

# Fantazje cyfrowego aoidy.

## Sposoby wykorzystania procedur narratotwórczych

JAKUB ALEJSKI\*

### Wstęp

Celem niniejszego rozdziału jest rozpoznanie szczególnej sytuacji medialnej, w której procedury zawarte w grze pełnią rolę narzędzi światotwórczych, pozwalających na wykorzystywanie działań użytkownika do generowania spójnych i unikatowych światopowieści. Systemy tego rodzaju w pełni urzeczywistniają koncepcję rozgrywki jako procesu współtworzenia, zachodzącego między systemem a graczem. Za punkt wyjścia dla swoich rozważań autor przyjmuje spostrzeżenie Lisbeth Klastrup o „złożoności doświadczenia świata gry jako świata” (KLASTRUP 2017: 88), a w konsekwencji zaproponowanej przez norweską badaczkę koncepcji światoodczucia (*worldness*) jako strategii uczestnictwa w rozgrywce. Takie ujęcie pozwala na analizę relacji, jakie zachodzą między kształtem światopowieści gry, a procedurami nią zarządzającymi. Użytkownik, wchodząc w interakcję z wirtualnym światem, doświadcza nie tylko elementów światopowieści wymienionych przez Marie-Laure Ryan<sup>1</sup>, ale także wszystkich meta-procedur zarządzającymi zarówno poszczególnymi jej elementami, jak i innymi procedurami. W tym kontekście użytecznym narzędziem metodologicznym jest proponowane przez

\* Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu | kontakt: alejski@gmail.com

<sup>1</sup> Według autorki na światopowieść składają się wszystkie znaczące byty, okoliczności, prawa fizyczne, wartości i prawa społeczne oraz zdarzenia (w tym zdarzenia mentalne) zawarte w ramach danej opowieści (RYAN 2004: 9).

Alexandra Gallowaya pojmowanie rozgrywki w grze wideo jako dynamicznie konstruowanej sekwencji akcji podejmowanych zarówno przez użytkownika, jak i system. Wspomniane akcje mają charakter chronologiczny i relacyjny – działania następne stanowią odpowiedź na działania poprzednie (GALLOWAY 2001). Zaproponowany model opisuje cztery rodzaje momentów rozgrywki (*moments of gaming*), podzielone tak ze względu na pole oddziaływania (diegetyczne/niediegetyczne), jak i podmiot oddziałujący (użytkownik/system). Dzięki opisanym przez Gallowaya interakcjom, rozgrywkę przedstawić można jako proces współtworzenia przez gracza i system kartograficznej przestrzeni, w której poszczególne punkty narracyjne powiązane są ze sobą siecią wzajemnych relacji, a także przestrzenią, w jakiej się znajdują. Pomimo pewnego poziomu wariacyjności, wspomniany proces współtworzenia często ograniczony jest przez sztywne ramy narzucone przez twórców gry. Dzieje się tak poprzez udostępnianie użytkownikowi specyficznej puli interakcji, w jakie aktor gracza może wejść z pozostałymi elementami światopowieści, jednocześnie uniemożliwiając działania niepożądane lub nieprzewidziane<sup>2</sup>.

## Procedury w światoodczuciu

Imersyjne uczestnictwo w wydarzającej się światopowieści jest ważnym aspektem relacji między użytkownikiem i medium. Zjawisko to początkowo opisała Klastrup, określając je jako światowość (*worldness*), czyli sumę doświadczeń użytkownika związanych z konkretną światopowieścią, uwzględniającą nie tylko jej konkretną formę, ale również liczne warianty, jakie stały się udziałem innych graczy (KLASTRUP 2017). W rozważaniach niniejszych autor podąża jednak dalej za myślą sformułowaną przez Krzysztofa M. Maja, który dokonał krytycznego przepracowania kategorii koncepcji Klastrup i wprowadził pojęcie światoodczucia<sup>3</sup> – rozszerzając zakres światowości o imersyjne pogrążenie w fikcyjnym świecie i proces „zamieszkiwania” w nim przez użytkownika. Rozwiązanie takie podyktowane było potrzebą dostosowania koncepcji „światowości” do postklasycznej perspektywy badawczej. Jak stwierdza Maj:

<sup>2</sup> Przykładowym zabiegiem tego rodzaju jest polityka firmy Bethesda Softworks, która w swoich grach uniemożliwia krzywdzenie postaci dziecięcych. Decyzja ta była szeroko komentowana przez społeczność graczy, często w negatywnym tonie. Gracze argumentowali, że jest to procedura, która zaburza poczucie imersji, a w konsekwencji – satysfakcję płynącą z rozgrywki. Powstały również nieoficjalne modyfikacje, pozwalające odblokować „śmiertelność” aktorów-dzieci (HERNANDEZ 2015).

Zidentyfikowanie zatem „światowości” świata jedynie z wyabstrahowanym zespołem cech definiujących światy jako twory o odpowiednim wysyceniu enigmatyczną „światowością” powiełoby ten sam błąd, co zdyskredytowane już marzenia narratologii strukturalnej o opracowaniu skończonej puli schematów fabularnych w ramach utopijnej wizji poetyki uniwersalnej (MAJ 2017: 198).

Tak rozumiane światoodczucie stanowi zatem efekt negocjacji sensów między światoopowieścią a użytkownikiem w akcie rozgrywki. Co więcej, poprzez światoodczucie wyłaniają się niewidoczne wcześniej elementy światoopowieści, czyli procedury zarządzające rozgrywką. Za przykład takiego zestawu procedur posłużyć może regulacja poziomu trudności rozgrywki<sup>4</sup>. W wielu wypadkach zmiana ustawień trudności w grze nie wpływa w żaden sposób na warstwę reprezentacji wirtualnego świata, przekształcając jednak znacząco relacje zachodzące między aktorem gracza a aktorami kontrolowanymi przez system. Różnica manifestuje się dopiero w interakcji z innymi aktorami. Za przykład posłużyć może rozgrywka w grze *Wiedźmin 3: Dziki gon* (CD PROJEKT RED 2015) – poszczególne wersje napotykanych przeciwników nie różnią się od siebie na poziomie fabularnym czy wizualnym. Jedynym odczuwalnym przekształceniem jest znaczący wzrost zadawanych obrażeń i punktów wytrzymałości w wypadku podwyższenia poziomu trudności. Różnica możliwa jest do zaobserwowania dopiero w trakcie konfrontacji z przeciwnikiem – konkretnie zaś w momencie uzyskania przez gracza informacji o zadawanych przeciwnikom obrażeniach lub o otrzymywanych ranach. Pomimo braku zmian w światoopowieści, odczuwanie i doświadczanie świata gry przez użytkownika ulegnie znaczącemu przeobrażeniu. Obszary dotychczas rozpoznane jako bezpieczne, staną się groźne, a ignorowani dotąd przeciwnicy – poważnym wyzwaniem. Modyfikacji ulegają jednak wyłącznie relacje między postacią gracza a innymi elementami światoopowieści. Jako że zwiększają się parametry wszystkich aktorów występujących w świecie, relacje między nimi nie pozostają niezmienione.

Na istotny wpływ procedur zarządzających rozgrywką (w tym poziomu trudności gry) w procesie kształtowania satysfakcji gracza z rozgrywki zwrócił uwagę Raph Koster w książce *A Theory of Fun for Game Design*. Stwierdza on w niej, że „dobra gra to taka, która uczy wszystkiego co ma do zaoferowania zanim gracz skończy grać [*a good game is therefore one that teaches everything it has to offer before the player stops playing*]” (KOSTER 2014: 46). Wskazuje, że schematy rozgrywki wytwarzane przez mechanizmy gry

<sup>4</sup> Wiele gier wideo wyposażonych jest w możliwość wybrania predefiniowanego zestawu ustawień, które sprawiają, że rozgrywka jest łatwiejsza lub trudniejsza. Gracz często ma możliwość zmiany pojedynczych ustawień, które wpływają na trudność rozgrywki pośrednio – na przykład mały rozmiar mapy w grze strategicznej może prowadzić do agresywniejszej, a więc trudniejszej gry.

nie mogą być zbyt proste (gdyż gra zostanie uznana za trywialną) ani zbyt skomplikowane – za wysoki próg wejścia może bowiem zniechęcić gracza do dalszej gry. Prowadzi to do dwóch konsekwencji. Po pierwsze, poziom złożoności rozgrywki powinien nieustannie stanowić wyzwanie, jednocześnie nie przekraczając kompetencji użytkownika. Po drugie, mechanizmy rozgrywki muszą ulegać stopniowym przekształceniom w czasie jej trwania, by użytkownik nie był zmuszony do ciągłego powtarzania tej samej sekwencji działań. Tak rozumiany progres dobrze obrazują gry ekonomiczne, wśród których za przykład posłużyć może rozwijana przez niezależne studio Wube Software gra *Factorio* (2019). Celem rozgrywki jest zaplanowanie i zbudowanie zautomatyzowanego kompleksu wydobywczo-produkcyjnego, który w swej ostatecznej formie pozwoli na budowę satelity i wysłanie go w kosmos. Aby tego dokonać, gracz musi tworzyć coraz bardziej złożone systemy produkcyjne, dzięki którym uzyskuje dostęp do coraz to bardziej skomplikowanych konstrukcji. Ważną rolą tego mechanizmu jest regulacja rozgrywki, bowiem początkowo gracz uzyskuje dostęp wyłącznie do kilku podstawowych opcji. Dopóki system nie zweryfikuje, że opanował on podstawowe zasady gry, nie zostaną udostępnione mu jej bardziej zaawansowane funkcje. W konsekwencji ryzyko, że gracz zgubi się w złożoności rozgrywki, co ostatecznie może doprowadzić do utraty zainteresowania i porzucenia gry, jest zminimalizowane.

## Styczne/dynamiczne światopowieści

W przypadku gier wideo o linearnym lub multilinearnym układzie narracji, światopowieść ma charakter statyczny. Jej przekształcenia warunkowane są wyłącznie przez działania użytkownika wpływające na progres w rozgrywce. Taki model opowieści trafnie skonceptualizował Espen Aarseth pisząc o konsekwencjach aporii blokujących dostęp do dalszych części opowieści, które użytkownik musi usunąć przy pomocy zaprojektowanego przez twórców rozwiązania (epifanii):

Wspólnie, owa para pierwotnych tropów stanowi dynamikę hipertekstu: dialektykę między poszukiwaniem a odkrywaniem typowym dla gier w ogóle. Para aporia – epifania nie jest więc strukturą narracyjną, ale stanowi bardziej fundamentalną warstwę ludzkiego doświadczenia, z której narracje są wytwarzane (AARSETH 1999: 91)<sup>5</sup>.

<sup>5</sup> Przekład własny za: „Together, this pair of master tropes constitutes the dynamic of hypertext discourse: the dialectic between searching and finding typical of games in general. The aporia – epiphany pair is thus not a narrative structure but constitutes a more fundamental layer of human experience, from which narratives are spun”.

Podczas gdy Aarseth pisał o dynamice hipertekstu (za który można uznać liniową opowieść w grze wideo), we współczesnych grach wideo pokonanie przeszkody i odkrycie w ten sposób kolejnej części narracji rzadko jest aktem niewinnym. Dokonanie wyboru między oszczędzeniem bądź zgładzeniem adwersarza we wspomnianej już grze *Wiedźmin 3: Dziki gon* nie tylko odblokowuje kolejny, odpowiedni dla wyboru użytkownika fragment opowieści, ale także przekształca całą światoopowieść zgodnie z podjętą decyzją. Jest to sytuacja, w której wyraźnie manifestuje się niemożność użytkownika wykroczenia poza wyznaczone ramy, gdyż poszczególne przekształcenia mogą zajść wyłącznie w zakresie przewidzianym w prowadzonej narracji. Wspomniana wcześniej postać adwersarza, stanowiąca obiekt dylematu stawianego przed graczem, nie może zostać usunięta ze światoopowieści przed dokonaniem przez gracza wyboru (a więc osiągnięcia epifanii), gdyż takie zdarzenie owocowałoby utratą możliwości kontynuowania historii w danej rozgrywce.

Z powyższych rozważań wynika również, że rezydentne strategie bycia-w-światoopowieści tego rodzaju nie mają potencjału znaczącego<sup>6</sup> wpływania na kształt owej światoopowieści. Sam proces bycia, nieinwazyjna eksploracja wirtualnego świata, skazuje ów świat na stagnację tak długo, jak długo użytkownik powstrzymywać się będzie od działań wyposażonych w procedury pozwalające na dokonanie znaczącej zmiany. Możliwe jednak jest stworzenie takiego zestawu procedur, które określić można jako procedury narratotwórcze, pozwalającego na wytwarzanie światoopowieści dynamicznych, a więc takich, w których brak znaczących działań diegetycznych użytkownika nie wpływa na brak znaczących działań diegetycznych systemu. W takim ujęciu dynamiczna światoopowieść stanowi nieustannie przekształcający się proces, który może ulegać zarówno samoistnym zmianom w czasie<sup>7</sup> (jeżeli system wykorzystuje generator losowy do wprowadzania, modyfikacji lub usuwania elementów), jak i zmianom wynikającym z działań użytkownika.

<sup>6</sup> W tym kontekście zmiana znacząca oznacza taki rodzaj zmiany, który stanowi permanentne przekształcenie światoopowieści. Pokonanie dzikiej bestii będzie zmianą znaczącą tylko wtedy, kiedy owa bestia nie będzie mogła zostać odtworzona przez procedurę generującą przeciwników, a więc wtedy, gdy potencjalnie będzie istniała możliwość całkowitego wytepienia wszystkich bestii w ramach światoopowieści.

<sup>7</sup> Warto zadać pytanie o granice autonomii systemu i symulowanego przez niego świata. Według Gallowaya system nigdy nie funkcjonuje w oderwaniu od gracza, gdyż nawet kiedy nie jest on obecny w pomieszczeniu, system podejmuje akcję tła (*ambience act*), traktując zaniechanie działania przez gracza jako rodzaj działania. Takie podejście budzi wątpliwość w kontekście systemów wykorzystujących ciało gracza jako kontroler – w takim wypadku system rozróżnia zaniechanie akcji przez gracza (brak ruchu), od nieobecności gracza (wyjście poza pole widzenia kamery). Konsekwencją tego drugiego jest najczęściej natychmiastowe zatrzymanie rozgrywki i informacja o konieczności ponownej kalibracji układu gracz-kamera.

Procedury narratologiczne nie są koncepcją występującą wyłącznie w grach wideo. Skutecznie wykorzystane zostały w grze fabularnej (*tabletop role-playing game*) *Apocalypse World*, stworzonej przez Vincenta D. Bakera, która w szczególny sposób przedefiniowała rolę narratora i graczy w rozgrywce. W przeciwieństwie do dużej swobody w interpretacji zasad w wielu klasycznych grach fabularnych, *Apocalypse World* nie pozwala na żadne odstępstwa od opisanych reguł. Rozgrywka ustrukturyzowana została poprzez wprowadzenie pojęcia „ruchu” – każde działanie uczestnika rozgrywki musi wpisywać się w jedną z ustalonych kategorii, z którymi powiązane są konkretne procedury. Przykładowym „ruchem” dostępnym dla Gracza jest „zagroź przemocą”, którego skalę sukcesu wyznacza się przy pomocy rzutu kostkami sześciocennymi. W zależności od wyniku, Narrator musi podjąć inne działania: porażka pozwala Narratorowi na wykonanie dowolnego „ruchu” z puli dostępnej dla Narratora. Przy pełnym sukcesie Narrator decyduje, czy przeciwnik przyjmuje atak, czy ugina się pod groźbą. W wypadku częściowego sukcesu Narrator musi wybrać jedno ze zdarzeń, które natychmiast zostaje włączone w obręb prowadzonej opowieści:

[...] przeciwnik schodzi z drogi postaci Gracza; przeciwnik znajduje bezpieczne schronienie; przeciwnik daje postaci Gracza coś, czego postać Gracza chce; przeciwnik wycofuje się spokojnie; przeciwnik mówi postaci Gracza coś, czego ta postać chce (BAKER 2015: 14-67).

Zasady gry zabraniają Narratorowi podjęcia jakichkolwiek innych działań – tworzenie opowieści stanowi usieciowiony proces, w którym każdy uczestnik ma identyczne kompetencje, ograniczone wyłącznie przez ramy systemu. Stworzony przez Bakera sposób grania jest analogową formą procedur narratologicznych, których działanie zapośredniczone jest przez uczestników rozgrywki. W konsekwencji wykorzystywanie takiego systemu ma charakter emersyjny<sup>8</sup> – wymaga on ciągłego przerywania rozgrywki i odwoływania się do konkretnych zasad sterujących i przekształcających światopowieść. Opisywany czynnik emersyjny *Apocalypse World* w znaczący sposób wymyka się klasyfikacji stworzonej przez Kubińskiego:

Czynniki emersyjne w grze mogą mieć charakter: incydentalny – wówczas można je najczęściej określić jako przypadkowe, ich występowanie jest w dużym stopniu nieprzewidywalne i zdeterminowane przez czynniki technologiczne; powtarzalny – wtedy ich regularne występowanie w grze może być np. efektem ubocznym przyjętej konwencji gatunkowej; zaprojektowany – w takim wypadku

<sup>8</sup> W przeciwieństwie do imersji, emersja polega na mentalnym „wyrzuceniu” gracza ze świata gry (KUBIŃSKI 2014: 69).

element wydobywający medialność gry został wprowadzony przez twórców z premedytacją, najczęściej w celu osiągnięcia precyzyjnie określonego efektu (KUBIŃSKI 2014: 162-163).

Czynnik emersyjny w *Apocalypse World* znajduje się na pograniczu pierwszej i trzeciej kategorii. Z jednej strony wynika z technologicznego charakteru medium (gra narracyjna), z drugiej jednak jest efektem świadomej decyzji autora. Decyzja owa nie służy wytworzeniu dodatkowej warstwy interpretacyjnej rozgrywki, lecz stanowi świadomie poniesioną konsekwencję, wynikającą z konkretnego projektu gry.

Analogowy charakter medium wymusza sytuację, w której dostępne procedury są jawne, czytelne i powszechnie dostępne dla wszystkich użytkowników. Odmienna sytuacja występuje w kontekście gier wideo. Jak zauważył Ian Bogost, procedury zawarte w oprogramowaniu są ukryte, są rodzajem czarnej skrzynki (*black-box*), której efekty użytkownik może obserwować, nie mając przy tym jednak dostępu do aktualnej formy kodu (BOGOST 2007). W efekcie procedury narratowórcze są przezroczyste, a ich potencjał emersyjny – znacznie mniejszy.

## Procedury narratowórcze

Przykładem zastosowania opisanych mechanizmów jest gra wideo *Left for Dead 2* (VALVE SOFTWARE 2009), będąca kontynuacją pozytywnie przyjętej przez krytyków i graczy kooperacyjnej gry akcji. Podstawy światopowieści skonstruowane są według bardzo prostego schematu – grupa czterech ocalałych z tajemniczej pandemii musi współpracować, by przetrwać w trakcie poszukiwania drogi ucieczki ze strefy objętej działaniem niezidentyfikowanego wirusa. Każdy scenariusz zaczyna się w bezpiecznym schronieniu, gdzie kontrolowane przez graczy (lub sztuczną inteligencję) postacie mogą wyposażać się w broń i dodatkowe akcesoria (na przykład apteczki). Celem rozgrywki jest najczęściej dotarcie do następnego schronienia, które jednocześnie stanowi początek kolejnego scenariusza. W trakcie eskapady grupa postaci niemal nieustannie atakowana jest przez licznych zombie, których odparcie jest tylko chwilowym rozwiązaniem – potencjalnie ilość możliwych do spotkania przeciwników w grze jest nieograniczona. Z tego powodu najważniejszym aspektem rozgrywki jest doświadczanie nieustannej presji wywieranej na graczy.

Tym, co wyróżnia *Left for Dead 2* na tle innych podobnych tytułów, jest szczególny sposób zarządzania rozgrywką przez system. W procedurach zawartych w grze uwzględniony został dodatkowy moduł, odpowiedzialny za utrzymywanie napięcia dramatycznego rozgrywki, nazwany *The Director*. Sztuczna inteligencja dynamicznie

monitoruje działania diegetyczne poszczególnych użytkowników i na tej podstawie dobiera diegetyczne akcje systemu, które najkorzystniej wpłyną na światoodczucie. Wytwarzana opowieść staje się kontekstowa – jeżeli jedna z postaci zostanie ranna, *The Director* przy pierwszej możliwości da graczom możliwość zdobycia apteczki. Jeśli pokonywanie kolejnych przeszkód nie przysporzy graczom większych trudności, tempo gry wzrośnie – pojawi się więcej przeciwników, którzy będą silniejsi. Mechanizm ten działa symetrycznie – jeżeli rozgrywka okazuje się zbyt trudna dla graczy, system będzie ją ułatwiał, generując mniejszą ilość przeciwników i więcej pomocnego wyposażenia, a także wprowadzając dłuższe przerwy między kolejnymi atakami. W konsekwencji samo bycie-w-światoopowieści staje się impulsem do jej przekształcania. By sparafrazować wywodzącą się z fizyki zasadę nieoznaczoności: nie można „eksplorować” danego wirtualnego świata, jednocześnie nie powodując w nim ciągłych zmian, biorących swój początek w obecności aktora-gracza. Podążając dalej tym tropem, można stwierdzić, że samo „bycie” stanowi nieustanny strumień działań diegetycznych gracza, które system rozpoznaje i na które reaguje.

Tak funkcjonujące procedury odpowiedzialne są również za reprodukcję zawartej w grze ideologii. Jedną z funkcji *The Directora* jest dbałość o przestrzeganie przez graczy pewnych zasad, których złamanie mogłoby znacząco spowolnić rozgrywkę i zaowocować mniej satysfakcjonującym światoodczuciem. Przykładem takich zasad jest zakaz podejmowania agresywnych akcji wobec sojusznika (strzelanie do niego) czy odłączania się od grupy. Kiedy system wykrywa wykroczenie tego rodzaju w trakcie rozgrywki, podejmuje diegetyczne działania mające na celu utrudnić osiągnięcie sukcesu w ramach danego scenariusza (a w konsekwencji doprowadzić do porażki całej grupy). Aktor gracza, który oddzieli się od reszty grupy, szybko zostanie zaatakowany przez trudną do pokonania grupę przeciwników – taka procedura *The Directora* jest nadrzędna wobec pozostałych procedur regulujących napięcie dramatyczne rozgrywki. Podobna strategia wpisuje się w założenia retoryki proceduralnej, a więc „praktyki przekonywania [użytkownika — J.A.] poprzez ogólnie pojmowane procesy, w szczególności procesy obliczeniowe [*computational processes*]” (BOGOST 2007: 3). W omawianym wypadku rolą procesu jest „przekonanie” gracza do powstrzymania się od pewnych działań (odłączania się od grupy), a co się z tym wiąże – kształtowania konkretnego rodzaju światoodczucia.

Funkcją procedur narratotwórczych w *Left for Dead 2* jest dynamiczne adaptowanie wybranych elementów światoopowieści. Duża ich część pozostaje jednak statyczna, niezależnie od działań użytkowników – czego przykładem może być topografia lokacji, konstrukcja dostępnych dla graczy postaci (ich wygląd, historia, podłożone głosy) czy



cele danego scenariusza. Jako że rozgrywka w *Left for Dead 2* nie jest bardzo złożona, jest wystarczające, by procedury narratotwórcze regulowały tylko jeden jej aspekt. W przypadku bardziej rozbudowanych systemów zasadna wydaje się implementacja całych sieci cybernetycznych wzajemnie regulujących się mechanizmów, których punktem wejścia (*input*) będzie suma działań użytkownika i systemu, a punktem wyjścia (*output*) – unikatowa i dynamiczna światoopowieść. Sieć tego rodzaju wykorzystana została w niezależnej produkcji studia Ludeon pod tytułem *Rimworld*.

Podstawowy scenariusz dostępny w grze dotyczy historii trzech kolonistów, którzy rozbijają się na obcej planecie i muszą podjąć określone działania, by przeżyć. Rozgrywka w *Rimworld* zawiera w sobie aspekty ekonomiczne (zarządzanie kolonią i jej zasobami), taktyczne (zaawansowana mechanika walki) oraz symulacyjne (zarządzanie kolonistami i ich relacjami). Wszystkie wspomniane mechanizmy zarządzane są przez „generator opowieści”, którego celem jest wytworzenie zaprojektowanego światoodczucia. Projekt ów jego twórca opisuje w następujący sposób:

*Rimworld* nie jest strategią nastawioną na rywalizację, ale generatorem historii. Nie chodzi tu o wygrywanie i przegrywanie – chodzi o dramat, tragedię i komedię, które mają miejsce w Twojej kolonii. Gra generuje wydarzenia takie jak najazdy piratów, wizyty handlowców i burze. Te wydarzenia nie są przypadkowe (RIMWORLD GAME 2019).

Podobnie jak w *Left for Dead 2*, system analizuje szereg czynników opisujących rozgrywkę i na tej podstawie dobiera działania, które w adekwatny sposób wpływają na dalszą opowieść. W przypadku *Rimworld* procedury narratotwórcze mają jednak znacząco większy wpływ na światoopowieść. Na początku każdego scenariusza generowana jest mapa świata oraz postacie pozostające pod kontrolą gracza. Proces generowania ma charakter losowy; polega na wybraniu przez systemowy proces takich elementów z rozbudowanego zbioru „wartości” (cech, umiejętności, pochodzenia), które nie są ze sobą sprzeczne. Suma atrybutów danej postaci jest czynnikiem wpływającym na prawdopodobieństwo wystąpienia określonych wydarzeń w przyszłości.

Znaczącą różnicą między *Left for Dead 2* a *Rimworld* jest częściowa jawność mechanizmu w drugiej z analizowanych gier. W trakcie konfigurowania ustawień początkowych, gracz ma możliwość wyboru jednego z trzech spersonifikowanych narratorów – wybór ten ma fundamentalne znaczenie dla kształtu późniejszej rozgrywki. Gracz nie ma dostępu do szczegółowych danych dotyczących poszczególnych wariantów – informowany jest wyłącznie, że jeden z narratorów „tworzy wydarzenia oparte na stale wzrastającej krzywej wyzwania i napięcia”, podczas gdy inny „daje wiele czasu na wytchnienie

i budowę Twojej kolonii” (RIMWORLD GAME 2019). Każdy z narratorów jest inaczej zaprogramowaną siecią procedur narratotwórczych, które mają za zadanie stworzyć światopowieści pozwalające i ułatwiające graczowi konkretny rodzaj światoodczucia.

## Podsumowanie

Procedury narratotwórcze nie są jedynym sposobem adaptowania światopowieści do preferowanego przez użytkownika bądź twórcę światoodczucia. Technologia dostosowywania światopowieści do światoodczucia użytkownika została wykorzystana w procesie projektowania gier wideo. W trakcie tworzenia gry-horroru *Until Dawn* (SUPERMASSIVE GAMES 2015) przeprowadzono szczególny rodzaj testów – testerzy wyposażeni byli w zestaw czujników biometrycznych (badających puls, temperaturę i reakcję galwaniczną skóry), po czym zamykani w wyciemnionych pomieszczeniach w celu wyeliminowania bodźców zewnętrznych. W takich warunkach testowali oni kolejne rozdziały gry, podczas gdy ich reakcja była rejestrowana zarówno przez kamerę, jak i czujniki biometryczne. Zebrane dane pozwalały ustalić, które fragmenty gry wymagają poprawy, a więc dodania dodatkowych bodźców mających wywołać silną reakcję gracza<sup>9</sup>. Metoda wykorzystana przez Supermassive Studio w ramach prac nad grą *Until Dawn* zasługuje na szczególną uwagę, gdyż przyczynia się do ekstremalnego skrócenia dystansu między użytkownikiem a medium, jednocześnie będąc kolejnym przykładem adaptowania światopowieści (na poziomie projektowym) do reakcji użytkownika (na poziomie testów). Wraz z rozwojem technologii, biotechnologiczne sprzężenie zwrotne ma szansę stać się realną alternatywą dla innych, bardziej intelektualnych strategii uczestnictwa medialnego.

Koncepcja dynamicznej światopowieści może wykraczać poza pole diegetyczne rozgrywki i przejawiać się w działaniach niediegetycznych użytkownika. Za przykład obrazujący tego rodzaju praktyki posłużyć może niezwykle rozwinięta społeczność twórców modyfikacji skupiona wokół gry *The Elders Scrolls V: Skyrim* (BETHESDA SOFTWORKS 2011) oraz internetowego serwisu *Nexus Mods*<sup>10</sup>. Serwis oferuje kilkadziesiąt

<sup>9</sup> Więcej na ten temat można przeczytać w materiałach promocyjnych dołączonych do gry *Until Dawn* w wersji na *Playstation 4*.

<sup>10</sup> O skali zjawiska najlepiej świadczą statystyki udostępnione przez serwis *Nexus Mods*. Wyłącznie dla gry *Skyrim* stworzono i umieszczono w nim pięćdziesiąt trzy tysiące modyfikacji, które łącznie zostały pobrane przeszło miliard razy (NEXUS MODS 2019).

tysięcy modyfikacji, dostarczających zarówno drobnych zmian graficznych konkretnego elementu (na przykład występujących w grze motyli), jak i ogromnych już, nieoficjalnych dodatków do gry, opiewających na kilkanaście godzin rozgrywki w jakości porównywalnej do oryginalnego produktu<sup>11</sup>. W opinii autora niniejszego rozdziału opisane powyżej praktyki nie tylko są dowodem na szerokie kompetencje społeczności użytkowników gier wideo w opisywanej przez Henry'ego Jenkinsa kulturze uczestnictwa, ale także wskazują na przemożną potrzebę dostosowania otaczającego nas świata (światów?) do własnych preferencji, potrzeb i przekonań.

<sup>11</sup> Przykładem dowodu jakości wykonania są profesjonalne ścieżki dźwiękowe, w których zawarte są studyjne nagrania linii dialogowych.

## Źródła cytowań

- AARSETH, ESPEN (1999), 'Aporia and Epiphany in Doom and The Speaking Clock: The Temporality of Ergodic Art', w: Marie-Laure Ryan (red.) *Cyberspace Textuality. Computer Technology and Literary Theory*, Indiana: Indiana University Press.
- BAKER, VINCENT D. (2015), *Apocalypse World*, Kraków: Gindie.
- BETHESDA SOFTWARES (2011), *The Elder's Scrolls V: Skyrim*, Bethesda Softworks.
- BOGOST, IAN (2007), *Persuasive Games*, Cambridge: MIT Press.
- CD PROJEKT RED (2015), *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, CD Projekt RED [PS4].
- GALLOWAY, ALEXANDER (2001), *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, Minneapolis: University of Minnesota Press.
- HERNANDEZ, PATRICIA (2015), 'Why some people still care about killing children in Fallout 4', *Kotaku*, online: <https://kotaku.com/why-some-people-still-care-about-killing-children-in-fa-1744404286> [dostęp: 30.08.2019].
- KLASTRUP, LISBETH (2017), 'Światowość *EverQuestu*: odkrywając dwudziestopięcioletnią fikcję', przekł. Krzysztof M. Maj, *Teksty Drugie*: 3, ss. 87-115.
- KOSTER, RAPH (2014), *A Theory of Fun for Game Design*, Sebastopol, CA: O'Reilly Media
- KUBIŃSKI, PIOTR (2014), 'Emersja: antyiluzyjny wymiar gier wideo', *Nowe Media*: 5, ss. 161-176.
- KUBIŃSKI, PIOTR (2016), *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków: Universitas.
- MAJ, KRZYSZTOF M. (2015), 'Czas światoodczucia. Imersja jako nowa poetyka odbioru' *Teksty Drugie*, 3, ss. 368-394.
- MAJ, KRZYSZTOF M. (2017), 'Słowo gra znaczy świat. Przestrzeń gry wideo w kognitywnej teorii narracji' *Teksty Drugie*: 3, ss. 192-209.
- NEXUS MODS (2019), *Skyrim*, online: <https://www.nexusmods.com> [dostęp: 30.08.2019].
- RIMWORLD GAME (2019), *Official website*, online: <https://www.rimworldgame.com>, [dostęp: 30.08.2019].

RYAN MARIE-LAURE (2004), *Narrative across media: the languages of storytelling*,  
Lincoln: University of Nebraska Press.

SUPERMASSIVE GAMES (2015), *Until Dawn*, Sony Interactive Entertainment [PS4].

LUDEON STUDIOS (2018), *RimWorld*, Ludeon Studios [PC].

VALVE SOFTWARE (2009), *Left 4 Dead 2*, Valve Corporation [PC].

WUBE SOFTWARE (2019), *Factorio*, WUBE Software [PC].