

Mechanizmy zarządzania emocjami w grach wideo

ABSTRACT. Wobalis Mirosław, *Mechanizmy zarządzania emocjami w grach wideo* [Mechanisms of managing emotions in video games]. "Images" vol. XXXIII, no. 42. Poznań 2023. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 175–188. ISSN 1731–450X. <https://doi.org/10.14746/i.2023.33.42.12>.

The article discusses issues related to the mechanisms of managing player emotions in video games. The author presents and indicates researchers' main findings regarding emotions and their role in human life but also the basic functions of emotions in art and video games. Games are described as a medium characterized by communicative feedback between a human (player) and a machine (game), resulting in the occurrence of strong emotional impulses during the act of playing. The article refers to and interprets research on emotional reactions while playing video games and indicates the role of emotions in the marketing positioning of games.

KEYWORDS: video games, mechanics, emotions, relationships, interaction, communication

*Why put emotion into games?
The answers are: art and money*

David Freeman

Gry wideo budzą silne kontrowersje, prowokują spory, podobają się, wzbudzają zachwyty (do uwielbienia włącznie) lub przeciwnie: nie podobają się, wywołują gniew, żal. Jednym słowem – utwory te, jak każda forma ekspresji artystycznej, wywołują emocje. W żywym pop-dyskursie groźnym – zwłaszcza w ujęciu fanowskim, dominującym w mediach społecznościowych – prezentowanie gier wideo nierozzerwalnie łączone bywa z ekspresją emocjonalną (werbalną i niewerbalną) prezentującego je gracza/fana. Tak funkcjonujący osobisty i subiektywny gameplay staje się zarówno wirtualnym chwilowym przeżyciem gracza-fana-performera, jak i wyznacznikiem jego cyfrowej tożsamości. Te przekazy jeszcze silniej generują emocje, które zmultiplikowane, skonwertowane i powielane przez media cyfrowe intensyfikują emocjonalną otoczkę wokół gier wideo. W ten sposób stają się wyznacznikiem obowiązującego modelu dyskursu „pop-gamingowego” [1].

W poniższym artykule przyjrę się emocjom w grach wideo postrzeganych jako hybrydowe, performatywne medium interaktywne.

Wprowadzenie

[1] W tym kontekście polecam pogłębioną (językowo-komunikologiczną) analizę najpopularniejszych kanałów gamingowych w serwisach YouTube oraz Twitch. Pracując nad niniejszym tekstem, przeanalizowałem m.in. kilkadziesiąt filmów opublikowanych na kanale Gameranx w serwisie YouTube. Dla

przykładu zob. twórcze wykorzystywanie frazy „fast-pace-intense” w filmie *Top 20 NEW PS4 & PS5 Games of 2022*, https://www.youtube.com/watch?v=i8M-O5Dqoxg&t=356s&ab_channel=gameranx (dostęp: 12.01.2022).

Omówione zostaną podstawowe ustalenia teoretyczne dotyczące emocji, w tym te dotyczące emocji w sztuce. Zdefiniuję główne typy ekspresji emocjonalnych i mechanizmy ich wywoływania, a przede wszystkim odpowiem na pytanie, czy stopień silnego emocjonalnego oddziaływania gier wideo jest cechą specyficzną tego akurat medium, czy może utwory te, poprzez swoją specyfikę, kwalifikują się do celowego wyzwalania emocji przez twórców i producentów.

O emocjach i ich komunikowaniu

Amerykański psycholog Paul Ekman, pionier w dziedzinie współczesnych badań nad emocjami, określił je uczuciami podstawowymi – nie dziwi więc, że badania nad tą problematyką sięgają czasów starożytnych[2]. W przypadku gier wideo, podobnie jak wielu dyscyplin sportowych, ważne są zarówno same emocje i ich odczuwanie, jak i ich ekspresje[3]. Ze względu na szerokie i interdyscyplinarne badania nad emocjami trudno wskazać jedną zwięzłą i jednocześnie pojemną definicję emocji, którą można by bezpośrednio powiązać z obszarem badawczym groznawstwa. W kontekście niniejszego wywodu szczególnie interesująca wydaje się być definicja zaproponowana przez Andrzeja Dąbrowskiego, mówiąca, że „emocje to spowodowane fizjologicznymi i neuronalnymi zmianami stany psychofizyczne, o zabarwieniu uczuciowym, posiadające komponent poznawczo-ocenny i siłę motywującą, którym zwykle towarzyszą zewnętrzna ekspresja i działanie”[4].

W życiu codziennym emocje modyfikują nastrój, napędzają do działania, dają szczęście. Emocje komunikujemy – głównie innym, ale także sobie samym. Robimy to świadomie, nieświadomie, a również bezwiednie. Emocje odbieramy od innych jako ważne sygnały ich zachowania, samopoczucia, nastawienia do nas. Komunikowanie emocji jest naturalne dla ludzi i części zwierząt, a w procesie komunikacji uczestniczy całe ciało w szerokim spektrum modalności (mimika i gesty, reakcje somatyczne, język). Ważnym ustaleniem badaczy zajmujących się emocjami jest to, że odbiór ekspresji tego typu jest subiektywizowany. Możemy nawet stwierdzić, że poprzez ową subiektywizację postrzeganych ekspresji odbiór emocji zawsze jest reakcją emocjonalną.

Przekrojowe badania, prowadzone w obrębie wielu kultur, potwierdziły istnienie grupy ekspresji, które są zgodnie interpretowane,

[2] Zob. Z. Pańpuch, *Szczęście człowieka według Platona i Arystotelesa*, Warszawa 2009.

[3] Początki współczesnych badań nad emocjami i ich ekspresjami sięgają klasycznej pracy Karola Darwina pt. *The Expression of the Emotions in Man and Animals* z roku 1871, jednak intensywne badania psychologiczno-medyczno-antropologiczne datują się na drugą połowę XX wieku. Badania neurologiczne, w tym zaawansowane mapowanie emocji to koniec XX w. W katalogu najważniejszych prac z obszaru ekspresji znajdziemy klasyczne publikacje Anthony'ego J.P. Kenny'ego *Action, Emotion and Will* z 1963 r., Paula Ekmana (m.in. *Universals and Cultural*

Differences in Facial Expressions of Emotions z 1971 r.), Carroll E. Izard *The Face of Emotion* z 1971 r., Nico H. Frijdy *The Emotions* z 1986 r. czy wieloautorskie *The Nature of Emotion: Fundamental Questions* wydane w 1994 r. W czasach nam współczesnych katalog prac dotyczących badań nad emocjami nadal się powiększa i obejmuje kolejne dyscypliny – od neurobiologii, kognitywistyki, przez kulturoznawstwo, po nauki filologiczne i nauki o sztuce.

[4] A. Dąbrowski, *Wpływ emocji na poznawanie*, „Przegląd Filozoficzny – Nowa Seria” 2012, nr 21(3), s. 321.

jednakowo czytelne, a nawet generują identyczne wzorce aktywności mózgowej. Wśród uniwersalnych ekspresji, badacze (tu podają za Paulem Ekmanem) najczęściej wymieniają takie, które związane są z siedmioma emocjami: **złością, strachem, wstrętem, zaskoczeniem, szczęściem, smutkiem** oraz **pogardą**). Istnieją też bardziej złożone stany, o charakterze społecznym: zazdrość, wstyd, poczucie winy, duma, miłość i nienawiść. W sensie ścisłym emocjami nie są m.in.: różnego rodzaju odruchy, doznania (np. bólu), pożądania (np. seksualne), nastroje (np. melancholia) i inne.

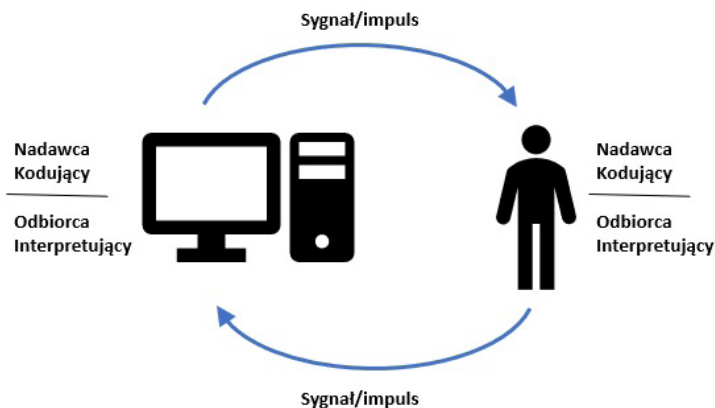
W opisie szerokiego spektrum stanów i ekspresji emocjonalnych przydatne są ustalenia Roberta Plutchika, który wykazał, że istnieje niewielka liczba podstawowych, pierwotnych emocji stanowiących rodzaj prototypu, natomiast wszystkie inne uczucia są stanami pochodnymi, występują jako kombinacje, mieszaniny lub związki podstawowych emocji[5]. Każda emocja może występować w różnym stopniu natężenia i na różnym poziomie pobudzenia. Lista opisanych przez Plutchika stanów zawiera [podkreślono emocje prymarne – M.W.]: wściekłość, gniew, irytację, czujność, przeczuwanie, zainteresowanie, podekscytowanie, radość, pogodność, podziw, zaufanie, akceptację, przerażenie, strach, obawę, zdumienie, zaskoczenie, roztargnienie, rozpacz, smutek, zamyslenie, wstręt, odrazę i znudzenie[6].

Analizując dwukierunkową relację między ekspresjami a emocjami z punktu widzenia komunikologicznego, należy podkreślić, że każda forma komunikacji, opierając się na mechanizmie interaktywnego sprzężenia zwrotnego między nadawcą a odbiorcą jest potencjalnym wyzwalaczem („triggerem”) stanu pobudzenia i napięcia emocjonalnego. Relacja nadawcy z odbiorcą może mieć w tym przypadku wymiar międzyosobowy lub zapośredniczony (mediowany) poprzez narzędzia i urządzenia techniczne (media).

W kontekście gier wideo w szczególności warto zwrócić uwagę na stałą, sprzężoną relację pomiędzy sygnałem wysyłanym przez interaktywną grę (maszynę) w stronę gracza a sygnałem wysyłanym przez gracza w stronę gry (maszyny). Oba źródła komunikacji są zarówno nadawcami, jak i odbiorcami, oba również bodźczą/stymulują i reagują na odbierane bodźce/stymulacje. W przypadku gier *stricte* komputerowych lub konsolowych możemy mówić o inicjującej roli gracza, który włączając komputer/konsolę oraz grę wideo, inicjuje wymieniony wyżej proces komunikacji. W przypadku mobilnych gier online (działających na smartfonach czy tabletach w tle innych aplikacji) proces inicjacji kontaktu może się w istotny sposób zacierać w sytuacji, gdy gra wysyła do gracza powiadomienia (bodziec/stymulację), „zachęcając” go do reakcji.

[5] W. Walat, T. Warchoń, *Analizapojęcia i klasyfikacji emocji z punktu widzenia procesów uczenia się*, „Edukacja – Technika – Informatyka” 2019, nr 10(3), s. 82–84.

[6] Najczęściej spotykaną formą prezentacji tych stanów jest tzw. koło emocji Plutchika, które graficznie opisuje relacje między różnymi emocjami. Wymiar pionowy reprezentuje intensywność, a poziomy – stopień podobieństwa. Emocje przeciwległe na kole są emocjami przeciwnymi. Patrz: *ibidem*, s. 83.



Rys. 1. Komunikacyjne sprzężenie zwrotne w relacji pomiędzy człowiekiem a maszyną (grą wideo)

Źródło: opracowanie własne.

Komunikowanie i wzbudzanie emocji odnajdziemy we wszystkich rodzajach sztuki[7] od najdawniejszych czasów, a zależność między wyrazem artystycznym a emocjami analizuje się pod kątem emocji twórcy, emocji odbiorcy oraz reprezentacji emocji w konkretnych dziełach sztuki. W psychologii emocji dzieła sztuki klasyfikuje się jako symboliczną reprezentację naturalnych emocji[8]. Oznacza to, jak trafnie zauważa Aleksandra Jasielska, że znaki użyte w dziele sztuki „nawiązują, na drodze procesu desymbolizacji, do reprezentacji w kodzie doświadczeniowym odbiorcy”[9]. Wracając do wspomnianego wyżej komunikacyjnego sprzężenia zwrotnego: artysta wyraża swoje emocje poprzez dzieło sztuki, a odbiorca może na to odpowiedzieć własną reakcją/ekspresją. Tym efektem może być nie tylko jedna z siedmiu podstawowych emocji Ekmanna, lecz także dowolny stan emocjonalny, z szerokiego spektrum znajdującego się w kole Plutchika.

Chwilowe stany emocjonalne odbiorcy/odbiorców zawsze są krótkotrwałym doświadczeniem jednostkowym, ale jako emocje zmnożone społecznie i utrwalone z czasem mogą wpływać na obszary kulturowego długiego trwania, takie jak relacje społeczne czy budowanie wspólnoty kulturowej. Zjawisko to Abraham Moles określił mianem długoterminowego cyklu trwania idei lub pamięcią kulturową[10]. Źródłem tych przekształceń są zarówno zderzenie własnych

[7] E. Tan, *Emocje a sztuka*, [w:] *Psychologia emocji*, red. M. Lewis, J. Haviland-Jones, Gdańsk 2005;

L. Meyer, *Emocja i znaczenie w muzyce*, Warszawa 1974; P. Przybysz, *O naturze emocji towarzyszących odbiorowi sztuki. Dynamiczne i sytuacyjne podejście do emocji estetycznych*, „Estetyka i Krytyka” 2017, nr 46(3).

[8] Por. J. Reykowski, *Eksperymentalna psychologia emocji*, Warszawa 1969, s. 115. Zob. *Psychologia emocji*,

red. M. Lewis, J. Haviland-Jones, Gdańsk 2005.

[9] A. Jasielska, *Reprezentacja współczesnych modeli emocji w dziełach sztuki*, „Teksty Drugie” 2013, nr 6, s. 205–221.

[10] Por. M. Filipiak, *Homo communicans. Wprowadzenie do teorii masowego komunikowania*, Lublin 2003, s. 91–94.

osądów i wrażliwości, jak i medialny (zapośredniczony) kontakt z innym – w tym przypadku twórcą i jego emocjami ukrytymi za dziełem.

Mechanizmy komunikowania i wzbudzania emocji w dziele są przez twórców dobrze znane (lub doskonale intuicyjnie wyczuwane), rozpoznane, szczegółowo opisane przez badaczy i najczęściej poprawnie odczytywane przez odbiorców. Błędnie odczytywane ekspresje tworzą dysonans (zdziwienie, zakłopotanie itp.), który również może być zakładaną przez twórcę reakcją emocjonalną. Obserwujemy tutaj kolejne ciekawe sprzężenie zwrotne: twórca poprzez sztukę generuje emocje u odbiorcy, w związku z czym odbiorcy oczekują od twórców i samej sztuki wzbudzania konkretnych emocji. Jak postaram się wykazać w dalszej części tekstu, mechanizm ten powszechnie stosowany jest w grach wideo, przy czym intensyfikowany jest dodatkowo przez specyfikę tego medium, a także strategie marketingowe interesariuszy rynkowych.

Analiza emocji w grach wideo obecna jest w badaniach od dość dawna – trzeba w tym miejscu wymienić „kanoniczną” pracę Davida Freemana z roku 2004 pt. *Creating Emotion in Games: The Craft and Art of Emotioneering*[11] (ukuty przez Freemana termin *emotioneering* wszedł na stałe do obszaru game studies). Wartą odnotowania jest praca Katherine Isbister *How Games Move Us. Emotion by Design* z roku 2016[12]. W polskim obszarze badań odnajdujemy teksty Andrzeja Pitrusa (zwłaszcza opublikowany w roku 2015 w „Czasie Kultury” tekst *Gry wideo i emocje*[13]) czy opublikowane w roku 2018 sprawozdanie Piotra Prósinińskiego i Piotra Krzywdzińskiego z badań nad emocjami w grach pt. *Cyfrowe obrazy miłości: o grach wideo w kontekście miłości i bliskości*[14]. Zagadnienia uczuć, emocji, emocjonalności, wrażeń w ramach odbioru gier wideo odnajdziemy w licznych tekstach dotyczących problematyki immersji i zanurzenia w światach wirtualnych, tekstach poruszających zagadnienia realizmu i antyrealizmu gier wideo. Emocjom w grach wideo poświęcono liczne teksty podnoszące aspekt uzależnień od tej formy rozrywki. Wśród tej grupy artykułów warto wymienić *Młodość i gry komputerowe – motywy, emocje i problemy związane z graniem* Martyny Kotyśko oraz *Częstość grania oraz objawy uzależnienia od gier komputerowych a wybrane kompetencje emocjonalne nastolatków* Martyny Bójko, Anny Dzielskiej, Joanny Mazur i Anny Oblacińskiej[15].

Gry wideo i emocje

[11] D. Freeman, *Creating Emotion in Games: The Craft and Art of Emotioneering*, Thousand Oaks, CA 2004.

[12] K. Isbister, *How Games Move Us. Emotion by Design*, Cambridge – London 2016.

[13] A. Pitrus, *Gry wideo i emocje*, „Czas Kultury” 2015, nr 2, s. 143–148.

[14] P. Prósiniński, P. Krzywdziński, *Cyfrowe obrazy miłości: o grach wideo w kontekście miłości i bliskości*, „Ars Educandi” 2018, nr 15, s. 127–139.

[15] M. Kotyśko, *Młodość i gry komputerowe – motywy, emocje i problemy związane z graniem*, „Roczniki Pedagogiczne” 2020, t. 12(48), nr 3, s. 95–110; M. Bójko, A. Dzielska, J. Mazur, A. Oblacińska, *Częstość grania oraz objawy uzależnienia od gier komputerowych a wybrane kompetencje emocjonalne nastolatków*, „Polskie Forum Psychologiczne” 2018, nr 23(3), s. 483–501.

W literaturze przedmiotu odnaleźć możemy wiele różnorodnych definicji gier wideo (ujęcia kulturoznawcze, ludyczne, groźnawcze, informatyczne, filologiczne)[16]. W niniejszym artykule przyjmuję, że gry wideo są interaktywnymi, performatywnymi i sensorycznymi cyfrowymi tekstami kultury ujętymi w formę programów komputerowych, a ich podstawowymi elementami funkcjonalnymi są: (a) granie (aktywność, uczestnictwo, performans); (b) udawanie (uczestniczenie w wyimaginowanej/wirtualnej rzeczywistości); (c) wyzwanie/cel oraz (d) reguły/mechaniki.

Gra wideo, będąc interaktywnym programem komputerowym, oddziałuje na odbiorcę na różnych i specyficznych tylko dla tego medium poziomach, generując stany emocjonalne od pierwszego z nim kontaktu. Jest więc przykładem zdublowanej komunikacji, która z jednej strony odbywa się między utworem/dziełem a jego odbiorcą, z drugiej zaś rozgrywa się pomiędzy programem komputerowym (maszyną) a jego użytkownikiem. Na pierwszym poziomie gracz odbiera dzieło („gra w grę”), a na drugim – komunikuje się z zakodowanym i do pewnego stopnia działającym autonomicznie programem komputerowym (obsługuje program poprzez interfejs, opcje, ustawienia, logowanie, rejestrowanie, konta itp.). W tej złożonej – dychotomicznej sytuacji użytkownik programu komputerowego (i jednocześnie odbiorca dzieła), pragnąc zintensyfikować przeżycia (ulepszyć oprawę graficzną, skorygować błędy, rozbudować wątki fabularne), niejednokrotnie musi stać się sprawnym i efektywnym informatycznie użytkownikiem narzędzia cyfrowego. To istotne, gdyż ingerencje takie niejednokrotnie nie pozostają bez wpływu na stan emocjonalny użytkownika programu/odbiorcy gry[17].

Przechodząc już bezpośrednio do specyfiki odbioru gry wideo (jako dzieła), trzeba podkreślić, że gatunek ten, jako hybryda wielu gatunków sztuki, a tym samym jako wielomedialny, intertekstualny remiks[18], stosuje wszystkie mechanizmy właściwe dla poetyki wykorzystywanego medium/dzieła i korzysta ze wszystkich obecnych w tych dziełach wyzwalaczy emocji. Może być to m.in. stosowanie określonej palety kolorów, stylu graficznego, sposobu kadrowania obrazu, ruchu kamery, montażu, udźwiękowania, oprawy muzycznej. Do tego dochodzą wszelkie konwencje gatunkowe sprawiające, że inaczej

[16] Wielogłoś wprowadza już sama różnorodność nazw gatunku – mamy bowiem gry wideo, gry komputerowe, gry cyfrowe i wszystkie te określenia (z wyjątkiem drobnych detali) odnoszą się do tych samych desygnatów. Kolejną dyskusyjną kwestią jest to, czy współczesne gry wideo dla dojrzałych odbiorców, w sposób zamierzony odchodzące od mechanik naturalnych dla gier wideo (mówimy o wybranych psychologicznych fabułach interaktywnych, filmach interaktywnych, grach artystycznych i eksperymentalnych), nadal mieszczą się w bardzo szerokim katalogu

gier, czy krystalizują całkowicie niezależny gatunek rozrywki cyfrowej.

[17] Głęboka ingerencja w aspekty techniczne dzieła stać się może źródłem dodatkowych emocji dla gracza od radości i dumy po „podkręceniu” i „ulepszeniu” gry, po gniew, żal i smutek w przypadku pogorszenia jej jakości lub zablokowania kontynuowania rozgrywki.

[18] R.W. Kluszczyński, *Spółczesność informacyjna. Cyberkultura. Sztuka multimediów*, Warszawa 2001.

projektuje się grę wideo w typie horroru (np. paleta kolorów, dźwięk, muzyka w grze *The Little Nightmares*), inaczej w konwencji komediowej (np. styl graficzny, udźwiękowienie, dialogi w grze *It Takes Two*), a jeszcze inaczej w konwencji właściwej dla japońskiej mangi/anime (styl graficzny, konwencja fabularna, udźwiękowienie w serii gier *Final Fantasy*)[19]. Koniecznie wymienić należy również wszelkie „chwyt” i strategie wyzwalania emocji wywodzące się z gatunków literackich lub filmowych (np. zwroty akcji, stopniowanie napięcia, suspens).

Warto jednak podkreślić, że gry wideo, jako samodzielny rodzaj rozrywki i sztuki, posiadają własne i specyficzne wyłącznie dla siebie mechanizmy komunikowania, wzbudzania i intensyfikacji emocji. Główną rolę w ich kształtowaniu i utrzymywaniu odgrywa immersja (powiązana z realizmem, wiarygodnością i spójnością w ramach tego medium) odpowiadająca za głębokie zanurzenie odbiorcy w świecie wirtualnym (wymagającym). Niezwykle istotne są także przypisane wyłącznie do mediów interaktywnych postawy odbiorcy-uczestnika oraz odbiorcy-performera ukierunkowane na wcielanie się w rolę. Tym samym można stwierdzić, że im głębsze immersyjne zanurzenie w świecie gry, tym większa identyfikacja (zespolecie) z przekazem, łatwiejsze przyswajanie mechanizmów kreowania emocji oraz wyraźniejsza ich ekspresja. Zasada ta sprawia, że im silniejsze jest napięcie emocjonalne związane z podejmowanym wyzwaniem, identyfikacją z celem gry, reakcją na mocny/nagły bodziec lub głębokim związkiem z odgrywaną rolą, tym silniejsza będzie zwrotna reakcja emocjonalna odbiorcy.

Ponadto, odbiorca dzieła interaktywnego regularnie zmuszany jest nie tylko do wyężonej pracy intelektualnej związanej z faktem odbioru dzieła, lecz także do podejmowania działań sensoryczno-motorycznych dotyczących interakcji z kontrolerem. Dodatkowo, konieczność wykonywania działań wymagających podejmowania świadomych i celowych decyzji (w przypadku dynamicznych gier wideo bardzo szybkich) w przebudżcowanym środowisku multimedialnym przekłada się na zwiększony względem odbioru biernego wysiłek intelektualny. Wszystko to sprawia, że odbiór tej formy przekazu nie jest i nie może być obojętny dla samopoczucia odbiorcy i powodować może istotne implikacje emocjonalne. Tam, gdzie w cytowanej wcześniej definicji emocji Andrzej Dąbrowski pisze o „fizjologicznych i neuronalnych zmianach stanów psychofizycznych” jako źródłach emocji skutkujących „zewnętrzną ekspresją i działaniem”, dostrzeżemy świadome lub podświadome sensoryczno-motoryczne reakcje gracza na impulsy (bodźce) pochodzące z medium interaktywnego, skutkujące koniecznością

[19] Wymienione mechanizmy, właściwe dla literatury, filmu, sztuk plastycznych, dramaturgii, komiksu czy filmu stosowane w grach wideo są rozpoznane i opisane w literaturze przedmiotu. Zob. J. Stasiński, *Alien vs. Predator – gry komputerowe a badania literackie*, Wrocław 2005; J. Pigulak, *Gra w film. Z zagadnień*

relacji między filmem i grami wideo, Kraków 2022; A. Klimczuk, *Gry komputerowe i branża gier a sztuka komiksowa*, [w:] *COntextual MIX. Through Graphic Stories to Analyses of Contemporary Culture*, red. G. Gajewska, R. Wójcik, Poznań 2011, s. 385–396.

podejmowania decyzji i wykonywania działań motorycznych (bardzo często połączonych z zewnętrzną ekspresją werbalną i/lub niewerbalną[20]).

Martyna Kotyśko w badaniach przeprowadzonych w 2020 r. na 316-osobowej grupie młodzieży grającej w gry wideo sklasyfikowała listę stanów emocjonalnych, wskazywanych przez graczy w trakcie grania oraz po jego zakończeniu (tabela 1)[21]. Listę „ekmanowskich” emocji związanych z czynnością grania otwiera szczęście (72,4% wskazań graczy), następną jest złość (67%), kolejne miejsce zajmuje zaskoczenie (51,9%), dalej jest strach (14,2%) i jako ostatnią wskazywano smutek (12%). Listę emocji raportowanych po zakończeniu grania ponownie otwiera szczęście (44,6% wskazań graczy), następną jest złość (36%), kolejne miejsce zajmuje smutek (23,4%), dalej jest zaskoczenie (20,5%) i jako ostatnią wskazywano strach (6%). Warto dodać, że w cytowanych badaniach ankietowani mogli również wskazać odczuwalne przez siebie krótkotrwałe stany jak wesołość (78% w trakcie grania, 42,7% po zakończeniu), zmęczenie (15,8% w trakcie i aż 32,5% po) oraz wstyd (2,8% w trakcie i 2,8% po).

Tabela 1. Emocje towarzyszące uczniom w trakcie gry i po jej zakończeniu

Emocje	Podczas grania %	Po zakończeniu grania %
Szczęście	72,47	44,62
Złość	67,09	36,08
Zaskoczenie	51,90	20,57
Strach	14,24	6,01
Smutek	12,03	23,42
Wesołość	78,80	42,72
Zmęczenie	15,82	32,59
Wstyd	2,85	2,85

Źródło: M. Kotyśko, *Młodzież i gry komputerowe – motywy, emocje i problemy związane z graniem*, „Roczniki Pedagogiczne” 2020, t. 12(48), nr 3, s. 105.

Warto zestawić powyższe dane z odpowiedziami na pytanie dotyczące motywacji, dla których badani grają w gry komputerowe (tabela 2). W tym przypadku podstawową siłą motywującą do grania jest rozrywka/przyjemność (74% badanych wskazało tę opcję), drugie miejsce zajmuje nuda (58%), trzecim wskazaniem jest nauka/umiejętności/kompetencje (31%), dalej znajdziemy odpoczynek psychiczny/odstresowanie się (23%), kontakt z innymi/relacje (22%), zabicie czasu (17%), ciekawość (15%), rywalizacja (15%), wyżycie się (9%).

[20] Zjawisko wyzwalania silnych ekspresji werbalnych i niewerbalnych u graczy w trakcie podejmowania działań w dynamicznym performatywnym środowisku interaktywnym jest łatwe do zaobserwowania

w licznych transmisjach streamingowych, prezentujących obraz z gry wraz z nałożonym na ten przekaz wizerunkiem gracza-performera.

[21] M. Kotyśko, op. cit., s. 105.

Tabela 2. Motywy, dla których badani grają w gry komputerowe

Nazwa motywu	%
Rozrywka/Przyjemność	74
Nuda	58
Nauka/Umiejętności/Kompetencje	31
Odoczynek psychiczny/Odstresowanie się	23
Kontakt z innymi/Relacje	22
Zabicie czasu	17
Ciekawość	15
Rywalizacja	15
Dla wyżycia się	9

Źródło: M. Kotyśko, Młodzież i gry komputerowe – motywy, emocje i problemy związane z graniem, „Roczniki Pedagogiczne” 2020, t. 12(48), nr 3, s. 103.

Z kolei według raportu *Kondycja polskiej branży gier '17* główną motywacją do grania na wszystkich platformach jest relaks po codziennych obowiązkach (wybór 68% graczy). Istotną motywacją jest także możliwość performatywnego wcielania się w nowe role i postacie – motywację taką wybierało 31% graczy (w tym 35% graczy korzystających z komputera)[22].

W zaprezentowanych wynikach wyraźnie widać związek głównego motywu popychającego do grania (przyjemność) z uzyskiwanym efektem emocjonalnym (szczęście). W tym kontekście warto zauważyć, że część wskazywanych przez badanych motywacji do grania dotyczy ich doraźnych problemów, takich jak nuda, stres czy napięcie emocjonalne. Jeśli rozwiązaniem chwilowych bolączek jest gra (jako czynność), to skorzystanie z tego panaceum przynosić powinno szczęście. Korelacja ta zgodna jest z definicją szczęścia mówiącą, że jest to emocja wynikająca z „powodzenia w jakichś przedsięwzięciach, sytuacjach życiowych itp.”, „uczucie zadowolenia, radości; też: to wszystko, co wywołuje ten stan”, a także „zbieg pomyślnych okoliczności”[23]. Warto podkreślić, że w przypadku gier wideo mechanizm dostarczania zadowolenia (a tym samym szczęścia) jest wbudowany w samo medium i jest nim przede wszystkim zasada osiągania celów gry poprzez wykonywanie zadań i pokonywanie stawianych przed graczem wyzwań. W zależności od typu gry zadania/wyzwania mogą być różnorodne w zakresie celu (logiczne, motoryczne, sprawnościowe, intelektualne i inne), wymagające wysiłku indywidualnego lub zespołowego, konkurencji z samym sobą, sztuczną inteligencją lub innym człowiekiem. Podobnie jak w tradycyjnym sporcie zwycięstwo gwarantuje radość

[22] Krakowski Park Technologiczny, Stowarzyszenie Polskie Gry, Fundacja Indie Games Polska, Grupa Onet S.A., Gry-Online S.A., *Kondycja polskiej branży gier '17*, Kraków 2017, s. 38.

[23] Hasło: *szczęście*, [w:] *Słownik języka polskiego* [online], <https://sjp.pwn.pl/slowniki/szcz%C4%99%C5%9Bcie.html> (dostęp: 1.10.2022).

i zadowolenie, porażka może mobilizować do podejmowania kolejnych wyzwań, a jedynym ograniczeniem czerpania radości jest tutaj czas i fizyczna wydolność organizmu[24].

Potwierdzeniem „sportowych” źródeł szczęścia w grach wideo jest wysoka pozycja kolejnej z ważnych emocji – złości. Jej źródłem, podobnie jak w zawodach sportowych, jest porażka lub niepowodzenie związane z zadaniem/wyzwaniem lub niemożliwością osiągnięcia celu. Zarówno szczęście, jak i złość są także tymi emocjami, które pozostają z graczem najdłużej i mogą pełnić funkcję impulsów motywujących – nie pozostają więc bez wpływu na chęć powrotu do grania. W przypadku emocji pozytywnych impulsy zachęcające to osiągalne cele, satysfakcjonujące wyzwania i ciekawe/interesujące zadania, a w przypadku emocji negatywnych impulsy zniechęcające to wyzwania nużące, zadania przesadnie trudne i cele nieosiągalne. Warto zauważyć, że odpowiednie ustawienie tempa dochodzenia gracza do odczuwania zadowolenia/radości/szczęścia z jednoczesną korelacją pojawiania się złości/rozczarowania/smutku jest jedną z najważniejszych dominant, która teoretycznie powinna być brana pod uwagę na etapie tworzenia dobrej gry wideo.

Próbą wyjaśnienia fenomenu silnej korelacji szczęścia i złości u graczy może być odwołanie się do koncepcji przepływu Mihály'ego Csíkszentmihályiego[25]. Doświadczenie przepływu (ang. *flow*) jest specyficznym stanem umysłu pomiędzy satysfakcją a euforią, który wywołany jest całkowitym oddaniem się jakiejś czynności. Jest to również stan, w którym np. gracz (a warto zauważyć, że Csíkszentmihályi wielokrotnie odwołuje się w swoich analizach do gier oraz do czynności grania) koncentruje całą swoją uwagę na zadaniu lub aktywności. Co więcej, gracz taki ma głęboką motywację, by robić to z pełną koncentracją, który to stan generuje szczęście[26]. Csíkszentmihályi wskazuje siedem składników satysfakcji, które przyczyniają się do docelowego poczucia szczęścia: (a) trudne zadania, wymagające umiejętności, (b) połączenie działań i świadomości, (c) jasno określone cele i informacja zwrotna, (d) koncentracja na bieżącym zadaniu, (e) paradoks/poczucie kontroli, (f) utrata samoświadomości, (g) transformacja czasu[27]. Spełnienie powyższych wyznaczników jest dla człowieka (tutaj: gracza) gwarancją osiągnięcia zadowolenia i szczęścia.

W przypadku gier wideo, operujących opisywanym wcześniej stałym sprzężeniem zwrotnym maszyna–człowiek, możemy mieć do czynienia z regularnym procesem „wybijania” gracza ze stanu satysfakcji, a tym samym pojawiania się poczucia frustracji, a na końcu złości. Dzieje się tak, gdy rytm gry zostaje zaburzony przez zbyt trudne wyzwanie, niejasne lub zbyt skomplikowane cele i wyzwania, nieczy-

[24] Warto zwrócić uwagę na werbalne i niewerbalne zachowania graczy i widzów uczestniczących w zawodach e-sportowych – są bardzo zbliżone lub identyczne z zachowaniem graczy i widzów najbardziej popularnych dyscyplin „tradycyjnego” sportu.

[25] M. Csíkszentmihályi, *Przepływ*, Poznań 2005.

[26] Ibidem, s. 79–80. „Stan przepływu” określane bywa również jako „optymalne doświadczenie”.

[27] Ibidem, s. 95–124.

telne mechaniki, odciąganie uwagi (stanu koncentracji) przez czynniki zewnętrzne, utratę kontroli nad maszyną (np. zawieszenie się komputera w trakcie gry), czynniki fizjologiczne lub czas. Proces „wybijania” ze stanu satysfakcji może mieć charakter incydentalny lub stały/częsty. W tym pierwszym przypadku, charakterystycznym np. dla gier o spokojniejszym tempie rozgrywki, dominującym uczuciem może być relaks, szczęście i satysfakcja (negatywnie przełamywane np. przez znużenie i brak silnych atrakcji). W drugim przypadku, typowym np. dla dynamicznych gier akcji, możemy mieć do czynienia z częstszą zmianą nastroju skutkującą zmęczeniem, poczuciem frustracji i złością (pozytywnie przełamowanymi np. przez sukcesy osiągnięte doskonale wytrenowanymi zdolnościami).

Potwierdzeniem stałej obecności i oddziaływania (a nawet współobecności i współoddziaływania) obu dominujących emocji jest właśnie zmęczenie odczuwalne przez 15,8% respondentów w badaniach Kotyśko w trakcie grania i aż przez 32,5% badanych po zakończeniu grania. Poza wskazanymi wyżej skokami napięcia emocjonalnego istotną funkcję w generowaniu zmęczenia pełnić może zaskoczenie wskazwane przez 51,9% respondentów w trakcie gry i 20,5% po zakończeniu grania. Sygnalizowanie tej emocji wskazuje na ważną cechę mediów cyfrowych, jaką jest wielomedialne i multimodalne oddziaływanie na wszystkie zmysły i „zmuszanie” odbiorcy do nagłych reakcji (stałe zaskakiwanie gracza). Zaskoczeniem może być przeciwnik, który nagle pojawił się na ekranie (sygnał wizualny), zagadkowy dźwięk (sygnał dźwiękowy), alert w postaci napisu (sygnał znakowy) czy wibracje lub drżenie sterownika (sygnał sensoryczny). Należy podkreślić, że w realiach dynamicznej gry akcji wszystkie wymienione sygnały są (a) najczęściej ze sobą powiązane w celu intensyfikacji doznań emocjonalnych (zaskoczenia, strachu, wesołości) i (b) cechują się krótkotrwałością i wysoką zmiennością (skoki od radości do złości mogą występować w krótkich odstępach od siebie). W jednej krótkiej sesji walki w grach typu *Mortal Combat* lub *Counter-Strike* skoki emocjonalne od radości do smutku i złości następują wielokrotnie w bardzo krótkich odstępach czasu. Trudno znaleźć dyscyplinę „tradycyjnego” sportu, w której spotkalibyśmy się z taką sytuacją[28]. Efektem tego przebodźcowania, jak już wskazano wyżej, jest długo utrzymujące się zmęczenie związane z opisywaną przez Arlie Russell Hochschild wyczerpaną pracą emocjonalną związaną ze świadomym zarządzaniem stanami emocjonalnymi i ich ekspresjami[29]. To z kolei oznacza radykalne zwiększenie się ryzyka uzależnienia gracza od silnych i regularnie podawanych bodźców – co jest już prostą drogą w kierunku pojawiania się uzależnień[30].

[28] Szybkie skoki emocji dostrzeżemy m.in. w tenisie stołowym oraz kręglach – nieprzypadkowo więc cyfrowe wersje tych dyscyplin lub wariacje na ich temat były bardzo popularne w początkowym okresie rozwoju gier wideo (*Tennis for Two*, *Pong*, *Space Invaders*).

[29] A. Russel Hochschild, *Zarządzane emocjami. Komercjalizacja ludzkich odczuć*, Warszawa 2009.

[30] Tzw. zaburzenie korzystania z gier (*gaming disorder*) analizuje się poprzez pryzmat dziewięciu kryteriów: (1) zaabsorbowanie graniem, (2) sympomy odstawienia pojawiające się po zaprzestaniu

Wnioski

Jak wykazano w artykule, gry wideo są medium służącym generowaniu i przenoszeniu emocji. Co więcej – w przypadku nasilenia multimedialnych i multimodalnych bodźców są w stanie intensyfikować nasilenie reakcji emocjonalnych przejawiających się w ekspresjach werbalno-niewerbalnych gracza. Potwierdzeniem tego stanu rzeczy jest utrzymujące się w trakcie grania i po graniu dwóch emocji:

a) zaskoczenia związanego ze stałą obecnością bodźców generujących napięcia uwagi,

b) zmęczenia będącego wynikiem wysiłku fizycznego oraz wysiłku emocjonalnego związanego ze stałą obecnością stanów szczęścia (np. ze zwycięstwa) i złości (np. z porażki).

W kontekście postawionego we wstępie pytania o cele wykorzystania mechanizmów generowania emocji poprzez gry wideo wskazać możemy dwie grupy interesariuszy bezpośrednio zainteresowanych stymulantami emocjonalnymi: twórców i producentów gier. Oznaczać to może, że odpowiednie stymulanty (np. służące podtrzymywaniu stanu napięcia, stymulanty służące podtrzymywaniu stanu szczęścia i złości) są do gier świadomie wprowadzane (w ramach procesu, który David Freeman określił terminem „emotioneering”), w celu wywołania oczekiwanego efektu rynkowego^[31].

Świadome kreowanie popytu wpływa na wybór stymulacji i konstruowania strategii marketingowych na podstawie zaprojektowanego bodźcowania emocji. Odbiorca – fan przyzwyczajony ma być do stałej/ciągłej stymulacji określonego typu i oczekiwać „opieki” i „zaangażowania” w tym obszarze twórców oraz sprzedawców. Oczekiwanie to może się przerodzić np. w uwielbienie, jednak w przypadku niespełnienia oczekiwań gracza/fana skutkować będzie niechęcią, odrzuceniem, a nawet nienawiścią do tytułu, serii, marki, studia czy wydawcy.

Trzecim interesującym mnie zagadnieniem była kwestia trwałości „emocjonalności” gier wideo w kulturze. Uważam, że warto posłużyć się w tym przypadku porównaniem trwałości emocji towarzyszących innym mediom. Zarówno literatura, jak i radio, film czy telewizja miały swoje momenty szczytowego zainteresowania, a nawet ekscytacji

grania, (3) wzrost tolerancji czasu poświęcanego na granie, (4) nieudane próby kontrolowania grania, (5) utrata zainteresowania innymi hobby, (6) kontynuowanie grania pomimo świadomości szkód, jakie wyrządza, (7) oszukiwanie rodziny/terapeutów na temat czasu spędzanego na graniu w gry, (8) ucieczka od rzeczywistości w celu uzyskania poprawy nastroju, (9) narażenie z powodu grania istotnych relacji interpersonalnych, edukacji, pracy czy kariery. W kontekście niniejszego artykułu kluczowe wydają się kategorie: pierwsza, druga (mowa tu o symptomach fizjologicznych i emocjonalnych) oraz dziewiąta. Zob. M. Kotyśko, op. cit., s. 2.

[31] Warte zauważenia jest istnienie sporej grupy twórców, którzy nie boją się emocji wybijających gra-

czy ze strefy „lekkiej” rozrywki – wywołujących ból, zadumę, smutek, żal, a nawet rozpacz (np. gry eksperymentalne, art-games czy wybrane indie-games). Producenci przeciwnie – w ich interesie (rozumianym jak najbardziej materialnie) jest unikanie/ukrywanie „trudnych” tematów i „trudnych” emocji na rzecz odczuć jednoznacznie pozytywnych i kojarzonych z miłą zabawą lub z ekscytacją/podnieceniem. Co więcej, wprowadzanie elementów „trudnych” lub „kontrowersyjnych” (ze świadomym użyciem cudzych słów) takich jak kwestie egzystencjalne, rasowe czy genderowe również odbywa się zgodnie z analizą rynkowego zapotrzebowania jak najszerzej grupy odbiorców.

wśród odbiorców^[32]. Wraz z zanikaniem mody na wymienione media obniżało się natężenie emocji z nimi związanych aż do zupełnego ich odsunięcia. Czy gry wideo czeka podobny los? Zaprezentowana powyżej analiza mechanizmów generowania emocji wokół gier wideo wskazuje, że nie nastąpi to zbyt szybko.

- Bójko M., Dzielska A., Mazur J., Oblacińska A., *Częstość grania oraz objawy uzależnienia od gier komputerowych a wybrane kompetencje emocjonalne nastolatków*, „Polskie Forum Psychologiczne” 2018, nr 23(3), s. 483–501
- Csikszentmihályi M., *Przeptyw*, Poznań 2005
- Dąbrowski A., *Wpływ emocji na poznawanie*, „Przegląd Filozoficzny – Nowa Seria” 2012, nr 21(3), s. 315–335. <https://doi.org/10.2478/v10271-012-0082-6>
- Ekman P., *Universals and Cultural Differences in Facial Expressions of Emotions*, Nebraska symposium on motivation. University of Nebraska Press, 1971
- Filipiak M., *Homo communicans. Wprowadzenie do teorii masowego komunikowania*, Lublin 2003
- Freeman D., *Creating Emotion in Games: The Craft and Art of Emotioneering*, Thousand Oaks, CA 2004
- Frijda N., *The Emotions*, Cambridge 1986
- Isbister K., *How Games Move Us. Emotion by Design*, Cambridge – London 2016
- Izard C.E., *The Face of Emotion*, New York 1971
- Jasielska A., *Reprezentacja współczesnych modeli emocji w dziełach sztuki*, „Teksty Drugie” 2013, nr 6, s. 205–221
- Kenny A.J.P., *Action, Emotion and Will*, London 1963
- Klimczuk A., *Gry komputerowe i branża gier a sztuka komiksowa*, [w:] *CContextual MIX. Through Graphic Stories to Analyses of Contemporary Culture*, red. G. Gajewska, R. Wójcik, Poznań 2011, s. 385–396
- Klusczyński R.W., *Spółczesność informacyjna. Cyberkultura. Sztuka multimediów*, Warszawa 2001
- Kotyśko M., *Młodość i gry komputerowe – motywy, emocje i problemy związane z graniem*, „Roczniki Pedagogiczne” 2020, t. 12(48), nr 3, s. 95–110. <https://doi.org/10.18290/rped20123-5>
- Krakowski Park Technologiczny, Stowarzyszenie Polskie Gry, Fundacja Indie Games Polska, Grupa Onet S.A., Gry-Online S.A., *Kondycja polskiej branży gier '17*, Kraków 2017
- Meyer L., *Emocja i znaczenie w muzyce*, Warszawa 1974
- Pańpuch Z., *Szczęście człowieka według Platona i Arystotelesa*, Warszawa 2009
- Pigulak J., *Gra w film. Z zagadnień relacji między filmem i grami wideo*, Kraków 2022
- Pitrus A., *Gry wideo i emocje*, „Czas Kultury” 2015, nr 2, s. 143–148
- Prósnowski P., Krzywdziński P., *Cyfrowe obrazy miłości: o grach wideo w kontekście miłości i bliskości*, „Ars Educandi” 2018, nr 15, s. 127–139. <https://doi.org/10.26881/ae.2018.15.10>
- Przybysz P., *O naturze emocji towarzyszących odbiorowi sztuki. Dynamiczne i sytuacyjne podejście do emocji estetycznych*, „Estetyka i Krytyka” 2017, nr 46(3), s. 45–62
- Psychologia emocji*, red. M. Lewis, J. Haviland-Jones, Gdańsk 2005

BIBLIOGRAFIA

[32] Nieprzypadkowo pisze się o złotej erze radia i kina, kryzysie czytelnictwa – w domyśle istnienia innego „lepszego” okresu.

- Reykowski J., *Eksperymentalna psychologia emocji*, Warszawa 1969
- Russel Hochschild A., *Zarządzane emocjami. Komercjalizacja ludzkich odczuć*, Warszawa 2009
- Stasienko J., *Alien vs. Predator – gry komputerowe a badania literackie*, Wrocław 2005
- Tan E., *Emocje a sztuka*, [w:] *Psychologia emocji*, red. M. Lewis, J. Haviland-Jones, Gdańsk 2005, s. 164
- The Nature of Emotion: Fundamental Questions*, red. P. Ekman, R.J. Davidson, New York – Oxford 1994
- Walat W., Warchoń T., *Analiza pojęcia i klasyfikacji emocji z punktu widzenia procesów uczenia się*, „Edukacja – Technika – Informatyka” 2019, nr 10(3), s. 80–85

LINKI

- https://www.youtube.com/watch?v=i8M-O5Dqoxg&t=356s&ab_channel=gameranx (dostęp: 12.01.2022)
- <https://sjp.pwn.pl/slowniki/szcz%C4%99%C5%9Bcie.html> (dostęp: 1.10.2022)

LUDOGRAFIA

- Counter-Strike* (Valve Corporation, Hidden Path Entertainment, 2012)
- Final Fantasy* (Square Enix, 1987–2016)
- It Takes Two* (Hazelight Studios, 2021)
- Mortal Combat* (NetherRealm Studios, NetherRealm Studios, 1992–2019)
- Pong* (Atari, 1972)
- Space Invaders* (Taito, 1978)
- Tennis for Two* (Brookhaven National Laboratory, 1958)
- The Little Nightmares* (Tarsier Studios, 2017)