

Paweł Grabarczyk

Opozycja *hardcore/casual*

Wstęp

Choć angielskie określenia *casual game* oraz *casual gamer* weszły do powszechnego użycia stosunkowo niedawno¹, nie ulega wątpliwości, że szybko zdobyły sobie dużą popularność – bez kłopotów można się z nimi zetknąć w dyskusjach graczy na forach internetowych, w tekstach dziennikarzy² czy badaczy gier³. Określeniami tymi posługują się również producenci i sprzedawcy gier – dla przykładu: odpowiednie sekcje znajdują się na popularnych cyfrowych platformach sprzedaży Steam oraz Google Play.

¹ J. Juul, *Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*, MIT Press, Cambridge, MA 2010, s. 8.

² Na przykład w popularnym serwisie GRYOnline.pl: <http://www.gry-online.pl/encyklopedia-gier.asp?TEM=52>, (dostęp: 01.12.2014).

³ Zob. np. L. Chiapello, *Les casual games: définition à l'aide du savoir professionnel des designers de jeux*, mémoire de Maîtrise, Faculté de l'aménagement, Université de Montréal, Montréal 2012.

Mimo to opozycja *hardcore/casual*⁴ wywołuje spory. Twierdzi się, że używa się jej w sposób nieporządkny⁵, a nawet, że pozbawiona jest ona w ogóle znaczenia⁶. Na kłopoty te nakładają się dodatkowo trudności wynikające ze specyfiki języka polskiego, w którym nie występują proste przekłady wyrażen *hardcore* i *casual*. Problemy te omówione zostaną szczegółowo w podrozdziałach *Problemy globalne* i *Problemy lokalne*. W podrozdziałach *O jakie zaangażowanie chodzi?* i *Rodzaje funkcji poznawczych i ich wpływ na charakterystykę gier* przedstawiam zaś propozycję, która jest jednocześnie rozwiązaniem translatorskim, jak i doprecyzowaniem wyjściowej opozycji anglojęzycznej. Podrozdział ostatni – *Pojęcie zaangażowania kognitywnego a trudności dychotomii h/c* – przeznaczony jest przeznaczona jest pokazaniu, jak dzięki wypracowanemu rozwiązaniu można radzić sobie z trudnościami omówionymi w dwóch pierwszych podrozdziałach. Kończę podjęciem pytania o to, czy w przypadku opozycji *h/c* mamy do czynienia z nowym zjawiskiem, które domaga się teoretycznego ujęcia, ponieważ gier *casual* wcześniej nie było, czy też jedynie z nową kategorią pojęciową, która pozwala nam na uporządkowanie zjawisk od dawna istniejących.

Problemy globalne

Zacznijmy od ogólnych problemów opozycji *h/c*, które doskwierają zarówno polskim, jak i anglojęzycznym użytkownikom języka. Po pierwsze, nie jest jasne, jakie właściwie cechy decydować mają o przynależności gry lub gracza do kategorii *hardcore* lub *casual*. Wielu cech kojarzących się z kategoriami *hardcore* i *casual* nie da się użyć w charakterze markerów tych kategorii, ponieważ łatwo znaleźć dla nich

⁴ W dalszej części artykułu posługuję się często skrótem „opozycja (dychotomia) *h/c*”.

⁵ L. Chiapello, *Formalizing Casual Games: A Study Based On Game Designers' Professional Knowledge*, [w:] *Proceedings of DiGRA 2013 Conference: DeFragging Game Studies*, Atlanta 2013.

⁶ K.P. Kallio et al., *At Least Nine Ways to Play: Approaching Gamer Mentalities*, „Games and Culture” 2011, vol. 6 (4).

kontrprzykłady. Nie jest chociażby tak, że gracze *hardcore* poświęcają grom więcej czasu niż gracze *casual*. Badania wskazują na to, że ci drudzy spędzają często przy swej rozrywce więcej czasu niż ci pierwsi⁷. Różnica nie sprowadza się też do kwoty wydanych na granie pieniędzy, o czym świadczą wydatki graczy na mikropłatności w grach takich jak *Candy Crush Saga* (King, 2012) czy *Farmville* (Zynga, 2009)⁸. Gdy zamiast szukać charakterystycznych cech graczy, przyjrzymy się grom, okaże się, że sytuacja wcale nie jest lepsza. Charakterystyka tytułów *casual* sprowadza się na przykład do wiązki zupełnie niepowiązanych ze sobą cech, takich jak kolorowa, pogodna estetyka i niski poziom trudności⁹. Nie widząc mechanizmu, który za doбором tych cech stoi, nie możemy być pewni, czy nie skupiamy się jedynie na jakichś przypadkowych korelacjach, tracąc z oczu istotę zjawiska.

Markery to inaczej wyróżniki – łatwo zauważalne cechy, dzięki którym identyfikujemy dane kategorie obiektów. Jest to kategoria pragmatyczna, dlatego też nie należy ich mylić z cechami koniecznymi i wystarczającymi. Przykładem może być rozpoznanie przynależności kulturowej po ubiorze.

Normatywność. Najłatwiej pojąć normatywność, przeciwstawiając ją „deskryptywności”. Teoria deskryptywna zdaje sprawę z tego, jaka jest rzeczywistość, którą opisuje. Teoria normatywna zawiera element krytyczny, oceniający. Teorie normatywne mówią o tym, jak powinno (albo jak nie powinno) być, a nie jak jest.

⁷ J. Juul, *Casual Revolution...*, s. 8.

⁸ Nie zmienia to faktu, że niektórzy autorzy właśnie z tymi cechami łączą fenomen gier *casual* (Y. Poels et. al., *Are You a Gamer? A Qualitative Study on the Parameters for Categorizing Casual and Hardcore Gamers*, „IADIS International Journal on WWW/Internet” 2012, vol. 10 (1), s. 2).

⁹ J. Juul, *Casual Revolution...*, s. 29.

Po drugie, dychotomia *h/c* zawiera w sobie aspekt normatywny. Określenie *casual* rozumiane jest niekiedy pejoratywnie i stosowane z intencją zlekceważenia określanej nim gry czy gracza. Stereotyp związany z grami typu *casual* również zawiera wiele cech negatywnych. Przykładami takich cech mogą być choćby: nadmierna prostota gier dostosowana do graczy o minimalnych kompetencjach, zachowawcza artystycznie, bezpieczna estetyka stosowana w oprawie audiowizualnej lub tendencja do ciągłego nagradzania gracza¹⁰.

Po trzecie, wydaje się, że podział na *hardcore* i *casual* charakteryzuje się nieostrością, czego wynikiem jest istnienie wielu gier, które nie sposób zaliczyć do żadnej z tych kategorii. Dla przykładu – nie wiadomo, czy *Tetris* uznać należy za jedną z pierwszych gier *casual*, czy też przykład gry *hardcore* (nawet jeśli nieco nietypowej). Podobnie rzecz ma się z niektórymi grami muzycznymi, takimi jak *Guitar Hero* (Harmonix, 2005) czy *Rock Band* (Harmonix, 2007), oraz całą kategorią gier arkadowych, które, jak zauważa Juul, wiele z grami *casual* łączy.

Po czwarte, opozycja *h/c* charakteryzuje się wspomnianą we wstępie wieloznacznością, która przejawia się np. dopuszczalnością złożenia obu tych terminów. Możliwe jest zarówno posłużenie się terminem *hardcore casual* (na oznaczenie gracza, który w grę typu *casual* gra tak, jak inni w gry typu *hardcore*), jak i *casual hardcore* (na oznaczenie gracza, który w grę typu *hardcore* gra tak, jak inni w gry typu *casual*). Wydaje się, że terminy te muszą tu być używane w różnych znaczeniach, ponieważ w innym przypadku złożenia takie byłyby nonsensowne. Dopuszczalność obu tych złożań pokazuje, że nie jest nawet jasne, komu lub czemu interesujące nas charakterystyki (czymkolwiek by się ostatecznie okazały) właściwie przysługują – czy powinniśmy mówić pierwotnie o graczach, a pochodnie o grach, czy odwrotnie?

Co więcej, wieloznacznością skażone jest samo wyrażenie *hardcore gamer*. W użyciu dominującym w wieku XX (gdy terminu tego używano raczej w opozycji do słowa *gamer* niż do rozpropagowanego w wieku XXI *casual gamer*) oznaczało ono wąską subkulturę entuzjastów, którzy swoimi praktykami wykraczali znacznie poza typowe

¹⁰ *Ibidem*, s. 43, 128.

działania większości. Charakterystycznymi zachowaniami takich graczy były: nastawienie na bicie rekordów, nierzadko z użyciem własnych obostrzeń (np. wymóg skończenia gry arkadowej przy użyciu jednej monety), własnoręczne tworzenie elementów ułatwiających lub wzbogacających granie (dodatkowe poziomy, mody, mapy), organizowanie społeczności fanowskiej (konwenty, strony www itd.). Znaczenie tego wyjściowego podziału (na graczy „zwykłych” i graczy *hardcore*) uległo zatarciu właśnie w skutek pojawienia się nowego określenia *casual gamer* i nowego podziału (na graczy *hardcore* i graczy *casual*). W wieku XXI *hardcore gamer* przestaje bowiem oznaczać omówione powyżej zaangażowanie kulturowe. Gracz wybierający serię *Call Of Duty* (Infinity Ward, 2007) czy *Halo* (Bungie, 2001) jest w obrębie tej opozycji modelowym przykładem gracza *hardcore*, nawet jeśli nie angażuje się kulturowo w opisany powyżej sposób (a zatem nie tworzy poziomów, modów, nie bije rekordów itd.)¹¹. Różnicę tę zilustrować można następująco:

Rysunek 1. Zmiana terminów określających poszczególne kategorie graczy.

¹¹ Innym przykładem takiego zaangażowania jest częste wypowiadanie się na forach internetowych poświęconych grom, takim jak Reddit czy NeoGAF (M. Consalvo, *Hardcore Casual: Game Culture: Return(s) to Ravenhearst*, [w:] *Proceedings of the 4th International Conference on Foundations of Digital Games*, Orlando, Florida, 2009; T. Fritsch et al., *Distribution of online hardcore player behavior: (How Hardcore Are You?)*, [w:] *Proceedings of 5th ACM SIGCOMM Workshop on Network and System Support for Games*, Singapore 2006).

pytanie o nowe znaczenie tego terminu. Zanim odpowiem na to, proponuję jednakże przyjrzeć się innym trudnościom, które pojawiają się przy próbie przełożenia obu omawianych wyrażen angielskich na język polski.

Problemy lokalne

Chociaż na pierwszy rzut oka dobór odpowiedniego przekładu opozycji *h/c* to zagadnienie czysto translatorskie, to jednak, jak okaże się za chwilę, trudności związane z doбором przekładu stanowią w znacznym stopniu odzwierciedlenie kłopotów globalnych, o których wspomniałem wcześniej. Zjawisko to nie jest szczególnie zaskakujące. Przekład wymaga od nas zwiększonej refleksji nad znaczeniem wyrażenia oryginalnego, co owocuje odkryciem jego niedoskonałości. Z tego powodu wybór przekładu, na jaki ostatecznie się zdecyduje, powiązany jest ściśle z rozstrzygnięciami dotyczącymi samej natury opozycji *h/c*, którą zajmę się w dwóch kolejnych podrozdziałach.

Przegląd możliwych przekładów rozpocznę od propozycji minimum, a zatem od możliwości rezygnacji z przekładu rzeczonych terminów (lub też posługiwania się ich polskimi ekwiwalentami fonetycznymi *hardkor* i *kazual*). Choć z rozwiązaniem tym można się już w polskim piśmiennictwie (głównie popularnym) spotkać¹², wolałbym z niego nie korzystać. Jego głównym mankamentem (pomijając obiekcje natury estetycznej) jest to, że wyjściowe terminy anglojęzyczne nie są terminami technicznymi i – jak to zostało wskazane w podrozdziale *Problemy globalne* – odznaczają się poważnymi słabościami. Rozwiązaniem lepszym niż kopiowanie niedoskonałego podziału jest wprowadzenie do języka polskiego terminów technicznych, które stanowić będą jednocześnie precyzację terminów wyjściowych. Ponadto strategię minimum lepiej jest

12 Przykładem może być choćby „CD Action”, <http://www.cdaction.pl/news-27626/worms-najlepsza-kazualowa-gra-przed-angry-birds-trafi-na-facebooka.html> (dostęp: 01.12.2014).

uznać za rozwiązanie ostateczne, na które zawsze jeszcze będziemy mieli czas, jeśli okaże się, że wszelkie inne propozycje zawiodą.

Drugim spotykanym w polskich tekstach sposobem przekładu omawianej opozycji jest wykorzystanie zbliżonych znaczeniowo terminów „okazjonalny” i „niedzielny” jako odpowiedników terminu *casual*¹³. Choć dość popularne, rozwiązanie to odznacza się wieloma wadami. Po pierwsze, mimo zbliżonej wartości semantycznej, wyrażenia te różnią się pod względem składniowym – słowo „okazjonalny” może występować zarówno w połączeniu ze słowem „gracz”, jak i „gra”, czego nie można powiedzieć o słowie „niedzielny” – sformułowanie „gra niedzielna” wydaje się bowiem mało zrozumiałe. Jest to istotne, skoro określenia wyjściowe używane są zarazem na oznaczenie gier, jak i graczy. Elastyczność tę byłoby dobrze zachować w tłumaczeniu. Kolejną bardzo istotną wadą powyższych przekładów jest to, że dziedziczą one po wyrażeniach oryginalnych sugestię, jakoby fenomen *casual* sprowadzał się do różnicy poświęconego grze czasu (która, jak zauważyliśmy już powyżej, jest błędna). Warto też zauważyć, że w odróżnieniu od anglojęzycznego oryginału wspomniane polskie odpowiedniki służą jedynie przełożeniu wyrażenia *casual*, co prowadzi do zrównania terminu *hardcore* z polskim ogólnym terminem „gra” (lub „gracz”). Taki przekład przyczynia się do normatywności podziału *h/c*, ponieważ stwarza wrażenie, jakoby gry *hardcore* były grami typowymi czy normalnymi, a *casual games* – jakimś ich niestandardowym, wymagającym wyodrębnienia podtypem. Normatywność ta daje o sobie znać tym bardziej, gdy zamiast o grach mówić zaczynamy o graczach – gracz

13 Np. WirtualnaPolska, <http://gry.wp.pl/galeria/tworcy-wybrali-najlepsze-gry-zeszlego-roku,181041/4.html?ticket=63124273464942074seBFT-TlCubhLc%2F5eqAYmW1%2BvutU1KQY4v2DrOBtj77puWm%2Fd-GW4yD2NCz7C5KWBlmkJEuwhNLM5X9c5sjJyXJKH2fTclCDY-BeyPJ5MHBjv%2BtyFl1UAxmkXV%2FwrtgsPyk8vbWYM6a6jpN-DzNdN2Nig%3D%3D> (dostęp: 01.12.2014); Gram.pl, <http://www.gram.pl/arttykul/2013/09/09/w-co-gra-polski-niedzielny-gracz-wedlug-google.shtml> (dostęp: 01.12.2014); GRYOnline.pl, <http://www.gry-online.pl/encyklopedia-gier.asp?TEM=52> (dostęp: 01.12.2014).

niedzielnny/okazjonalny przeciwstawiony jest wtedy zwykłemu czy normalnemu (chciałoby się nawet powiedzieć nieco ironicznie: „prawdziwemu”) graczowi.

Równie kłopotliwe – lecz z innych powodów – okazują się przekłady używane w polskich edycjach cyfrowych platform sprzedaży, takich jak Steam czy Google Play. Polska wersja witryny Steam oddaje *casual* jako gry „proste”, polski oddział Google Play posługuje się zaś w tym miejscu terminem „gry rekreacyjne”. Oba te przekłady w jednoznaczny sposób sugerują, na czym miałyby polegać specyfika gier *casual*. Równocześnie w jednym i drugim przypadku przekładany jest jedynie termin *casual*, ponieważ termin *hardcore* nie występuje na tych platformach w charakterze jednostki klasyfikacyjnej. Prowokuje to pytanie o odpowiadający tym propozycjom przekład terminu *hardcore*. Czy w pierwszym przypadku powinniśmy mówić o grach „trudnych” albo „skomplikowanych”? Gry takie jak *Dear Esther* (The Chinese Room, 2012) albo *The Path* (Tale Of Tales, 2009) nie są ani trudne, ani skomplikowane – czy mamy uznać je za przykład gier *casual*? Wymyślenie poręcznego opozycyjnego terminu dla drugiej propozycji („gra rekreacyjna”) przysparza jeszcze więcej kłopotów – czy powinniśmy zacząć mówić o grach „frustrujących”¹⁴? Jak pokażę w podrozdziale *Rodzaje funkcji poznawczych i ich wpływ na charakterystykę gier*, obie te intuicje nie są zupełnie nietrafne, ale prześlizgują się jedynie po powierzchni zjawiska, przez co łatwo o istotne kontrprzykłady.

Z powyższych powodów zapewne najlepszym rozwiązaniem będzie zdanie się na nowy, nieobarczony wymienionymi wadami przekład. Rozwiązaniem, które chciałbym zaproponować, są odpowiednie pary wyrażen utworzone od czasownika „angażować”¹⁵. Wyrażenia

¹⁴ Propozycja ta nie jest wcale aż tak absurdalna, jak mogłoby się to wydawać, jako że frustracja z porażki jest dla wielu graczy istotną częścią ich doświadczenia.

¹⁵ Pojęcie zaangażowania (*engagement*) jest w literaturze groźnawczej używane. Jego wyjaśnienie sprowadza się jednakże zazwyczaj do metafor takich jak „przyciąganie” – C. Jennett et al., *Measuring and Defining the Experience of Immersion in Games*, „International Journal of Human Computer Studies” 2008, vol. 66 (9), „przyklejanie” czy „zaczarowywanie”

hardcore game i *hardcore gamer* proponuję oddawać odpowiednio za pomocą wyrażen **gra angażująca** i **gracz zaangażowany**. Wyrażenia *casual game* i *casual gamer* zaś za pomocą wyrażen **gra nieangażująca** oraz **gracz niezaangażowany**. Takie rozwiązanie ma wiele zalet. Po pierwsze, bez trudu pozwala na mówienie zarówno o grach, jak i o graczach. Po drugie, jest to termin zaczerpnięty z języka codziennego i, jak pokażę w podrozdziale *O jakie zaangażowanie chodzi?*, jako termin techniczny stanowić będzie jedynie precyzację znaczenia potocznego. Ma zatem szansę przyjąć się również poza kontekstem akademickim. Po trzecie, opozycja gra „angażująca”/„gra nieangażująca” jest w pewnym sensie nawet lepsza od oryginału, ponieważ w jasny sposób wskazuje na kompletność podziału (jako że jeden z jej członów utworzony jest przez zwykłe zaprzeczenie drugiego). Po czwarte, nie przechwytujemy w ten sposób znaczeń ogólnych terminów „gra” i „gracz”. Po piąte, promowana przeze mnie opozycja nie generuje kontekstu normatywnego, inaczej niż np. opozycja „gracz niedzielny/gracz”.

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

O jakie zaangażowanie chodzi?

Zacznę od pytania o to, czy określenia *hardcore* i *casual* odnosić należy do gier, czy też raczej do graczy. Dotychczas używaliśmy obu sposobów mówienia. Nie rozstrzygałem pomiędzy nimi, ponieważ oba rozwiązania uważam w gruncie rzeczy za wadliwe.

– S. Rigby, R. Ryan, *Glued to Games: How Video Games Draw Us in and Hold Us Spellbound*, ABC-CLIO, Santa Barbara, CA 2011.

W przypadku gier na przeszkodzie staje nam wielość zawartych w nich opcji i możliwych sposobów grania (niekiedy nieprzewidywanych nawet przez twórców). Czy gra uruchomiona na różnych poziomach trudności (które niekiedy wprost odwołują się do podziału h/c ¹⁶) przestaje być grą angażującą i zaczyna być grą nieangażującą? Jak to sprawdzać? Czy gracz zaangażowany to po prostu taki gracz, który gra w gry angażujące? Zauważmy, że definicja taka jest sporna, skoro nie jesteśmy pewni, jak mamy wyróżniać gry angażujące.

Funkcje poznawcze to dowolne funkcje systemów poznawczych (naturalnych, takich jak zwierzęta, i sztucznych, takich jak roboty), których celem jest zdobywanie przez system informacji o otoczeniu i włączaniu ich w obieg kontroli działania systemu. Typowe przykłady funkcji poznawczych to percepcja i myślenie.

Afordancje to takie cechy obiektów, które natychmiast nasuwają postrzegającym je systemom poznawczym sposoby ich wykorzystania. Przykładem takiej cechy jest kształt klamki, który nawet osobom nieobytym z tym przedmiotem natychmiast nasuwa na myśl to, że można ją ująć w dłoń.

Idąc za sugestią Jespera Juula¹⁷, proponuję rozwiązać ten problem następująco: słowami „angażująca” i „nieangażująca” użytymi w sensie pierwotnym należałoby określać jedynie konkretne akty rozgrywki (sesje grania). Pozwoli to na pochodne zdefiniowanie gracza zaangażowanego jako takiego, który oddaje się zazwyczaj aktom rozgrywki

¹⁶ Na przykład *Gears Of War 2* (Epic Games, 2008).

¹⁷ J. Juul, *Casual Revolution...*, s. 53.

ki angażującej, oraz zdefiniowanie gry angażującej jako takiej, która sprzyja aktom rozgrywki angażującej¹⁸. Nieprecyzyjne wyrażenia „zazwyczaj” i „sprzyja” rozumieć należy czysto statystycznie – chodzi o częstotliwość uczestnictwa w aktach rozgrywki angażującej. Użytkowana w ten sposób klarowność (a nawet mierzalność) jest, rzecz jasna, klarownością na kredyt – nie powiedziałem wszak jeszcze, czym charakteryzuje się akt rozgrywki angażującej.

Zacznę od rozpatrzenia propozycji Juula, który istotę rozgrywki nieangażującej (*casual play*) upatruje w jej podatności na przerwę (*interruptability*)¹⁹. A zatem rozgrywka nieangażująca to taka, którą łatwo jest nam w każdej chwili przerwać i do której możemy wrócić, gdy tylko znów będziemy mieć na to chwilę. Korzystając z rozwiązania zaproponowanego w poprzednim akapicie, mogę teraz zdefiniować grę nieangażującą jako grę, która sprzyja rozgrywkom nieangażującym, a gracza niezaangażowanego jako gracza, który często gra w taki sposób.

Kłopot jednak w tym, że nie do końca wiadomo, co rozumieć należy tutaj przez wyraz „łatwo”. Jeżeli potraktować ten termin dosłownie, to każda gra wydana na główne współczesne platformy mobilne będzie grą nieangażującą. Spowodowane jest to faktem, że zarówno Nintendo 3DS, Sony PlayStation Vita, jak i telefony z systemem iOS czy Android pozwalają na przerwanie i wznowienie gry w każdej chwili. Co więcej, dwie główne pod względem udziału w rynku konsole stacjonarne ósmej generacji (Xbox One i PlayStation 4) dają taką możliwość. Twierdzę, że nie o tak rozumianą podatność na przerwę chodzi – mówiąc o łatwości przerywania gry, nie mamy zazwyczaj na myśli jedynie aspektu technicznego.

Aby to sobie uświadomić, wystarczy pomyśleć przez chwilę o typowej sytuacji, w której znajduje się użytkownik współczesnych urządzeń przenośnych: o podróży komunikacją miejską. Co moglibyśmy mieć na myśli, mówiąc, że trudno jest mu przerwać

¹⁸ Analogicznie dla wyrażen „gracz niezaangażowany” i „gra nieangażująca”.

¹⁹ J. Juul, *Casual Revolution...*, s. 30.

rozgrywkę, jeśli urządzenie, z którego korzysta, umożliwia dowolne zawieszanie i wznowianie rozgrywki? Chodzi prawdopodobnie o to, że nie może on – mówiąc potocznie – oderwać się od gry i wrócić do niej w dowolnym momencie. Wyobraźmy sobie, że znajduje się akurat w środku złożonego labiryntu typowego dla japońskich gier *role playing*. Wracając do gry po godzinie, może już nawet nie pamiętać, w którą stronę miałby iść. Albo też wyobraźmy sobie, że gra akurat w dynamiczne wyścigi wymagające od niego skupienia. To, że może wyścig zawiesić, niewiele mu pomoże, ponieważ w wymagany przez takie gry stan skupienia na czynnościach motorycznych (*flow*)²⁰ bardzo trudno wejść ponownie po przerwie. Przykłady takie łatwo mnożyć.

Flow to wprowadzona przez Mihály Csíkszentmihályiego kategoria psychologiczna polegająca na całkowitym oddaniu się danej czynności poprzez przesunięcie na nią całej świadomej uwagi. Stan *flow* (przepływ) możliwy jest do osiągnięcia przy równowadze zachodzącej między poziomem umiejętności a skalą wyzwania. Jeśli wykonywana czynność jest zbyt trudna, podejmująca się jej osoba może odczuwać lęk, jeśli zbyt łatwa – może pojawić się znudzenie lub apatia.

W pierwszym przypadku zaangażowanie polegało na obciążeniu pamięci, w drugim – na obciążeniu uwagi. Być może warto pójść tą drogą i postawić hipotezę, że zaangażowanie w sensie spotykanym w wieku XXI sprowadza się do zaangażowania różnych funkcji poznawczych gracza²¹?

²⁰ Zob. M. Csíkszentmihályi, *Flow: The Psychology of Optimal Experience*, Harper & Row, New York 1990.

²¹ Nie ulega wątpliwości, że obszarem wymagającym dalszych badań jest porównanie proponowanego przeze mnie fenomenu zaangażowania poznawczego z fenomenem immersji (A. McMahan, *Immersion*,

Rodzaje funkcji poznawczych i ich wpływ na charakterystykę gier

Spróbuję teraz przyjrzeć się poszczególnym funkcjom poznawczym i zobaczyć, w jaki sposób wpływają one na charakterystykę tych gier, które je angażują. Pozwoli to na zrozumienie i objaśnienie wieloaspektowości fenomenu grania niezaangażowanego – funkcji poznawczych jest bowiem wiele i gry mogą je angażować w rozmaitych kombinacjach. Przyjrzyjmy się teraz szczegółowo tym funkcjom poznawczym, które wydają się istotne z punktu widzenia idei grania zaangażowanego.

INTELEKT²²

Typowe gry angażujące intelekt wymagają od gracza rozwiązywania złożonych zagadek, odkrywania odpowiednich skojarzeń i tworzenia wewnętrznej narracji dotyczącej gry. Kontynuowanie przerwanych czynności tego rodzaju bywa bardzo trudne – dla przykładu, rozumowania prowadzące do rozwiązania zagadek łatwiej jest niekiedy powtórzyć od początku, niż kontynuować od środka. Dlatego typowa gra nieangażująca będzie unikała zagadek wielostopniowych i czasochłonnych. Aby nie angażować

Engagement, and Presence: A Method for Analyzing 3-D Video Games, [w:] *The Video Game Theory Reader*, eds. M.J.P. Wolf, B. Perron, Routledge, New York 2003; E. Brown, P. Cairns, *A Grounded Investigation of Game Immersion*, [w:] *Extended Abstracts of the 2004 Conference on Human Factors in Computing Systems* (Vienna, Austria, April 2004), ACM Press, New York 2004; L. Ermi, F. Mäyrä, *Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion*, [w:] *Changing Views: Worlds in Play. Selected papers of the 2005 Digital Games Research Association's Second International Conference* (Vancouver, Canada), eds. S. de Castell, J. Jenson, DiGRA, Vancouver 2005; C. Jennett et al., *Measuring and Defining the Experience...*.

- ²² Posługuję się tą zbiorczą, tradycyjną etykietą na oznaczenie wyższych funkcji poznawczych, takich jak kategoryzacja, operacje logiczne i formułowanie przekonań.

przekonań gracza i nie zmuszać go do tworzenia narracji dotyczących świata gry, przedstawiane w grach nieangażujących światy są często archetypiczne i oparte na stereotypach (dzięki czemu nie wymagają tworzenia nowej sieci przekonań). Nierzadko gry takie całkowicie rezygnują ze środków światotwórczych. Zilustruję to przykładem. Wiele współczesnych gier nieangażujących odwołuje się do estetyki wcześniejszych dwuwymiarowych gier zręcznościowych, których etapy stanowiły ciąg archetypicznych wzorców tematycznych, takich jak „las”, „podziemia”, „świat lodu” czy „świat ognia”. Popularną techniką uzasadniającą niespójność tego dość przypadkowego zestawu poziomów było dawniej prezentowanie graczowi ogólnej mapy świata, na której poszczególne poziomy łączyły w się we względnie sensowną całość (np. *Ghosts'n Goblins*, Capcom, 1985). Gry nieangażujące rezygnują z tego pretekstu koherencji, często zastępując mapę zwykłą listą ponumerowanych etapów (np. *Angry Birds*, Rovio, 2009). Nierzadko rezygnują też całkowicie z takich form ekspozycji fabuły, jakimi są przerywniki filmowe, intro czy outro.

PAMIĘĆ

Wczesne gry angażujące obciążały pamięć gracza w tak dużym stopniu, że rozpowszechnioną praktyką było robienie sobie zewnętrznych notatek i map. Zachęcały do tego wprost instrukcje obsługi, które zawierały na końcu strony przeznaczone do zapisania przez gracza. Oznacza to, że we wczesnych stadiach rozwoju gier cyfrowych zaangażowanie poznawcze zmuszało gracza do zaangażowania kulturowego i było ściśle z nim powiązane. Współczesne gry angażujące nie idą już tak daleko (wyjątki od tej reguły omawiam w sekcji 6), ale nadal zawierają złożone zadania, których wykonanie wymaga zapamiętania sporej ilości informacji. Typowe zadanie w grze *Fallout 3* (Bethesda, 2009) przebiega zazwyczaj zupełnie niezgodnie z pierwotnym planem – podczas jego wykonywania gracz gromadzi wiele dodatkowych informacji, które pozwalają mu zmienić swoje cele i stosunek do zlecającego. Wymaga to

dobrej orientacji w przeszłych zdarzeniach. Każda dłuższa przerwa w grze zawierającej zadania o tym stopniu złożoności utrudnia zatem powrót do niej. W odróżnieniu od tego typowe zadanie w grze nieangażującej to zadanie autonomiczne (a zatem takie, które nie jest powiązane z innymi w ciągu) – otrzymane i wykonane w pojedynczej, krótkiej sesji grania.

WYOBRAŻNIA

Zaangażowanie tej funkcji poznawczej szczególnie łatwo dostrzec w przypadku wczesnych gier *roguelike*, które wymagały od gracza wyobrażania sobie przedstawianego za pomocą symboli świata, oraz gier z gatunku *interactive fiction*, które pozbawione były jakiegokolwiek grafiki. Współczesnymi przykładami takich gier mogą być choćby *Dwarf Fortress* (Adams, 2006) czy minimalistyczne gry z nurtu *neo retro*²³, takie jak choćby *Hotline Miami*. Gry nieangażujące zawierają najczęściej rysunkową, ale czytelną grafikę, która nie wymaga interpretacji. Nawet jeśli sięgają po mechanikę gier typu *roguelike* (Red Winter Software, 2013), to wyglądem nie kojarzą się z klasycznymi reprezentantami tego gatunku.

UWAGA

Gry angażujące nierzadko wymuszają na graczku skupienie uwagi, dostarczając mu bardzo intensywnych bodźców audiowizualnych. Jest to zjawisko typowe zarówno dla wczesnych i późnych gier arkadowych, których zadaniem było skuteczne przyciągnięcie i utrzymanie uwagi, jak też współczesnych gier na PC i konsole. Dowodem na to może być choćby fakt, że momenty, w których gra zaprzestaje bombardowania gracza bodźcami, wskazywane są

²³ Dokładniejsze wyjaśnienie tego zjawiska znaleźć można w innej pracy: M. Garda, *Nostalgia in Retro Game Design*, [w:] *Proceedings of DiGRA 2013: DeFragging Game Studies*, Atlanta 2013.

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

MOTORYKA²⁴

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

²⁴ Jest to kategoria analogiczna do zaangażowania kinestetycznego w modelu Gordona Calleja, Zob. G. Calleja, *Emotional Involvement in Digital Games*, „International Journal of Arts and Technology” 2011, vol. 4 (1).

EMOCJE²⁵

Charakterystyczną cechą gier nieangażujących jest dobór bezpiecznej pod względem obyczajowym i estetycznym tematyki. Jak zauważył Juul, gry te przedstawiają najczęściej pogodne, przyjemne i kolorowe światy²⁶. Wyraźnie kontrastuje to z doбором tematyki preferowanym przez gry angażujące, i to zarówno wysokobudżetowe (stosujące często ikonografię wojny i przemocy), jak i tzw. gry *indie* (eksplorujące niewygodne tematy i wykorzystujące grafikę daleką od estetycznego kanonu, np. *The Binding Of Isaac*, McMillen, 2011).

Pojęcie zaangażowania kognitywnego a trudności dychotomii *h/c*

Zaletą rozbicia pojęcia „zaangażowania” na wiele typów (zależnie od angażowanej funkcji poznawczej) jest to, że pozwala ono na rozwiązanie wielu trudności omawianych w dwóch poprzednich podrozdziałach.

Jak wspominałem w podrozdziale *Rodzaje funkcji poznawczych i ich wpływ na charakterystykę gier*, wprowadzenie pojęcia zaangażowania poznawczego pozwala na wyjaśnienie zmiany sposobu użycia anglojęzycznego terminu *hardcore*. Początkowo używane ono było na oznaczenie zaangażowania kulturowego, od jakiegoś czasu zaczęło jednakże oznaczać raczej zaangażowanie kognitywne. Wyraźne oddzielenie obu tych sensów jest bardzo istotne, ponieważ zjawisko zaangażowania kulturowego istnieje również współcześnie. Wydaje się nawet, że przeżywamy od jakiegoś czasu renesans praktyk tego rodzaju. Świadczy o tym popularność tzw. *let's play*, czyli zapisów przejścia gry z komentarzem grającego, oraz gier opartych głównie na elementach tworzonych przez graczy – np.

²⁵ Jest to kategoria analogiczna do zaangażowania afektywnego w modelu Gordona Callej.

²⁶ J. Juul, *Casual Revolution...*, s. 45.

Little Big Planet (Media Molecule, 2008) czy *Minecraft* (Mojang, 2009). Co więcej, niektóre ze współczesnych gier wymuszają na graczach własnoręczne wykonywanie map i notatek (*Etrian Odyssey*, Atlas, 2007; *Fez*, Polytron, 2012). Oznacza to, że nie moglibyśmy wskazanych przeze mnie dwóch typów zaangażowania nazywać po prostu „hardcore w sensie XX-wiecznym” i „hardcore w sensie XXI-wiecznym”. W rzeczywistości mamy do czynienia z dwoma różnymi podziałami, które się krzyżują. Statystyczny²⁷ gracz w *Halo 4* to ktoś, kto decyduje się na grę angażującą kognitywnie, ale nie angażuje się kulturowo. Nietrudno wyobrazić sobie przypadek przeciwny – gracza, który bierze jakąś nieangażującą grę i tworzy np. zapis wideo z tzw. speedruna²⁸, a więc angażuje się kulturowo w grę nieangażującą kognitywnie.

Dzięki odwołaniu się do wspomnianego mechanizmu, jesteśmy w stanie wyjaśnić powody, dla których dychotomia *h/c* charakteryzuje się nieostrością. Ponieważ funkcji kognitywnych jest wiele, oczywistym, prototypowym przykładem gry nieangażującej kognitywnie byłaby tylko taka gra, która nie angażuje żadnej z tych funkcji, a oczywistym, prototypowym przykładem gry angażującej kognitywnie – tylko taka, która angażuje wszystkie. Ilustracją pierwszego z tych przypadków granicznych może być gra *Bejeweled 2*, a to dzięki temu, że udostępnia ona graczom tryb *zen mode*, pozwalający grać w nieskończoność, niezależnie od kompetencji gracza. Gra ta nie ma żadnej narracji, nawet pretekstowej, nie wymaga zapamiętywania żadnych istotnych informacji (bo reguły są bardzo proste i przypominane na początku każdej rozgrywki), nie angażuje wyobraźni ani emocji, ponieważ elementy gry i interfejsu przedstawia w czytelnej i bezpiecznej estetycznej formie, dopuszcza pauzę w dowolnym momencie, a także – w trybie *zen* – nie wymaga żadnej sprawności motorycznej

²⁷ Proporcję tę łatwo dostrzec, porównując ze sobą liczbę graczy i liczbę osób tworzących mapy w załączonym do gry edytorze.

²⁸ Czyli specyficznego sposobu przechodzenia gry, przy którym jedynym istotnym czynnikiem jest możliwie najkrótszy czas potrzebny do jej ukończenia.

(poza tą, która potrzebna jest w ogóle do obsługi komputera). Z kolei modelowym przykładem gry angażującej kognitywnie może być gra *Demon's Souls*. Wymusza ona na gracz samodzielne tworzenie sieci przekonań budujących przedstawiany w niej świat (gracz musi ułożyć tę układankę przy pomocy wielu informacji pobocznych, takich jak opisy ekwipunku), wymaga pamiętania o wielu zauważonych podczas wędrówki szczegółach, uniemożliwia pauzę (nawet wejście do menu konsoli nie zatrzymuje gry), celowo wywołuje niepokój estetyką graniczącą z horrorem, a każda obecna w niej walka wymaga niemałej finezji manualnej i ciągłej uwagi.

Istnienie takich modelowych przypadków potwierdza funkcjonalność dobranego narzędzia kategoryzacyjnego, ale to nie wszystko. Odwołując się do zaangażowania funkcji poznawczych, można teraz wyjaśnić, dlaczego klasyfikacja części gier sprawiała dotąd trudności i wzbudzała kontrowersje. Niektóre gry znajdują się gdzieś w środku spektrum pomiędzy grami angażującymi i nieangażującymi, ponieważ angażują jedne z funkcji poznawczych, nie angażując innych. Przykładem takich produkcji mogą być *Tetris* i *Guitar Hero*. Obie trudno byłoby uznać za modelowe gry angażujące, ale nadal odstają od prototypowych przykładów gier nieangażujących, ponieważ silnie angażują uwagę i funkcje motoryczne. To właśnie dlatego *Tetris*, choć jest najlepiej sprzedającą się grą świata²⁹, nie wywołał rewolucji na miarę *Bejeweled*³⁰ czy *Pasjansa* i nie stał się czołowym przedstawicielem nowego zjawiska gier nieangażujących. Podobnie rzecz ma się z dawnymi grami arkadowymi. Jakkolwiek sposób, w jaki w nie grano, na pierwszy rzut oka przypomina granie niezaangażowane, ponieważ pojedyncze sesje były zazwyczaj bardzo krótkie, to jednak zasadnicza

²⁹ I to pod względem ilości sprzedanych egzemplarzy, a zatem jest to również najlepiej rozdystrybuowana gra świata. Dane za Wikipedią (2014): http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_best-selling_video_games (dostęp: 01.12.2014).

³⁰ Ta niepozorna gra logiczna stała się niejako symbolem gier nieangażujących i zapoczątkowała prawdziwy wysyp tzw. gier match-3, czyli takich, w których zadaniem gracza jest eliminowanie elementów z planszy poprzez łączenie ich w jednokolorowe grupy.

różnica tkwi w tym, że w ramach danej sesji gry arkadowe angażowały funkcje motoryczne i uwagę w niezwykle wysokim stopniu. To właśnie dlatego gry arkadowe, choć przedstawiane niekiedy jako wczesne przykłady gier nieangażujących, nie mogą zostać zapakowane na nowo i w niezmienionej postaci sprzedane niezaangażowanemu graczowi. W rzeczywistości szuka on bowiem zupełnie innego doświadczenia.

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

Na zakończenie wróć do pytania o to, czy fenomen gier nieangażujących rzeczywiście jest nowym zjawiskiem, czy też mamy raczej do czynienia z późnym utworzeniem kategorii dla zjawiska istniejącego już wcześniej. Wydaje się, że choć w historii pojawiało się wiele gier, które nie angażowały tej czy innej funkcji kognitywnej, to fenomen gier, które programowo nie angażują żadnej lub prawie żadnej z nich, jest czymś zupełnie nowym. Można domniemywać, iż potrzeba niezaangażowanego grania zjawiała się wraz z rozwojem technologii mobilnych, w szczególności telefonów komórkowych, a także wraz z postępującą komputeryzacją miejsc pracy. Obecnie wielu użytkowników wspomnianych urządzeń znajduje się w sytuacjach, w których może pozwolić sobie na granie, ale tylko pod warunkiem, że gra nie przeszkodzi im w ważniejszej czynności wykonywanej równolegle. Urzędnik w pracy może grać w pasjansa albo *Sapera* i nie przeszkadza mu to obsługiwać petentów; czekający na swoją kolejkę pacjent może grać w *Bejeweled* na swoim telefonie komórkowym; uczestnik transportu publicznego nie przejedzie stacji docelowej.

Mamy więc do czynienia z konceptualizacją nowego zjawiska, którego składowe istniały wcześniej, ale w sposób rozproszony. Gier

nieangażujących kognitywnie dawniej po prostu nie było, lecz ich pojawienie się wyposażało nas w narzędzia pojęciowe pozwalające na retrospektywną ocenę ich protoplastów.

Bibliografia

- Bateman C., R. Boon, *21st Century Game Design*, Charles River Media, Hingham, MA, 2006.
- Brown E., P. Cairns, *A Grounded Investigation of Game Immersion*, [w:] *Extended Abstracts of the 2004 Conference on Human Factors in Computing Systems* (Vienna, Austria, April 2004) ACM Press, New York 2004.
- Bungie, *Halo: Combat Evolved*, [Multiplatform], Microsoft, USA.
- Calleja G., *Emotional Involvement in Digital Games*, „International Journal of Arts and Technology” 2011, vol. 4 (1).
- „CD Action”, <http://www.cdaction.pl/news-27626/worms-najlepsza-kazualowa-gra-przed-angry-birds-trafi-na-facebook.html> (dostęp: 01.12.2014).
- Chiapello L., *Les casual games : définition à l'aide du savoir professionnel des designers de jeux, mémoire de Maîtrise*. Faculté de l'aménagement, Université de Montréal, Montreal 2012.
- Chiapello L., *Formalizing Casual Games: A Study Based on Game Designers' Professional Knowledge*, [w:] *Proceedings of DiGRA 2013 Conference: DeFragging Game Studies*, Atlanta 2013.
- Csikszentmihalyi M., *Flow: The Psychology of Optimal Experience*, Harper & Row, New York 1990.
- Consalvo M., *Hardcore Casual: Game Culture: Return(s) to Ravenhearst*, [w:] *Proceedings of the 4th International Conference on Foundations of Digital Games*, Orlando, Florida 2009.
- De Schutter B., S. Malliet, *A New or Just a Different Breed of Gamer?*, [w:] *The Annual Conference of the International Communication Association*, Chicago 2009.
- Ermi L., F. Mäyrä, *Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion*, [w:] *Changing Views: Worlds in Play. Selected papers of the 2005 Digital Games Research Association's Second International Conference* (Vancouver, Canada 2005), eds. S. de Castell, J. Jenson, Vancouver 2005.

- Fritsch T., B. Voigt, J. Schiller, *Distribution of Online Hardcore Player Behavior: (how hardcore are you?)*, [w:] *Proceedings of 5th ACM SIGCOMM Workshop on Network and System Support for Games*, Singapore 2006.
- Garda M., *Nostalgia in Retro Game Design*, [w:] *Proceedings of DiGRA 2013: DeFragging Game Studies*, Atlanta 2013.
- Gram.pl, <http://www.gram.pl/artykul/2013/09/09/w-co-gra-polski-nie-dzielnny-gracz-wedlug-google.shtml> (dostęp: 01.12.2014).
- GRYOnline, <http://www.gry-online.pl/encyklopedia-gier.asp?TEM=52> (dostęp: 01.12.2014).
- Jansz J., M. Tanis, *Appeal of Playing Online First Person Shooter Games*, „Cyberpsychology & Behavior” 2007, vol. 10 (1), s. 133–136.
- Jennett C., A.L. Cox, P. Cairns, S. Dhoparee, A. Epps, T. Tijs, A. Walton, *Measuring and Defining the Experience of Immersion in Games*, „International Journal of Human-Computer Studies” 2008, vol. 66 (9), s. 641–661.
- Juul J., *Casual Revolution : Reinventing Video Games and Their Players*, MIT Press, Cambridge MA 2010.
- Kallio K.P., F. Mäyrä, K. Kaipainen, *At Least Nine Ways to Play: Approaching Gamer Mentalities*, „Games and Culture” 2011, vol. 6 (4), s. 327–353.
- McMahan A., *Immersion, Engagement, and Presence: A Method for Analyzing 3-D Video Games*, [w:] *The Video Game Theory Reader*, eds. M.J.P. Wolf, B. Perron, Routledge, New York 2003.
- Poels Y. et. al., *Are you a Gamer? A Qualitative Study on the Parameters for Categorizing Casual and Hardcore Gamers*, „IADIS International Journal on WWW/Internet” 2012, vol. 10 (1).
- Rigby S., R. Ryan, *Glued to Games: How Video Games Draw Us in and Hold Us Spellbound*, ABC-CLIO, Santa Barbara, CA 2011.
- Wikipedia, http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_best-selling_video_games (dostęp: 01.12.2014).
- Wirtualna Polska, <http://gry.wp.pl/galeria/tworcy-wybrali-najlepsze-gry-zeszlego-roku,181041/4.html?ticket=63124273464942074seBF7Tl-CubhLc%2F5eqAYmW1%2BvutU1KQY4v2DrOBtj77puWm%2Fd-GW4yD2NCz7C5KWBlMkJEuwhNLM5X9c5sjJyXJKH2fTclCDY-BeyPJ5MHBjv%2BtyFl1UAXmkXV%2FwrtgsPyk8vbWYM6a6jpN-DzNdN2Nig%3D%3D> (dostęp: 01.12.2014).