może łączyć się z pracą badawczą humanisty.

Opowieści graczy można oczywiście potraktować jak najbardziej dosłownie jako badanie faktycznie istniejących wypowiedzi, będących relacjami z przebiegu gier, co prawdopodobnie byłoby najnaturalniejszą metodą poszukiwania punktów wspólnych przedstawionej perspektywy i podejścia lingwistycznego. Jednak opowieścią gracza nazwano w tym tekście coś bardziej złożonego, co każe zastanowić się nad tym, dlaczego to akurat pojęcie „opowieści” wykorzystuje się tak często na określenie przebiegu rozgrywki.

Jeżeli przyjrzyć się badaniom gier z dużym udziałem narracji, zwraca uwagę fakt, że wiele uwag można odnieść zarówno do fikcji w grze, jak i do doświadczenia gracza. Na przykład struktury topologiczne wyróżnione przez Espena Aarsetha opisują gry pod względem zróżnicowania narracji, które mogą powstać w ramach rozgrywki (AARSETH 2012: 131) – jednak z równym powodzeniem mogą klasyfikować gry ze względu na możliwe (prawdopodobne) opowieści gracza. Na przykład gra, jak to określa Aarseth, z „kremowym środkiem [*creamy middle*]” może definiować ściśle początek i koniec opowieści gracza, zostawiając pomiędzy nimi wiele możliwości (przy założeniu, że ta opowieść nie zakończy się przedwcześnie). Janet Murray w książce *Hamlet on the Holodeck* wydaje się bliższa przyjętemu tu rozumieniu opowieści gracza, gdy pisze, że: „Gry zawsze są opowieściami, nawet te abstrakcyjne – jak warcaby czy *Tetris* – opowiadają o wygrywaniu i przegrywaniu, obsadzając gracza w roli bohatera walczącego z przeciwnikiem lub przeciwnościami” (MURRAY 2010: 63). Pojęcie opowieści gracza mogłoby ujawnić pewną przydatność w zakresie zwiększenia precyzji w analizie zaproponowanego przez Murray porównania przebiegu rozgrywki z życiem współczesnych Amerykanów klasy średniej. Tego typu analogie prawdopodobnie nadal zasługują na uwagę. Powtarzające się w istniejących opowieściach motywy, takie jak błądzenie w labiryncie, podróż lub podbój można z łatwością zestawić z działaniami gracza tylko na poziomie interakcji z mechaniką (MURRAY 1998: 130, 137, 145).

Projektowanie gry można zaczynać od mechaniki, przy założeniu, że świat narracji jest tak bogaty, że po stworzeniu dobrej mechaniki zawsze znajdzie się jakaś opowieść, którą można dopasować. Ale być może sytuacja jest odwrotna i na tym polega jakość mechaniki, że generuje opowieści odpowiadające znajomym, zaczerpniętym z kultury wzorcom. Interesującym wątkiem do podjęcia w tym kontekście wydaje się zagadnienie stylu rozgrywki. Kwestia ta jest rozpoznawana potocznie zarówno w odniesieniu do gier tradycyjnych, jak i e-sportu. Gracze i drużyny są często wychwalane za swój styl gry, a komentatorzy wykorzystują tu szeroki wachlarz określeń („agresywny”, „oryginalny”, „konserwatywny”, „lekki” lub skoncentrowany na jakimkolwiek aspekcie rozgrywki. Podniesiona kwestia jest również znana współczesnym projektantom gier („Johnny”

w klasyfikacji graczy u Marka Rosewatera (ROSEWATER 2016: 43, 40), którzy starają się dostarczyć graczom różnorodnych możliwości odpowiadających różnorodnym osobowościom lub nastrojom. Do przykładów należą tu zróżnicowane zarówno fabularnie, jak i mechanicznie frakcje (może ich być czasem tylko kilka, jak na przykład stronnictwa Zergów, Protossów czy Terran ze *StarCrafta*), tak zwane „archetypy” talii karcianych („kontrola”, „blitz”) lub dziesiątki zróżnicowanych postaci w grach MOBA. W ramach niniejszego ujęcia zaproponować można byłoby systematyczne podejście do operacjonalizowania stylu rozgrywki za pośrednictwem pojęcia opowieści gracza. Gracze podejmują takie wybory, które kształtują opowieść w preferowany przez nich sposób, czasem prowokując nagłe i dramatyczne zmiany, a czasem przeciwnie, maksymalizując własne bezpieczeństwo nawet kosztem pozbycia się przyjemności doświadczenia kluczowych wydarzeń fabularnych. Jedni wolą grać jak Odyseusz, inni jak Syzyf⁸, inni zaś doszukują się o wiele subtelniejszych zależności w swoich opowieściach, aby przez rozgrywkę wyrazić swą osobowość. Ekspresja poprzez rozgrywkę jest możliwa w grach złożonych, których częstą cechą jest zarazem umożliwianie gry na poziomie mistrzowskim. Możliwości, jakie oferuje gra, są godne nieustającej uwagi graczy nie tylko dlatego, dopuszczają je zasady rozgrywki, lecz również dlatego, że wszystkie one mogą doprowadzić do wyniku interesującego dla gracza. Te warunki są spełniane zarówno przez gry tradycyjne, jak i e-sportowe.

Podsumowanie

Wydaje się przyjętą już praktyką, by spostrzeżenia badawcze dotyczące nienarracyjnych, ale treściowych wątków w grach (na przykład zawartości filozoficznej gier) odnosić w jakiś sposób do rozgrywki (czyli tego, w jakich okolicznościach gracz może otrzymać istotne z danego punktu widzenia informacje). Warto utrzymać ten zwyczaj, gdyż pozwoli on docelowo wpisać w kontekst opowieści gracza wiele wypowiedzi badawczych postawionych na gruncie różnorodnych dyscyplin.

Skuteczne metody interdyscyplinarnych badań nad grami czekają na wypracowanie. Powyżej podjęto się próby ukazania potencjału obecnego w groźnawstwie pojęcia opowieści gracza, rozumianego w szczególności jako pomost między dziedzinami matematyki, kognitywistyki oraz dziedzin humanistycznych. Łączenie tych właśnie dyscyplin może okazać się szczególnie ważne dla wszechstronnych badań nad grami e-sportowymi, których znaczenie jest duże i stale rośnie.

⁸ Metafora Odyseusza zaczerpnięta została od Janet Murray, a Syzyfa – od Edwarda Castronovy.

Źródła cytowań

- AARSETH ESPEN (2010), 'Badanie zabawy: metodologia analizy gier', w: Mirosław Filiciak (red.), *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowym*, przekł. Mirosław Filiciak, Warszawa: SWPS Academica, ss. 13-35.
- AARSETH ESPEN (2012), 'A Narrative Theory of Games', w: Magy Seif El-Nasr (red.), *Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games*, New York: ACM, ss. 129-133.
- BOGOST IAN (2006), *Unit Operations: An Approach to Video Game Criticism*, Cambridge: The MIT Press.
- CAILLOIS ROGER (1997), *Gry i ludzie*, przekł. Maria Żurowska, Anna Tatarkiewicz, Warszawa: Oficyna Wydawnicza Volumen.
- CARTER MARCUS, JOHN DOWNS, BJORN NANSEN, MITCHELL HARROP, MARTIN GIBBS (2014), 'Paradigms of Games Research in HCI: A Review of 10 Years of Research at CHI', w: Lennart E. Nackle (red.), *Proceedings of the First ACM SIGCHI Annual Symposium on Computer-human Interaction in Play*, Nowy Jork: ACM, ss. 27-36.
- CONSALVO MIA, NATHAN DUTTON (2006), 'Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games', *Game Studies*: 1, online: http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton [dostęp: 30.08.2019].
- COOK DANIEL (2013), 'Game Design Theory I Wish I had Known When I Started', *YouTube.com*, online: <https://www.youtube.com/watch?v=qwPe3OHRo4c> [dostęp: 30.08.2019].
- COSMIDES LEDA, JOHN TOOBY (1992), 'Cognitive Adaptations for Social Exchange', w: Jerome Barkow, Leda Cosmides, John Tooby (red.). *The Adapted Mind: Evolutionary Psychology and the Generation of Culture*, Oxford: Oxford University Press, ss. 163-225.
- DETERDING SEBASTIAN (2016), 'The Pyrrhic Victory of Game Studies: Assessing the Past, Present, and Future of Interdisciplinary Game Research', *Games and Culture*: 1, ss. 521-543.

- DODDS ERIC (2014), 'Hearthstone: 10 Bits of Design Wisdom', *GDCVault.com*, online: <http://www.gdcvault.com/play/1020775/Hearthstone-10-Bits-of-Design> [dostęp: 30.08.2019].
- FAN GEORGE (2012), 'How I Got My Mom to Play Through Plants vs. Zombies', *GDCVault.com*, online: <https://www.gdcvault.com/play/1015541/How-I-Got-My-Mom> [dostęp: 30.08.2019].
- GRODAL TORBEN (2003), 'Stories for Eye, Ear and Muscles', w: Bernard Perron, Mark J. P. Wolf (red.), *Video Game Theory Reader*, London: Routledge, ss. 129-153.
- HADAMARD JACQUES (1964), *Psychologia odkryć matematycznych*, przekł. Rafał Molski, Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe.
- JENKINS HENRY (2004), 'Game Design as Narrative Architecture', w: Noah Wardrip-Fruin, Pat Harrigan (red.), *First Person: New Media as Story, Performance and Game*, Cambridge: The MIT Press, ss. 118-129.
- JUUL JESPER (2011), *Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge: The MIT Press.
- JUUL JESPER (2016), *Sztuka przegrywania. Esej o bólu, jaki wywołują gry wideo*, przekł. Paweł Schreiber i Michał Tabaczyński, Kraków-Bydgoszcz: Korporacja Ha!art.
- KIRSCH DAVID, PAUL MAGLIO (1992), 'Some Epistemic Benefits of Action: Tetris, a Case Study', w: John K. Krushke (red.), *Proceedings of the Fourteenth Annual Conference of the Cognitive Science Society*, Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates, ss. 224-229.
- LAKOFF GEORGE, MARK JOHNSON (2003), *Metaphors We Live By*, Chicago: University of Chicago Press.
- MÄYRÄ FRANS (2009), 'Getting into the Game: Doing Multi-Disciplinary Game Studies', w: Bernard Perron, Mark J. P. Wolf (red.), *Video Game Theory Reader 2*, London: Routledge, ss. 313-329.
- MÖRING SEBASTIAN (2013), *Games and Metaphor – A Critical Analysis of the Metaphor Discourse in Game Studies*, Copenhagen: IT University of Copenhagen.
- MURRAY JANET (1998), *Hamlet on the Holodeck*, Cambridge: The MIT Press.

- MURRAY JANET (2010), 'Od gry-opowiadania do cyberdramy', w: Mirosław Filiciak (red.), *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, przekł. Mirosław Filiciak, Warszawa: SWPS Academica, ss. 63-77.
- PEARCE CELIA (2004), 'Towards a Game Theory of Game', w: Noah Wardrip-Fruin, Pat Harrigan (red.), *First Person: New Media as Story, Performance and Game*, Cambridge: The MIT Press, ss. 143-153.
- ROSEWATER MARK (2016), '20 Years, 20 Lessons', *GDCVault.com*, online: <http://www.gdcvault.com/play/1023186/Twenty-Years-Twenty> [dostęp: 30.08.2019].
- SALEN KATIE, MARK ZIMMERMAN (2004), *Rules of Play – Game Design Fundamentals*, Cambridge: The MIT Press.
- SHELL JESSE (2008), *The Art of Game Design. A Book of Lenses*, Burlington, Massachusetts: Morgan Kaufmann Publishers.
- STEWART IAN (2008), *Professor Stewart's Cabinet of Mathematical Curiosities*, London: Profile Books Ltd.
- SURDYK AUGUSTYN (2009), 'Status naukowy ludologii. Przyczynek do dyskusji', *Homo Ludens*: 1, ss. 223-244.
- UPTON BRIAN (2015), *Aesthetic of Play*, Cambridge: The MIT Press.
- WALTER EDWARD, RED. (1978), *Cognitive Science, 1978: Report of The State of the Art Committee to the Advisors of The Alfred P. Sloan Foundation*, online: http://www.cbi.umn.edu/hostedpublications/pdf/CognitiveScience1978_OCR.pdf [dostęp: 30.08.2019].
- ZIMMERMAN ERIC (2012), 'Jerked Around by the Magic Circle – Clearing the Air Ten Years Later', *Gamasutra.com*, online: http://www.gamasutra.com/view/feature/135063/jerked_around_by_the_magic_circle_.php [dostęp: 30.08.2019].