ISSN 2080-4555

Homo Ludens

Czasopismo ludologiczne
Polskiego Towarzystwa Badania Gier

Czasopismo wydawane przy współpracy z Pracownią Badań Ludologicznych
Instytutu Lingwistyki Stosowanej Wydziału Neofilologii UAM

Numer 1(9)/2016

Polskie Towarzystwo Badania Gier

Oficjalne czasopismo Polskiego Towarzystwa Badania Gier

Homo Ludens

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

Kolegium Redakcyjne / Editorial board

Redaktor założyciel / Founding Editor: Augustyn Surdyk
Redaktor naczelny / Editor-in-Chief: Augustyn Surdyk
Zastępca redaktora naczelnego / Associate Editor: Jerzy Zygmunt Szeja
Asystenci redaktora naczelnego / Assistants to the Editor: Stanisław Krawczyk, Jakub Marszałkowski
Sekretarz czasopisma / Editorial Secretary: Dorota Ćwiklińska-Surdyk
Redaktorzy językowi / Language Editors: Graham Knox-Crawford (English), Dorota Ucherek (polski), Britta Stöckmann (Deutsch)

Projekt okładki i stron tytułowych: Emanuel Kulczycki
Zdjęcie na okładce: Marta Kliponis-Kulczycka
Opracowanie typograficzne i skład: Pilcrow Studio · pilcrowstudio.pl
Pierwotną wersją pisma jest wersja elektroniczna: http://ptbg.org.pl/HomoLudens

Rada Naukowa / Academic Advisory Board

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

Członkowie / Members:

Prof. zw. dr hab. Bolesław Andrzejewski (Poznań)
Prof. zw. dr hab. Izabela Prokop (Poznań)
Prof. Dr. Linus Jung (Granada)
Prof. Dr. Rosa Maria Muñoz Luna (Malaga)
Prof. UŁ dr hab. Piotr Sitarski (Łódź)
Prof. Dr. Lidia Taillefer de Haya (Malaga)
Prof. Dr. Catalina Jiménez Hurtado (Granada)
Prof. zw. dr hab. Teresa Siek-Piskozub (Poznań)
Prof. Dr. Silvia Montero Martinez (Granada)
Prof. UP dr hab. Henryk Noga (Kraków)
Prof. UG dr hab. Halina Stasiak (Gdańsk)

Rada Redakcyjna / Editorial Advisory Board

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

Członkowie / Members:

Prof. USWPS dr hab. Mirosław Filiciak (Warszawa)
Prof. DSW dr hab. Jan Stasieńko (Wrocław)
Prof. UJK dr hab. inż. Jan Zych (Poznań)
Dr Andrzej Bełkot (Poznań)
Dr Dorota Chmielewska-Łuczak (Wrocław)
Dr Maria B. Garda (Łódź)
Dr Dobrosława Grzybkowska-Lewicka (Wrocław)
Dr Paweł Hostyński (Poznań)
Dr Tomasz Z. Majkowski (Kraków)
Dr Michał Mochocki (Bydgoszcz)
Dr Piotr Ratajczyk (Poznań)
Dr Tomasz Smejlis (Wrocław)
Dr Britta Stöckmann (Kiel)
Dr Dominika Urbańska-Galanciak (Warszawa)
Dr Agata Zarzycka (Wrocław)
Prof. UAM dr hab. Arkadiusz Jabłoński (Poznań)
Dr hab. Michał Wendland (Poznań)
Dr Joanna Andrzejewska (Poznań)
Dr Radosław Bomba (Lublin)
Dr Agnieszka Dytman-Stasieńko (Wrocław)
Dr Dariusz Grzybek (Poznań)
Dr Agata Hofman (Gdańsk)
Dr Rolisław Jan Kolbusz (Warszawa)
Dr Aleksandra Mochocka (Bydgoszcz)
Dr Agnieszka Nowicka (Poznań)
Dr Agata Skórzyńska (Poznań)
Dr Michał Sołtysiak (Warszawa)
Dr Anna Szczepaniak-Kozak (Poznań)
Dr Zbigniew Wałaszewski (Warszawa)

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

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

Druk:
Zakład Poligraficzny Moś i Łuczak, ul. Piwna 1, 61-065 Poznań

ISSN 2080-4555

POLSKIE TOWARZYSTWO BADANIA GIER

GAMES RESEARCH ASSOCIATION OF POLAND

Homo Ludens

Czasopismo ludologiczne
Polskiego Towarzystwa Badania Gier

Czasopismo wydawane przy współpracy z Pracownią Badań Ludologicznych
Instytutu Lingwistyki Stosowanej Wydziału Neofilologii UAM

Numer 1(9)/2016

Poznań 2016

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

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

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

INFORMACJE O SPRZEDAŻY WYDAWNICTW UNIWERSYTETU IM. ADAMA MICKIEWICZA W POZNANIU

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

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

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

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

INFORMACJE O DOFINANSOWANIU WYDANIA

Numery 1(9)/2016 oraz 1(10)/2017 czasopisma „Homo Ludens" ukazują się w wersji tradycyjnej i cyfrowej dzięki dofinansowaniu Ministerstwa Nauki i Szkolnictwa Wyższego w ramach zadania: „Wydanie cyfrowe i tradycyjne dwóch kolejnych numerów czasopisma „Homo Ludens" finansowane w ramach umowy 874/P-DUN/2016 ze środków Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego przeznaczonych na działalność upowszechniającą naukę".

Ministerstwo Nauki
i Szkolnictwa Wyższego

Spis treści

I. NAJLEPSZY ARTYKUŁ I NAJLEPSZY RECENZENT ROKU / BEST ARTICLE AND BEST REVIEWER OF THE YEAR 9

AGNIESZKA KLIŚ-BRODOWSKA
Pisząc dyscyplinę. O historii badań gier cyfrowych i zawiłościach jej pisania na przykładzie „(bardzo) krótkiej historii *game studies*" Fransa Mäyry 13

II. ARTYKUŁY / ARTICLES 33

DAGMARA DZIEDZIC
Dynamic difficulty adjustment systems for various game genres 35

ARKADIUSZ JABŁOŃSKI
Japońskie *alter ego*. Jeszcze o antyinformacji w „narracjach niedbałych" 53

JAN F. JACKO
Czym jest gra? Uwagi o przedmiocie ludologii. Analiza fenomenologiczno-metodologiczna 65

KRZYSZTOF JAŃSKI
Towards a Categorisation of Animals in Video Games 85

JAGODA JASKUŁA, AUGUSTYN SURDYK
GRA-nice prawa – metody parascammingowe i retoryka konkursów, teleloterii i loterii SMS-owych 103

PAWEŁ ŁUPKOWSKI, DAGMARA DZIEDZIC
Building players' engagement – a case study of games with a purpose in science 127

ALEKSANDRA MOCHOCKA
Blurring the Lines: *De Profundis: Letters from the Abyss* (2001) by Michał Oracz 147

ALEKSANDRA MOCHOCKA, MICHAŁ MOCHOCKI
Magia i Miecz Magazine: The Evolution of Tabletop RPG in Poland and its Anglo-Saxon Context 167

MICHAŁ MOCHOCKI
From *College of Wizardry* to *Witcher School*: A Comparative Study of Franchise Larp Design 197

JAKUB SWACHA
Wykorzystanie systemu planowania powtórek z elementami gamifikacji w nauczaniu podstaw programowania komputerów 225

MARTA WITKOWSKA
Funkcjonowanie wykonawcze profesjonalnych graczy komputerowych 243

III. KOMUNIKATY / ANNOUNCEMENTS 259

I komunikat o XII międzynarodowej konferencji naukowej Polskiego Towarzystwa Badania Gier z cyklu „Kulturotwórcza funkcja gier" 261

Wymogi publikacji w czasopiśmie „Homo Ludens" 265

Informacje o Instytucie Lingwistyki Stosowanej UAM i Pracowni Badań Ludologicznych 275

Informacje o Polskim Towarzystwie Badania Gier / Information about Games Research Association of Poland 277

Warunki wstąpienia do Polskiego Towarzystwa Badania Gier 283

Informacje o Kołach Polskiego Towarzystwa Badania Gier 287

I.
NAJLEPSZY ARTYKUŁ I NAJLEPSZY RECENZENT ROKU / BEST ARTICLE AND BEST REVIEWER OF THE YEAR

Począwszy od numeru 1(5)/2013 czasopisma „Homo Ludens", Kolegium Redakcyjne periodyku wprowadziło szereg zmian mających na celu podwyższenie jego atrakcyjności dla autorów.

Od 2013 r. czasopismo ukazuje się w internecie w postaci ciągłej – przed opublikowaniem ostatecznych wersji tekstów w witrynie periodyku dostępne są **wersje przeznaczone do wczesnego cytowania** (ang. *early citation versions*). Wersją pierwotną pisma jest wersja elektroniczna. Artykuły dostępne są także w postaci drukowanej, zwykle po opublikowaniu ostatecznej wersji elektronicznej.

Kolejną zmianą było wprowadzenie **wyróżnień dla autora najlepszego artykułu i najlepszego recenzenta** w danym roku. Mamy nadzieję, że ta innowacja przyczyni się do zwiększenia prestiżu pisma oraz dalszego podwyższania poziomu publikowanych tekstów, a także ich recenzji. W roku **2016** za **najlepszy tekst** Kolegium Redakcyjne uznało artykuł: „Pisząc dyscyplinę. O historii badań gier cyfrowych i zawiłościach jej pisania na przykładzie «(bardzo) krótkiej historii *game studies*» Fransa Mäyry" autorstwa **Agnieszki Kliś-Brodowskiej**. Wyróżnienie za **najlepszą recenzję otrzymał** natomiast **Mirosław Filiciak**. Gratulujemy!

Pisząc dyscyplinę. O historii badań gier cyfrowych i zawiłościach jej pisania na przykładzie „(bardzo) krótkiej historii *game studies*" Fransa Mäyry

Writing a discipline: The history of digital games research and the meanders of writing it on the example of Frans Mäyrä's "A (very) short history of game studies"

Agnieszka Kliś-Brodowska
Uniwersytet Śląski w Katowicach | agnieszka.klis@us.edu.pl

Abstract: Writing and promoting the history of a field of study is a significant academic practice. In recent years, there have been attempts at formulating a global history of digital games research. This article focuses on one such attempt, by the Finnish scholar Frans Mäyrä. Distancing ourselves from the proposed representation of the history of game studies as a discipline, we analyse the basis of and motivations behind this history, and point to the problems that it turns out to pose. Finally, we also stress the need for ongoing critical scrutiny of emerging histories of digital games research.

Keywords: game studies, games research, history, discipline, Frans Mäyrä

1. Wstęp

Zainteresowanie dziejami badań gier cyfrowych nieodłącznie wiąże się z się pytaniem: „Czy minęły już czasy walki o ich legitymizację?". Pociąga ono za sobą również obcowanie z historią bardzo żywą, bo dokumentami historycznymi poddawanymi analizie stają się teksty nam współczesne. W rezultacie uświadamiamy sobie niezwykły dynamizm, z jakim rozwijają się studia nad grami. Zajmowanie się przeszłością danego obszaru badań ma też głębszy wymiar. Jej „spisywanie" i rozpowszechnianie można postrzegać jako akt samostanowienia, kodowania określonej tożsamości, a także jako przejaw postępującej instytucjonalizacji. Z tego względu wysiłki zmierzające do sformułowania tego rodzaju historii zasługują na uwagę samych badaczy i na ich krytyczne spojrzenie.

Niniejszy artykuł jest próbą analizy pewnej konkretnej historii studiów nad grami cyfrowymi w kontekście międzynarodowym, „globalnym"[1], jak również jej źródeł i motywacji. Przyglądając się dążności do przedstawienia tej historii jako reprezentatywnej dla **dyscypliny**, stara się on ponadto wskazać na trudności wiążące się z jej formułowaniem. Ma tym samym nadzieję stać się przyczynkiem do dalszej dyskusji. Rozpatrywane są tu publikacje, które świadomie podejmują się ustalania historii *game studies*[2] – jej „spisywania", ale też konstruowania i kodowania,

[1] Choć początki badań nad grami cyfrowymi można łączyć z badaczami działającymi w określonych krajach (Surdyk, 2009, s. 226–227; Mäyrä, 2008, s. 8), współczesna „wspólnota" owych uczonych wydaje się tak międzynarodowa jak same owe studia są multidyscyplinarne. Artykuł koncentruje się zatem na publikacjach anglojęzycznych obejmujących próbę ustalenia „globalnej" historii game studies. Nie skupia się na gruncie lokalnym (choć pojawiają się zdawkowe odwołania do nurtu rodzimego), lecz stara się wskazać na pewne trendy, które mogą z kolei przenikać na lokalne grunty i również tam wpływać na określanie tożsamości badaczy gier i ich obszaru zainteresowań. Kwestia tego, na ile owe „globalne" trendy są determinowane przez konkretne lokalne konteksty, automatycznie powiązana jest z tematem artykułu. Dotyka on jej tylko pobieżnie, z całą pewnością zasługuje ona jednak na osobne omówienie.

[2] W artykule konsekwentnie stosowany jest anglojęzyczny termin *„game studies"*. Polskie odpowiedniki nie są tak powszechne w dyskursie, mogą też, podobnie jak polska „ludologia", nieść ze sobą inny zestaw skojarzeń. Na temat rozumienia tego polskiego określenia zob. Surdyk, 2009. Ciekawa debata pomiędzy polskimi badaczami gier dotycząca terminu „groznawstwo", która odbyła się w ramach II edycji Grakademii – zob. Garda, Grabarczyk, Schreiber, Staszenko 2013. Można zauważyć, że wyrażenie *„game studies"* nie jest samo w sobie bezproblematyczne. Choć Mäyrä definiuje je jako „dziedzinę nauki badającą

a mianowicie prace fińskiego badacza Fransa Mäyry, pierwszego przewodniczący Digital Games Association (DiGRA), autora *An Introduction to Game Studies: Games in Culture* (2008)[3] oraz artykułów i odczytów traktujących o (inter)dyscyplinarnym charakterze obszaru. Praca niniejsza odwołuje się przy okazji do tekstów badaczy uznawanych za kluczowych w historii badań gier cyfrowych, jak Espen Aarseth czy Gonzalo Frasca. Stara się też zachować dystans w stosunku do przedstawionej historii poprzez odniesienia do wypowiedzi mogących stanowić punkt wyjścia do alternatywnego spojrzenia, wygłaszanych np. przez amerykańskiego badacza Iana Bogosta.

Ujęcie badań gier w ramy dyscypliny naukowej to kwestia, która powraca w pracach wszystkich wspomnianych uczonych i zdaje się mieć wręcz centralne znaczenie zarówno dla dziejów obszaru, jak i dla kształtowania tożsamości oraz statusu naukowego studiów nad grami cyfrowymi. Kwestia ta jest kluczowa dla naszych rozważań, gdyż dążenie do dyscyplinarności leży u podstaw omówionej próby formułowania spójnej historii badań gier. Z drugiej strony, stanowi też centralny problem tej historii.

2. Badania gier a dyscyplina naukowa

W artykule z 2009 roku Augustyn Surdyk, rozpatrując status naukowy rodzimej ludologii, wskazuje na niemały dylemat, jaki nieuchronnie łączy się z próbą ustalenia akademickiej tożsamości studiów nad grami i ich miejsca wśród istniejących nauk (2009, s. 231–232). Choć autor ten koncentruje się na gruncie polskim, jego spostrzeżenia są **uniwersalne**. Z jednej strony, obszar, w jakim porusza się badacz gier, jest zbyt rozległy, by sprowadzić zajmującą się nimi naukę do kategorii subdyscypliny

gry, zwłaszcza w ich różnych forma cyfrowych" (w omawianej tu publikacji konsekwentnie koncentrując się głównie na grach cyfrowych) (2008, s. 1) i w takim znaczeniu zostaje on przyjęty w artykule, to już Aarseth klasyfikuje je przez dodanie przymiotnika „*computer*" (2001; zob. też np. Surdyk, 2009, s. 230). Bogost z kolei zauważa, że – paradoksalnie – nawet w badaniach gier cyfrowych bywa, iż o rzeczach „cyfrowych" rzadko się wspomina (2009).

[3] Formą rozszerzenia materiału zawartego w książce jest strona internetowa GameStudiesBook.net, spełniająca funkcję dodatkowego źródła informacji.

i pozwolić na jej zawłaszczenie[4]. Z drugiej, rozważania dotyczące gier wykraczają poza ramy tego, co zwykło się uznawać za dyscyplinę czy nawet dziedzinę naukową. Niewiele zmienia tu fakt, że Surdyk skupia się w swej analizie na składzie dyscyplinarnym Polskiego Towarzystwa Badania Gier (PTBG), porównując je z koncentrującymi się najczęściej na grach cyfrowych studiami prowadzonymi poza granicami Polski, np. przez DiGRA (tamże, s. 229–230, 236–237). Kwestia dyscyplinarności, niezależnie od gruntu, jest wciąż otwarta – i problematyczna.

O problematyczności tej najlepiej świadczy tegoroczny artykuł Aarsetha *Meta-Game Studies* – przedmowa do zeszytu 1 tomu 15 czasopisma „Game Studies". Aarseth, podsumowując lata studiów nad grami, pisze w niej: „Ilościowo, jeśli chodzi o obszary badawcze, *game studies* to sukces. Udało się nam". Szybko jednak zwraca uwagę na pewną nieścisłość we własnym tekście. Co, w zasadzie, jest sukcesem: mnogość prowadzonych analiz czy samo istnienie dyscypliny *game studies*? Wszak nie są one tym samym? Szybko rozwiewa wątpliwości:

> *Game studies* to, między innymi, sieć [ang. *nexus*], w której łączą się ze sobą owocnie [przeróżne – A. K.-B.] podejścia. Z całą pewnością nigdy nie była i nigdy nie będzie dyscypliną czy „-logią", czyli spójną domeną, którą definiuje pojedynczy zestaw metod, przedmiotów empirycznych oraz pytań i motywacji badawczych. Zamiast tego należy ją postrzegać jako zbiór rozmyty, równie trudny do zdefiniowania jak jego macierzysty przedmiot: gry (Aarseth, 2015)[5].

Aarseth nie zagłębia się w dyskusję nad przyczynami tego stanu rzeczy, a zatem należy uznać, że traktuje go jako naturalny, jego powody zaś – jako oczywiste. Jest to tym ciekawsze, że w pierwszym, historycznym wydaniu „Game Studies" postulował utworzenie nowej dyscypliny jako warunek konieczny dla uniknięcia zawłaszczania gier komputerowych przez inne istniejące dziedziny (Aarseth, 2001). Podobnie – kilka lat po publikacji wspomnianej już *An Introduction to Game Studies*, w pracy

[4] Stwierdza to w słynnym, pierwszym wydaniu czasopisma „Game Studies" Aarseth (2001). Tym samym generuje niemałą dyskusję, do której odnosi się bezpośrednio Frasca w innym słynnym artykule, stanowiącym z kolei odzew na rzekomy atak ludologów na narratologów (2003, s. 95–96). Polemiczny charakter wypowiedzi Aarsetha, a zwłaszcza „oskarżanie" tradycyjnych dyscyplin, jakoby przez 30 lat istnienia gier „nie zrobiły nic", wskazuje Mäyrä (2013, s. 2).

[5] Wszystkie cytaty z języka angielskiego przytoczone w artykule zostały przetłumaczone przez autorkę.

poświęconej tożsamości dyscyplinarnej badaczy gier – Mäyrä zaznaczał: „Niniejszy referat nie zajmuje się kwestią tego, czy powinna istnieć dyscyplina o nazwie «*game studies*», ani tego, czy taka wyspecjalizowana dyscyplina jest w ogóle dobrym pomysłem" (Mäyrä, Van Looy, Quandt, 2013, s. 2). W wystąpieniu z czerwca 2015 w Villetaneuse we Francji mówił zaś o charakterystycznym dla *game studies* „usytuowaniu pomiędzy" dyscyplinami (Mäyrä, 2015).

Przynależność do takiej wyspecjalizowanej dyscypliny rzeczywiście nie wszyscy badacze uważają za stan pożądany czy choćby bezproblemowy (zob. Aarseth, 2015; Surdyk, 2009, s. 231). Sam pomysł jej stworzenia też budzi wątpliwości. Jako skrajny przykład przytoczyć można pogląd Bogosta, który, nawiązując do europejskiej idei autonomicznej dyscypliny *game studies*, opowiada się wyraźnie przeciwko niej (2006). Jak twierdzi, **konstruktywne** studia nad grami wideo wymagają wyjścia poza ramy statycznych, opornych na zmiany i wąsko wyspecjalizowanych wydziałów (tamże, s. 172). Krokiem w stronę realizacji pełnego potencjału tego typu studiów jest zatem interdyscyplinarność, ale to tylko krok, w dodatku nastręczający wielu problemów (tamże, s. 173). Najlepszym rozwiązaniem wydaje się zaś jednostkowo-operacyjna działalność akademicka (ang. *unit-operational academic practice*), „rodzaj postdyscyplinarnej, krytycznej sieci" badawczej, cechującej się brakiem określonej przynależności wydziałowej, ciągłą wymianą i połączeniem teorii z praktyką, która pociągnie za sobą daleko idące zmiany w tradycyjnej strukturze akademii (tamże, s. 174–180). Faktem jest wszakże, iż dążenie do dyscyplinarności zostaje wpisane w historię *game studies* jako element kluczowy dla jej legitymizacji.

3. (Bardzo) krótka historia *game studies*

Cel naszych rozważań stanowi analiza historii badań gier cyfrowych, której sformułowania podejmuje się w swych publikacjach, a zwłaszcza w *An Introduction to Game Studies*, Mäyrä. Historia ta dowodzi, jak zawiłym zadaniem może okazać się określenie przeszłości obszaru studiów, a zarazem – jak bardzo widoczne z perspektywy czasu i w szerszym ujęciu stają się własne zaplecze i korzenie badacza, „wplecione" w tworzony przez niego obraz dziedziny nauki. Jest to tym ważniejsze, że historia ta

została napisana w celach edukacyjnych i choć Mäyrä zaznacza, iż jego książka stanowi tylko punkt wyjścia do dalszych poszukiwań, jakie czytelnik może podjąć już na własną rękę, to jednak bardzo konkretny punkt (2008, s. 1, 3). Refleksjom na temat dziejów badań gier (początkowo ogólnej) poświęcony został pierwszy rozdział, którego kluczowa sekcja dodatkowo nosi tytuł „(Bardzo) krótka historia *game studies*", całość zaś ma za zadanie pełnić funkcję krótkiego podsumowania. Wśród owych refleksji zauważyć da się dwie tendencje: proklamację istniejącej już dyscypliny naukowej oraz specjalnie miejsce ludologii w jej historii.

Choć w podsumowaniu Mäyrä określa *game studies* jako „*field*" („dziedzinę"), to wcześniej pisze o niej wyraźnie jako o dyscyplinie. Zauważa, co prawda, że jest to dyscyplina młoda i nie każdy uznałby ją za taką, stwierdza wszakże, iż niezależnie od tego, czy nazwiemy ją dyscypliną, czy nie, została ona „ustanowiona jako dziedzina badań naukowych i gałąź wiedzy, nauczanej formalnie na uniwersytetach" (2006, s. 4), ma własny przedmiot, teorię i metodologię (tamże). W zasadzie po wybrzmieniu jednego zdania Mäyrä znów wspomina o dyscyplinie, omawiając kwestię jej instytucjonalizacji, zarówno poprzez rozpowszechnianie wiedzy, jak i edukację (tamże). Zarazem dobitnie podkreśla jej „multidyscyplinarny i dialektyczny" charakter (tamże, s. 3–4), wręcz definiując ją jako „multidyscyplinarną dziedzinę nauki i wiedzy, której przedmiotem są gry i zjawiska z nimi spokrewnione" (tamże, s. 6); zjawiska te zaś wcześniej łączy z postacią gracza i kontekstem obu (tamże, s. 2). Jeszcze dobitniej czyni to w innej swojej pracy poświęconej interdyscyplinarnym badaniom gier, gdzie pisze o „potrzebie akademickiego przekraczania granic [wynikającej z – A. K.-B.] fundamentalnego charakteru gier i zabawy samej w sobie" (2009, s. 314, 317–139)[6], a nawet sugeruje radykalny i transformacyjny potencjał *game studies* jako praktyki badawczej (tamże, s. 314), co wydaje się wręcz zbliżać tego autora do Bogosta.

Jest to jednak wrażenie złudne. Jak wynika z obu omawianych pozycji, interdyscyplinarność *game studies*, choć wpisana w dyscyplinę i decydująca o jej możliwościach, stanowi też po części po prostu skutek jej krótkiej

[6] Warto zwrócić uwagę na teoretyczny, a zatem formacyjny, wyznaczający pewne ramy wiedzy o badaniach gier, charakter publikacji, który zresztą podkreśla sam autor (tamże, s. 328).

historii i braku odpowiedniego jej rozpowszechnienia na uniwersytetach[7]. To dlatego musi ona ustalić własną tożsamość, pozostając zarazem w dialogu z innymi dyscyplinami, przez co młodzi badacze są często zdani sami na siebie (2008, s. 5). Tego też konsekwencją stają się nieporozumienia i konflikty pomiędzy członkami zespołów interdyscyplinarnych, z których każdy wnosi w projekt własne zaplecze akademickie i wynikłe z niego przekonania (2009, s. 314; zob. też 323–324 odnośnie do problemów związanych z interdyscyplinarnymi projektami). Co prawda, Mäyrä opisuje również korzyści płynące z interdyscyplinarnej współpracy, ale, jak zauważa, projekty takie rzadko pozwalają na uprawianie „czystej ludologii" czy na dyskusje nad „centralnym obszarem współczesnej *game studies*", gdyż tymi nie interesują się dyscypliny macierzyste badaczy (tamże, s. 327). Wniosek jest zatem taki, że *game studies*, aby móc w pełni skoncentrować się na swym przedmiocie, musi mieć charakter interdyscyplinarny, ale „**sterowany od wewnątrz**". Jak konstatuje Mäyrä, „*game studies* najlepiej podtrzyma swą interdyscyplinarną rolę poprzez wzmocnienie własnego dyscyplinarnego wizerunku" (tamże, s. 328).

Stanowisko Mäyry wywodzi się zatem w linii prostej od pierwotnego stanowiska Aarsetha, a także jest dokładnym zaprzeczeniem poglądu Bogosta. Mäyrä nie pisze już, co prawda, o kolonizacji gier cyfrowych przez starsze dyscypliny (Aarseth, 2001), ale pokazuje w jaki sposób ramy owych dyscyplin mają poniekąd hamujący wpływ na przebieg, wynik i status badań. Nie zarzuca też innym dziedzinom, że nic nie robią (Aarseth, 2001) – wręcz przeciwnie, sytuuje pojawienie się *game studies* w kontekście rosnącego od lat 60. XX wieku nacisku na interdyscyplinarność, nowatorstwo, zmianę paradygmatów, a także towarzyszących im kontestacji podziałów dyscyplinarnych i dążenia do wręcz transdyscyplinarności[8] (Mäyrä, 2009, s. 314–316). Ten ostatni kontekst, choć do pewnego stopnia korzystny, okazuje się jednak o tyle problematyczny, że sprowadza interdyscyplinarne badanie gier poniekąd do mody i sposobu na spełnienie

[7] Można by odnieść wrażenie, że mowa jest o dwóch różnych interdyscyplinarnościach – jednej generowanej przez charakter gier, drugiej zaś wynikłej ze zwykłej konieczności interakcji z innymi dyscyplinami.

[8] Transdyscyplinarność definiuje on jako mniej lub bardziej permanentną działalność naukową poza granicami dyscyplin. Odsyła przy tym czytelnika do publikacji zbiorowej: Thompson Klein 2001.

warunków przyznawania funduszy (tamże, s. 327). Aby możliwe było podejmowanie zarówno studiów skupiających się na grach, jak i konstruktywnego dialogu między dyscyplinami, konieczna jest samodzielna dyscyplina o określonej i rozpoznawalnej tożsamości (tamże, s. 327–328).

Co do Bogosta, obaj badacze zwracają uwagę na fakt, że interdyscyplinarność, wbrew pozorom, nie stanowi odejścia od podziału dyscyplinarnego, ale się na nim opiera (Bogost, 2006, s. 173; Mäyrä, 2009, s. 327). Jednakże podczas gdy Bogost rzeczywiście kontestuje podział na dyscypliny i łączące się z nim ograniczenia formalne, administracyjne czy finansowe, Mäyrä widzi w ukonstytuowaniu dyscypliny rozwiązanie problemu owych ograniczeń. Jej krystalizacja implikuje bowiem uściślenie zakresu badań poprzez ustalenie kluczowych pojęć, teorii i kwestii podlegających dyskusji, jak również poprzez publikację i wymianę myśli, a tym samym posiada tożsamość opartą na korpusie wiedzy i może wchodzić w interdyscyplinarny dialog, nie tracąc z oczu własnych celów (tamże, s. 328). *Game studies* ma zatem inicjować tego rodzaju dialog z własnym zapleczem, a nie tylko być jego wynikiem – wyłącznie wtedy będzie traktowana poważnie i wniesie swój wkład w naukę (tamże). Takie podejście pociąga jednak za sobą inny potencjalny problem, a mianowicie wykluczenie poza obręb „**właściwej**" *game studies* całego wachlarzu badań gier cyfrowych prowadzonych poza nią, a tym samym niepewny status tych badań, ich założeń, celów i rezultatów.

Problem ten uwidacznia się w historii *game studies*, którą proponuje Mäyrä. Historia ta początkowo przedstawia się jako bardzo otwarta, szybko jednak zostaje zawężona. Choć użytecznych podejść istnieje wiele, nie sposób uwzględnić każdego z nich w spójnym korpusie wiedzy publikowanej i nauczanej (Mäyrä, 2008, s. 6): „Nauka o wszystkim" może szybko stać się „studium niczego [i – A. K.-B.] dlatego konieczne jest zrozumienie, dlaczego i w jaki sposób *game studies* pojawiła się w pewnej formie i dlaczego pewne zagadnienia wydają się bardziej kluczowe dla osób ją praktykujących niż inne" (tamże). Eliminacja wybranych zagadnień ukazana zostaje natomiast jako naturalny element procesu kształtowania się dyscypliny (tamże)[9].

[9] Mäyrä powołuje się tutaj na „socjologów nauki", choć nie wymienia konkretnych pozycji. W pracy jego oraz Van Looya i Quandta (2013, s. 3) pojawiają się natomiast P. L. Berger

Mäyrä rozpoczyna swą wersję historii *game studies* od ogólnego zarysu rozwoju studiów nad grami tradycyjnymi. Następnie wymienia kilka innych możliwych kierunków badań gier: informatykę, rozważania behawioralne dotyczące zabawy, cyfrową humanistykę. Jak pisze, falę *game studies* zapoczątkowała zwłaszcza ta ostatnia, i to już w latach 40. XX wieku, a po niej, wraz z rozpowszechnieniem komputerów, prym przejęły sztuka oraz literaturoznawstwo. Od tego momentu zainteresowanie autora „przesuwa się" w stronę gier cyfrowych. W dalszej kolejności przytacza on dwa inspirowane mediami cyfrowymi dzieła, które zainaugurowały pierwszą debatę w obrębie młodych *game studies* i obecnie są symbolami, kolejno, ludologii oraz narratologii – a mianowicie: *Cybertekst. Spojrzenie na literaturę ergodyczną* (pol. 2014) Aarsetha i *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* Janet H. Murray, oba wydane w roku 1997 (Mäyrä 2008, s. 6–8). Dalej pojawia się już tylko kilka nazwisk: Fraski, który jako pierwszy zaproponował ludologię jako osobną naukę wzorowaną na narratologii, a także Jespera Juula, reprezentującego tu „czystą" ludologię w jej najwcześniejszej formie, opartej na założeniu, że fikcja interaktywna to utopia, a siłą gier komputerowych jest to, że „nie opowiadają [one – A. K.-B.] historii" (Juul, 1999, s. 7, 86, cyt. tamże, s. 9).

Ludologia ma w tej prezentacji dziejów przypisaną określoną wartość. Uświadamia ona ograniczoną użyteczność podejść zaczerpniętych z literaturoznawstwa i narratologii w studiach nad grami, pomaga także zrozumieć badaczom, że można je i należy analizować same w sobie, gdyż uwidacznia się wtedy ich unikatowość (tamże, s. 9–10). W międzyczasie Mäyrä zauważa, iż pomimo stanowiska ludologii kilku (*several*) uczonych nadal zajmuje się potencjałem narracyjnym i fabularnym gier

i Th. Luckmann (*Społeczne tworzenie rzeczywistości*, 1966, pol. 1983), Th. Kuhn (*Struktura rewolucji naukowych*, 1962, pol. 1968), S. Toulmin (*Human Understanding*, 1972) oraz E. Doyle McCarthy (*Knowledge as Culture. The New Sociology of Knowledge*, 1996). Warto zauważyć mimochodem, że na tej liście mógłby zostać uwzględniony jeszcze np. M. Foucault, choćby z Porządkiem dyskursu (1970, pol. 2002). Pojawia się tam natomiast J.-F. Lyotard i jego „wielkie narracje", których upadek, zdaniem autorów, odzwierciedla również poniekąd dziedzina badań gier. Zarazem zauważają oni jednak, że również krytycy Lyotarda mają nieco racji, pewne bowiem obszary konsensusu są konieczne dla zaistnienia komunikacji zarówno wewnątrz dziedzin wiedzy, jak i pomiędzy nimi, a stwierdzoną różnorodność wśród badaczy gier postrzegają jako niosącą „określone napięcia i wyzwania" (tamże, s. 14–15).

(jako przykład podaje Nicka Montforta) (tamże, s. 9), po czym przechodzi do czasopisma „Game Studies" i DiGRA, niejako mimochodem czyniąc z nich kontynuatorów „osiągnięć" ludologii (tamże, s. 10). Na koniec zaś powraca do otwartości dyscypliny i jej historii, stwierdzając, że obecnie „nie istnieją żadne prawdziwe «szkoły *game studies*», przynajmniej nie w jakimś znaczącym sensie" (tamże). Co do debaty, toczy się dyskusja, czy w ogóle miała ona miejsce, i nikt już nie stara się uprościć gier do samych opowieści bądź gameplayu (tamże).

I faktycznie, w kolejnym rozdziale Mäyrä przedstawi swoją koncepcję *core* (jądra – gry bądź gamaplayu) oraz *shell* (skorupy lub muszli – reprezentacyjnych aspektów gry, jej semiotyki) jako dwóch elementarnych „warstw" gry (2008, s. 17–18). Nawiąże też później do zmiany stanowiska Juula wobec stosunku między grą a fabuła (tamże, s. 35–36). Jednak już samo użycie słów „jądro" i „skorupa" niesie ze sobą ewaluację i dychotomię, od których nie jest też zresztą wolne nowe stanowisko Juula (Bogost, 2009). Podobnie historia nakreślona przez Mäyrę budzi wątpliwości.

4. Ludologia i powrót do przeszłości

Powyższej prezentacji dziejów *game studies* według Mäyry można zarzucić to, że nie zostaje ona zestawiona z całością książki. Należy jednak zauważyć, iż zreferowany tu rozdział ma za zadanie wprowadzić czytelnika w świat badań gier, a zatem stanowi pewien punkt wyjścia czy odniesienia. Stąd wolno przyjąć, że omówione później bardziej szczegółowo podejścia zostały w nim już ujęte w konkretne ramy: cieszymy się różnorodnością, ale u fundamentów dyscypliny leży spójne podejście, które wywodzi się z ludologii. Możemy odnieść się tu do „skargi" Mäyry na brak miejsca dla tego, co dla *game studies* jest **centralne** czy – inaczej – „czysto ludologiczne" w projektach interdyscyplinarnych (zob. powyżej). Zaprezentowany kształt historii nie wydaje się więc zaskakujący. Badania gier są tak różnorodne, że trudno byłoby mówić o ich historii w odmienny sposób, kładąc zarazem nacisk na spójną i jasną tożsamość dyscyplinarną, a co za tym idzie – spójne cele.

Problemów z w ten sposób sformułowaną historią jest jednak co najmniej kilka. Po pierwsze, to historia tylko określonego nurtu badań gier cyfrowych. Fakt, pojawia się tu wzmianka o nieistnieniu konkretnych

szkół i mnogości podejść, ale poza dwoma (ludologia i narratologia) tak naprawdę żadne inne nie zostają nazwane. Cyfrowa humanistyka czy literaturoznawstwo są ukazane bardziej jako stadia ewolucyjne *game studies*. W streszczeniu wspomina się, że pomimo rozwoju międzynarodowej wspólnoty badawczej i *game studies* „historia badań gier rozciąga się daleko [w obręb – A.K.-B.] kilku dziedzin nauki", co pozostawia kwestię studiów nad historią gier cyfrowych samych w sobie otwartą, ale też mimochodem zwraca uwagę na podział między historią tychże studiów a historią *game studies* jako taką. Ponadto można odnotować, że gdy np. James Newman nawiązuje do dziejów badań gier wideo, jako początek wskazuje analizy psychologiczne z lat 80. i 90. XX wieku, często o wydźwięku negatywnym, jednocześnie podkreślając ich **polityczny** aspekt i rolę w „przekłamywaniu" powszechnego obrazu gier cyfrowych, co miało się łączyć z długim okresem ich zaniedbania przez akademię (2004, s. 5, 6, 61–69). Mäyrä natomiast zupełnie przemilcza w swym zarysie dziejów kwestię negatywnego podejścia uczonych czy wpływu gier. Co prawda, powraca do niej później (np. 2008, s. 90–91, 135), jednak brak choćby jej zasygnalizowania we wstępnej prezentacji historii wskazuje na przyjęcie jej „pobocznego" statusu względem *game studies* i jej kształtowania. W końcu – lokalne wspólnoty badań gier cyfrowych i różnice między nimi zostają w zasadzie pominięte; pojawia się tylko krótki akapit na temat kontynentalnej dystrybucji badań (tamże, s. 10–11).

Innym problemem jest kwestia samych pojęć ludologa i narratologa. Na ich nieostrość wskazuje Frasca[10], podkreślając jednocześnie, że jego zamysłem nigdy nie było wprowadzenie rozdziału między ludologią a narratologią (1999; 2003). Autor wymienia, co prawda, badaczy, do których termin ten bywa odnoszony (słusznie lub nie), ale akcentuje też, że z jego perspektywy wszyscy badacze gier są ludologami, a ludologia jest tożsama z dyscypliną *game studies* (2003, s. 93–94). Co zaś do narratologów, proponuje, za Michaelem Mateasem, przyjęcie raczej terminu „narratywista"[11] (tamże, s. 93). Następnie stwierdza, że tożsamość

[10] Frasca przytacza dwa znaczenia terminu „ludolog": 1) badacz gier ogólnie i 2) badacz skupiający się na strukturze gry (gameplayu) (2003, s. 93).

[11] Jak wyjaśnia, narratologia to nauka zajmująca się teorią fabuły niezależnie od medium. Stąd narratywistą miałby być badacz gier, dla którego podstawą analizowania mediów interaktywnych staje się teoria narracji, fabuły i literatury.

narratywistów trudno ustalić, definitywnie nie należy do nich Murray i – tak właściwie – zdają się oni nie istnieć (tamże, s. 94); to jednak wcale nie przeszkadza mu, pod koniec artykułu, zaliczyć w ich poczet Marie-Laure Ryan i Celii Pearce (tamże, s. 96–97).

Nie ma tu, niestety, miejsca na dokładną analizę tekstu Fraski, a nie tylko ten dziwny paradoks czyni go ciekawym. Henry Jenkins nie tyle nie uważa debaty za niebyłą, ile wręcz opisuje „krwawą waśń, która o mało co nie wybuchła pomiędzy samozwańczymi Ludologami [...] a Narratologami" na konferencji w Bristolu w 2001 roku (2006, s. 671), a i Ryan występuje przeciwko odrzuceniu narratologii przez ludologię, *nb.* w artykule opublikowanym na łamach pierwszego wydania „Game Studies" (2001). Frasca natomiast tłumaczy opozycję ludologów wobec narratologii czy kolonializacji nieporozumieniem (bądź też nieprecyzyjnym użyciem terminów) i sugeruje, by odczytywać ją w kontekście konieczności utworzenia odrębnej dyscypliny (2003). W swej odpowiedzi Pearce wskazuje jednak na fakt, że opisując stanowiska innych, Frasca tak naprawdę ich nie przybliża (2005, s. 2). Tłumaczy też, iż sam ów autor nie zrozumiał jej własnego stanowiska (tamże, s. 1–2). Jej zdaniem, polaryzacja badaczy gier na dwa obozy jest fałszywa, a Frasca, zamiast zmniejszyć przepaść pomiędzy nimi, tylko ją pogłębia (tamże, s. 1). Skutkuje to przyklejaniem metek czy – cytując Pearce – „zmuszaniem ludzi do gry w grę, w której nie chcieli brać udziału" (tamże, s. 4).

Wydaje się, że podobnie dzieje się w przypadku historii sformułowanej przez Mäyrę. Badacze wspomniani przez Frascę, jak Jenkins, Mateas i Ryan, w analizowanym tu zarysie dziejów się nie pojawiają, choć autor wspomina o Pearce w odsyłaczu (2008, s. 10). Można zatem uznać, że w wyniku omawiania jedynie dwóch podejść zostają tym uczonym przyszyte określone metki, choć np. Jenkins za narratologa absolutnie się nie uważa (2006, s. 670). W ten sposób ich badania ulegają wpisaniu w nurt „poboczny" *game studies*. Fakt, że Mäyrä, wzmiankując tekst Fraski, redukuje go do jednej linijki – napomknięcia o trwającej dyskusji, czy wydarzyła się, czy nie, debata ludologów i narratologów – oraz podtrzymuje postrzeganie Murray jako symbolu narratologii (2008, s. 10), jest znaczący. Główny szkielet dyscypliny *game studies*, a tym samym – punkt wyjścia dla jej historii – stanowi ludologia, niekoniecznie w tak szerokim znaczeniu, jakie chciałby jej przypisać Frasca.

5. Tożsamość dyscyplinarna badaczy gier

Na podobny schemat promowania pozornej otwartości *game studies*, za którą kryje się jednak bardzo konkretny program, zawężający badania gier do określonego obszaru, wskazuje Bogost, omawiając sekcję „Hard Core" znajdującą się na stronie internetowej DiGRA (2006, s. 52–53)[12]. Przytaczając ogólne założenia sekcji i zestawiając je z wpisem właśnie Mäyry, Bogost dochodzi do wniosku, że Mäyrä wyznacza „normatywną etykę" (tamże, s. 53) dla potencjalnie bardzo różnorodnych studiów. Zdaniem Bogosta, ruch w sferze owych studiów, który zapoczątkował Aarseth publikacją *Cybertekstu*, osiąga tym samym status „funkcjonalistycznego separatyzmu" (tamże, s. 52). Sam cytowany autor widziałby obszar badań gier cyfrowych inaczej: jako „bajzel", gdzie każdy może analizować, co chce, od procesorów i kodu programisty, przez zasady gry i fabułę, po opakowanie, w którym to wszystko kupujemy (2009). Bogost pokazuje też, w jaki sposób wszelkie próby przeformułowania ontologii – a tym samym obszaru zainteresowań *game studies* – łączą się z wprowadzeniem kolejnych hierarchii, dychotomii i wykluczeń (tamże).

Niezależnie od tego, czy zgodzimy się z Bogostem, czy nie, trudno nie dostrzec jeszcze czegoś, co świadczy o problematyczności historii autorstwa Mäyry. Jest to praktyka badawcza. Jak dowodzą analizy przeprowadzone przez trzyosobowy międzynarodowy zespół, w tym samego Mäyrę, wśród subskrybentów DiGRA oraz członków ECREA (European Communication Research and Education Association) i ICA (International Communication Association), mówić o jednorodnej tożsamościowo dyscyplinie badawczej *game studies* łatwo może być tylko w teorii (Mäyrä i in., 2013). Pomimo dużego zróżnicowania dyscyplin, z których wywodzą się i w których aktualnie działają ankietowani uczeni, przy stosunkowo niewielkiej liczbie osób określających swą przynależność do dyscypliny *game studies* (co tłumaczy się, oczywiście, brakiem rozpowszechnienia takiej dyscypliny na większości uniwersytetów europejskich), 79% respondentów uważa się za **badaczy gier cyfrowych**, w najmniejszym zaś stopniu tożsamość taką podzielają designerzy: ok. 61% ankietowanych

[12] Sekcja prowadzona była w latach 2005–2007. Bogost omawia wstęp jej redaktorów (Krzywinska, Mäyrä, Crogan, 2005) oraz wpis Mäyry (2005).

w porównaniu do najliczniejszego odsetka, ponad 85%, w gronie akademików wywodzących się z nauki o komunikacji społecznej (zob. pełne wyniki badania – Mäyrä i in., 2013, s. 6–13). Oznacza to, że mimo braku wspólnej dyscypliny uczeni o – często – skrajnie różnych zapleczach, celach i metodach dzielą pewną tożsamość. Nasuwa się zatem pytanie, jak wytyczyć granice dyscypliny. Nic więc dziwnego, że zamiast o historii *game studies* autorzy wypowiadają się już ogólniej, o **historii badań gier**, a także podkreślają różnorodność tego nurtu i kolei jego kształtowania się, zarówno w obrębie różnych krajów (omówione zostają Finlandia, Holandia i Niemcy), jak i dziedzin naukowych (tamże, s. 4–6).

Nie oznacza to radykalnej zmiany postawy. Nostalgia za dyscypliną pozostaje. Autorzy stwierdzają np., że wyniki ich badań dowodzą, iż „prace nad ustanowieniem pełnej akademickiej struktury dyscyplinarnej dla tego obszaru są jeszcze dalekie od ukończenia" (tamże, s. 13). Podejmują też polemikę z Bogostem, broniąc dążenia do wspólnej tożsamości dyscyplinarnej (tamże, s. 14). Niemniej jednak ich historia jest już nieco inna, z pewnością mocniej rozbudowana i mimo wszystko bardziej otwarta.

Na koniec wypada zaznaczyć, że historia ta ze wszech miar zasługuje na dokładniejsze opracowanie. Stanowi ona istotny element zarówno legitymizacji, jak i instytucjonalizacji badań gier, a tym samym – kształtowania ich tożsamości. Jak dowodzi powyższy przykład, zadania historyka studiów nad grami nie sposób jednak nazwać łatwym, a może się ono okazać czymś wręcz niewdzięcznym. Wielodziedzinowy i różnorodny charakter takich studiów wymaga bowiem niezwykle szerokiego spojrzenia, łącznie z uwzględnieniem lokalnych różnic i kontekstów oraz z odnoszeniem się do ich wpływu na krystalizację globalnych trendów. Co do dyscypliny, niewykluczone, iż Aarseth ma rację, stwierdzając, że nie może ona powstać i nigdy nie powstanie. Z drugiej strony, dopuścić wolno, że całkiem niezależnie od tego, czy jest duża szansa na jej utworzenie, czy nie, stanowi to tylko kwestię czasu i nastąpi z chwilą pojawienia się konkretnych wydziałów na uniwersytetach. Tożsamość tego rodzaju formacji dyscyplinarnej zapewne przybierze wtedy określoną formę, wynikłą z takich, a nie innych czynników, zależnych od kontekstu. Jednak bez względu na to, co przyniesie przyszłość, a może właśnie ze względu na nią, już dziś warto, a wręcz trzeba śledzić próby ustalania tożsamości badań gier oraz ich historii – i poddawać je nieustannemu krytycznemu spojrzeniu.

Literatura

Aarseth, E. (2001). Computer Game Studies, Year One. *Game Studies*, *1*(1). Online: <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>. Data dostępu: 13 listopada 2015.

Aarseth, E. (2015). Meta-Game Studies. *Game Studies*, *15*(1). Online: <http://gamestudies.org/1501/articles/editorial>. Data dostępu: 9 listopada 2015.

Bogost, I. (2006). *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*. Cambridge: MIT Press.

Bogost, I. (3 września 2009). *Videogames Are a Mess*. Online: <http://bogost.com/writing/videogames_are_a_mess>. Data dostępu: 28 września 2015.

Frasca, G. (1999). *Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative*. Online: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>. Data dostępu: 12 listopada 2015.

Frasca, G. (2003). Ludologists Love Stories, too: Notes from a Debate that Never Took Place. W: M. Copier, J. Raessens (red.), *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings, 4–6 November, 2003, Utrecht University* (s. 92–99). Utrecht: University of Utrecht. Online: <http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf>. Data dostępu: 10 października 2016.

Garda, M. B., Grabarczyk, P., Schreiber, P., Staszenko, D. (27 kwietnia 2013). *Groznawstwo – i co dalej?* Online: <http://www.grakademia.pl/node/31>. Data dostępu: 20 grudnia 2015.

Jenkins, H. (2006). Game Design as Narrative Architecture. W: K. Salen, E. Zimmerman (red.), *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology* (s. 670–689). Cambridge: MIT Press.

Krzywinska, T., Mäyrä, F., Crogan, P. (13 grudnia 2005). *Hardcore: Introduction*. Online: <http://www.digra.org/hc1-krzywinska-et-al-hardcore-introduction>. Data dostępu: 12 listopada 2015.

Mäyrä, F. (13 grudnia 2005). *The Quiet Revolution: Three Theses for the Future of Game Studies*. Online: <http://www.digra.org/hc4-frans-mayra-the-quiet-revolution-three-theses-for-the-future-of-game-studies>. Data dostępu: 12 listopada 2015.

Mäyrä, F. (2008). *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. London: Sage.

Mäyrä, F. (2009). Getting into the Game: Doing Multidisciplinary Game Studies. W: B. Perron, M. J. P. Wolf (red.), *The Video Game Theory Reader 2* (s. 313–329). New York: Routledge.

Mäyrä, F., Van Looy, J., Quandt, Th. (2013). *Disciplinary Identity of Game Scholars: An Outline*. Online: <http://people.uta.fi/~frans.mayra/disciplinary_identity.pdf>. Data dostępu: 18 listopada 2015.

Mäyrä, F. (21 października 2015). *Inter and Multidysciplinarity of Game Studies*. Online: <http://www.youtube.com/watch?v=W8pp6-R61BA>. Data dostępu: 20 listopada 2015.

Newman, J. (2004). *Videogames*. London, New York: Routledge.

Pearce, C. (2005). *Theory Wars: An Argument Against Arguments in the so-called Ludology/Narratology Debate.* Online: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06278.03452.pdf>. Data dostępu: 30 grudnia 2015.

Ryan, M. (2001). Beyond Myth and Metaphor: The Case of Narrative in Digital Media. *Game Studies*, *1*(1). Online: <http://www.gamestudies.org/0101/ryan>. Data dostępu: 13 listopada 2015.

Surdyk, A. (2009). Status naukowy ludologii. Przyczynek do dyskusji. *Homo Ludens*, *1*(1), 223–243. Online: <http://ptbg.org.pl/dl/20/Augustyn%20SURDYK%20-%20Status%20naukowy%20ludologii.%20Przyczynek%20do%20dyskusji.pdf> Data dostępu: 9 grudnia 2016.

Thompson Klein, J. (2001). *Transdisciplinarity: Joint Problem Solving among Science, Technology and Society: An Effective Way for Managing Complexity*. Basel: Birkhäuser.

dr Agnieszka Kliś-Brodowska – filolog angielski, literaturoznawca, adiunkt w Instytucie Kultur i Literatur Anglojęzycznych (Wydział Filologiczny, Uniwersytet Śląski w Katowicach).

Pisząc dyscyplinę. O historii badań gier cyfrowych i zawiłościach jej pisania na przykładzie „(bardzo) krótkiej historii *game studies*" Fransa Mäyry

Abstrakt: Spisywanie i popularyzacja historii obszaru nauki mają niebagatelne znaczenie jako praktyki akademickie. Są aktami samostanowienia, kodowania określonej tożsamości, a także świadczą o postępującej instytucjonalizacji dziedziny nauki. W ostatnich latach można zaobserwować próby sformułowania globalnej historii studiów nad grami cyfrowymi. Niniejsza praca koncentruje się na jednej próbie tego rodzaju, podjętej przez fińskiego badacza Fransa Mäyrę. Starając się zachować krytyczny dystans wobec proponowanej przez niego historii *game studies* jako dyscypliny, artykuł analizuje jej podłoże i motywacje, a ponadto stara się wskazać na trudności i problemy, jakie pociąga za sobą próba ustanowienia takiej historii. Podkreśla też konieczność dalszej krytycznej analizy powstających historii badań gier.

Słowa kluczowe: *game studies*, badania gier, historia, dyscyplina, Frans Mäyrä

II.
ARTYKUŁY
ARTICLES

Dynamic difficulty adjustment systems for various game genres

Dagmara Dziedzic
Adam Mickiewicz University, Poznań | dagmara.dziedzic@amu.edu.pl

Abstract: Creating a video game that is engaging for a large number of players is not an easy task. This problem is often associated with adjusting the gameplay's difficulty to the skills of a specific player. As a result, the game is neither too easy nor too difficult, so the player does not feel bored or frustrated. In recent years, a number of systems which implement the balancing procedures for dynamic gameplay have been created for different genres of games. However, in the literature, no universal understanding of the concept of difficulty has been proposed. This article is an attempt to systematize the concept (used in systems with dynamic difficulty adjustment) and the methods of its evaluation. For this purpose, this paper will present a classification of video games based on the aspects of the game that are most closely connected with the difficulty of each game genre.

Keywords: Dynamic Difficulty Adjustment (DDA), board games, video games, game typology

1. Introduction

One of the main tasks in the game development process is to create a game that will be engaging for a large number of players. This problem can be approached as an issue of scaling the game difficulty to match the needs of a certain player. This is the adjustment of the difficulty level that often decides whether the player is satisfied with a game and sticks to it (he or she can be bored with a too simple game or discouraged by a game which is too difficult).[1] My main goal in this paper is to explore this issue in various game genres. I am interested in difficulty as an indispensable game feature. I will discuss the idea of one coherent system of difficulty assessments which may cover different game genres. I will propose a categorization of games which is based on the game aspects linked strongly to the game difficulty.

When one thinks about designing video games, the traditional approach is to provide the possibility to select the level of difficulty (e.g. easy, medium, hard) before the play. However, it is not optimal in all cases, because there is no simple way that allows reducing the complex world of game to only one parameter, which would correspond to a level of difficulty. Additionally, this approach cannot cope with the diversity of player's skills and their unequal knowledge of the game's mechanics, different capability to learn and adapt to new situation over time (see Andrade, Ramalho, Gomes, Corruble, 2006). The new alternative is to use the Dynamic Difficulty Adjustment (DDA), which allows to create a game with dynamic changes of difficulty. Such a dynamic approach assures that

[1] Csikszentmihalyi (1990) in his theory uses the term "flow" to describe the state of mind when a person is totally focused and committed to performing an action, and this action is done purely for pleasure. This state can be achieved by the player during the game. If the main goal of the game is controlled through different levels of the challenges, the player retains within the flow, thus avoiding boredom (no challenge), or frustration (challenge too difficult). In addition, this model shows that the difficulty of the task is directly related to the person who performs them. Flow theory suggests that players can maintain in the state of flow, if game is continuously and smoothly increasing the difficulty. But perhaps it is not enough for a player to enjoy the game. It is possible that sometimes the game should be a little more difficult and sometimes a little easier, and this irregularity leads to the real enjoyment (Falstein, 2005). Irregular increase of the difficulty makes it more likely for a player to experience both failure and success. Research show that winning without losing leads to dissatisfaction of the game (Juul, 2009).

the game is not too easy nor too hard, so the player does not feel bored or frustrated. DDA systems are usually automatically varying selected parameters of the game in such a way that at a given time, the overall game difficulty level is adjusted to the skills and expertise of an individual player. To work properly, DDA has to meet at least three conditions (Andrade et al., 2006, p. 3–4):

- identify and adapt to the player as fast as possible in the early stage of the game, because the initial performance of expert and novice players may differ significantly;
- react quickly on every change in progress or regress of the player's performance;
- adapt to the player in an unsuspicious manner, so the player is not aware of the outer intervention.

Creating a well-functioning DDA system is therefore not a trivial task. In the last decade, a number of proposals to implement such systems in different genres of games (from board games to FPS games) might be observed. However, the current state of research in this field and known technologies do not allow for the creation of complex DDA systems. They cover only certain basic elements of gameplay. For example, in the AAA games the overall difficulty of the game can be affected not only by pure gameplay, but also elements like the story or the player's decisions. At the moment, these type of game elements are not included in the study of DDA.[2] We are, however, able to successfully adjust the difficulty of the games which have a mathematical model, or games in which the issue of scaling the game difficulty can be reduced to modifying a few parameters. Although all DDA systems are designed to adapt difficulty to a certain player, the specific implementation may (and should) vary depending on the game genre. Moreover, the concept of difficulty can be understood in many ways. Also, the difficulty is a common criterion used by players themselves in order to choose a game.[3] This article is an

[2] The current state of research on the DDA systems has been very well summarized in the Missura (2015) PhD thesis.

[3] Challenge, which is directly related to the difficulty of the game is often distinguished as one of the main factors of enjoyment in the game. Malone (1980) in his pioneering work on educational digital games for children identified four factors which can be used to motivate learning: challenge, fantasy, curiosity, and control. Sherry, Lucas, Greenberg

attempt to systematize the understanding of the concept of difficulty and methods that allow for its evaluation in the existing DDA systems. In the following sections I will focus on the examination of specific DDA implementations for games of different genres. The aim of this analysis is to extract the main components that may be used to build the evaluation model of the game difficulty for the purpose of future DDA systems.

2. Selected dimensions of games

There are many definitions of games, video games and the idea of playing in the literature. For decades different definitions were proposed by ludologists, game researchers and designers (see e.g. Huizinga, 1950; Salen, Zimmerman, 2003; Rogers, 2010). However, as indicated by Juul (2003), there are more similarities than differences between various definitions of games. A game can be defined as a system based on rules, which has variables and quantifiable outcomes, where players invest their effort to achieve intended results to which they are connected in some emotional way (Juul, 2003, p. 5). Such a definition covers a wide variety of game genres. It is difficult to answer the question whether and why certain game genres are more difficult than others (e.g. if it is generally more difficult to play an FPS game, or a board game than some other genre). In order to cope with this variety of games I will refer to the multidimensional typology proposed by Aarseth, Smedstad and Sunnanå (2003). This analysis will demonstrate the differences between evaluation function used in different genres of games. For this purpose, dimensions proposed in the original typology[4] were limited to three, which – in my

and Lachlan (2006) examined the reasons for playing video games and how those reasons relate to the preferences of the genre. Basing on analysis of focus groups and surveys they have identified six game uses and gratification dimensions: competition, challenge, social interaction, diversion, fantasy, and arousal. Quick, Atkinson and Lin (2012) executed a survey study which was used to develop the Gameplay Enjoyment Model (GEM), which aims to explain the overall enjoyment of the game. Authors distinguished main components of the GEM: challenge, companionship, competition, exploration, fantasy, and fidelity.

[4] A multi-dimensional typology of games proposed by Aarseth et al. (2003) includes: 1) perspective: omni-present, vagrant; 2) topography: geometrical, topological; 3) environment: dynamic, static; 4) pace: realtime, turnbased; 5) representation: mimetic, arbitrary;

opinion – have the biggest relevance to the problem of evaluating games' difficulty for DDA systems. It is worth noticing that currently there are no DDA systems which would cover all game genres. Thus, some of the dimensions from the classification proposed by Aarseth et al. (2003) do not differentiate between existing games using the DDA. My aim was to choose such dimensions (from those proposed in ibid.) that will not only help to systematize the knowledge about the DDA, but also facilitate the choice of a DDA type and the evaluation method for developers of such systems. The classification proposed in this article can be further extended with other dimensions (from the classification in ibid.), when DDA field develops sufficient tools that will allow to introduce DDA systems into other game genres. In what follows, the DDA systems will be classified according to the following dimensions:

- topography: geometrical vs. topological;
- pace: realtime vs. turnbased;
- mutability: static vs. powerups vs. experience-levelling.

The intuition behind the topography dimension is that the geometric topography allows for full freedom of movement in the game, while the topological one allows the player to move only on non-overlapping positions (ibid., p. 49–50). In the topological type of games (e.g. board games), the player is forced to choose a single move from a finite set of possible moves. What is more, the selected move should also be useful for achieving the intended goal in the game. On the other hand, in the geometrical games (e.g. FPS), a number of possible moves is unlimited.

The opposition introduced by the pace dimension is rather intuitive. When the game allows players to be active all the time and play at their own speed, regardless of the opponents' moves (if such exist), then the game can be classified as a realtime game (ibid., p. 51), whereas in turnbased games, players and their opponents play one after another, in turns (ibid., p. 50). In contrast to the realtime games, the turnbased ones give players time to rest and prepare before taking the next move.

6) teleology: finite, infinite; 7) player structure: singleplayer, twoplayer, multiplayer, single team, two team, multi team; 8) mutability: static, powerups, experience-levelling; 9) savability: non-saving, conditional, un-limited; 10) determinism: deterministic, non-deterministic; 11) topological rules: yes, no; 12) time-based rules: yes, no; 13) objective-based rules: yes, no.

The last discussed dimension (mutability) focuses on possible ways of influencing the player's behaviour by awarding her with various rewards (Aarseth et al., 2003, p. 52). Games in which there are no rewards are called static. In the second group of games, there are temporary rewards called powerups. In the last group, we find experience levelling games, where the change in the player's strength is permanent. Often, with an increasing number of opponents, also the player's equipment is improved. Thereby the game will not be too hard too soon and the perceived level of difficulty will be on a similar level through the whole game.

The summary of discussed dimensions (supplemented with examples of games) is presented in Table 1, with following labels:

- S = static games;
- P = powerups,
- XL = experience-levelling

Table 1. Game genres with examples of specific DDA's implementations classified to selected dimensions (adopted from Aarseth et al. [2003])

		Topography	
		geometrical	topological
Pace	realtime	FPS, e.g. *Hamlet* (P)	games with waves of enemies, e.g. *Tower Defence* (XL)
	turnbased	strategy, e.g. *Worms* (P)*	board games, e.g. chess (S), *Connect Four* (S)

* Although games that are both geometrical and turnbased are not popular, they do exist. One of the notable examples – indicated in the table – is called *Worms*. However, the game of this type with the implemented DDA system is not easy to be found, hence none of such games will be discussed in this article.

3. Topological and turnbased games

Games that combine topological and turnbased features are mostly board games (here considered in their digitalized versions, see Table 1).

Games of this type usually do not reward the player, thus they are classified as static ones. According to Missura and Gärtner (2008), the issue of the automatic adjustment of the difficulty in board games can be seen as a problem of interaction between the player and one (or more) agents in the game. In this approach, the natural assumption is that at any given moment the player and the agent have a set of available moves (strategies). Some of them are more effective than others. Knowing the ranking of available strategies, an agent can adapt its actions, so that they could be tuned, in terms of difficulty, to the performance level of the player.

3.1. *Connect Four*

It is a two-person board game in which players drop their stones onto one of seven columns on a 7×6 fields board. Each player has a different colour of stones and the winner is the player who is the first one to place four of his or her stones in a line (horizontally, vertically or diagonally). If neither of the players connects the four stones and there is no space left on the board, the game is a draw.

Missura and Gärtner (ibd.) proposed the DDA system for *Connect Four*, which is based on the ranking approach. According to the authors, the problem of adjusting the difficulty of the agent's moves can be reduced to the choice of the right strategy:

- winning (moves which lead to a win);
- neutral (moves which lead to a draw);
- losing (moves which lead to a loss).

The implementation of this approach was based on a popular algorithm known from the game theory – MiniMax, which searches through the game tree[5] in order to minimize the potential losses of the agent and maximize his chance to win (see Pinto, 2002). Winning strategies denote positive rating, while losing strategies – the negative one. In order to achieve a more diverse ranking, the authors used an additional measure, namely the number of steps the player has to make to win the game (Missura,

[5] When the game ends after a finite number of moves, you can use specific procedures to predict the results of the game. The game can be represented by the use of a tree: a structure consisting of nodes (possible positions of the pieces on the board that can be achieved after each move in the game) and lines connecting them (showing the sequence of actions taken by the players) (see Turocy, von Stengel, 2001).

Gärtner, 2008, p. 6). The game is therefore difficult when the player has to do a lot of moves to win, thereby causing the agent to perform more winning moves. The easy game occurs when the player takes many moves from the losing strategy, which affects the agent and makes him also take many losing moves. Adaptive MiniMax (AMM) algorithm proposed by Missura and Gärtner (ibid., p. 6–7) memorizes the history of player moves along with their evaluations. The algorithm uses the average performance of the player to adjust the level of performance of a game agent. The reported results show that AMM is successfully adapted to opponents (both other algorithms and players) (ibid., p. 8). However, the adaptive modification of the algorithm was designed to reduce MiniMax's efficiency when it is necessary, and that is the reason why AMM will never adapt to opponents playing better than plain MiniMax.

3.2. Chess

Another game which may be classified as both topological and turnbased is a popular two-person game, chess. With reference to it Guid and Bratko (2013) proposed their own measure of difficulty, which they called the difficulty score. Just as Misura and Gärtner (2008), they claim that the difficulty of the game depends on the depth of the game tree. However, in their approach they did not analyse the performance of the player, but the difficulty of the problem, in this case: the arrangement of pieces on the chessboard. The measure of difficulty score is based on the following assumptions (Guid, Bratko 2013, p. 861):

- a difficult problem is the one that requires many steps to resolve it (the solution is hidden in deep layers of a game tree);
- the problem will be more difficult if the available solutions are far away from each other in the game tree.

The difficulty score was developed by the use of mathematical methods only, but in order to evaluate it, the authors compared the correlation between this measure and errors in the moves made by very strong players. The assumption behind this comparison is that people will make more mistakes in case of a more difficult problem. The results showed that the difficulty score is an effective measure of difficulty for people in case of chess problems (ibid., p. 862–863). However, as the authors noted in their further studies, the algorithm based on the difficulty score

was not able to deal with tactical problems very well, because it tends to choose a solution very quickly, on the shallowest layers of the game tree (Hristova, Guid, Bratko, 2014, p. 729). One more remark is in order here: the algorithm does not distinguish between different difficulty issues, while people have no problems with doing so.

4. Topological and realtime games

In games that are both topological and realtime, players' moves are limited to the predefined fields, but are not bound to any turns (see Table 1). Players may take an action whenever they want, and the effects are visible immediately. The number of player's possible moves is very high and it is not possible to determine a simple function that would evaluate the player's performance. It is necessary to create custom measures in order to help evaluate the difficulty of the game (e.g. points).

Tower Defence

Tower Defence is an RTS game in which the main goal of the player is to stop waves of enemies by placing obstacles on their way to the tower. Sutoyo, Winata, Oliviani and Supriyadi (2015) created a *Tower Defence* game with the DDA system based on a player's performance. The system evaluates the strategies of the player and if they turn out to be bad, then the system reduces the difficulty of the game. On the other hand, when the player uses a good (effective) strategy, the system increases the difficulty of the game, so it remains challenging for him or her. The DDA system proposed by the authors is based on three main parameters, which increase or decrease the difficulty of the game. These parameters are (ibid., p. 437–438):

- the number of player's lives of the player;
- health of opponents;
- passive skills (skill points).

Based on the above parameters, the game is scaled after each wave (level) is completed by the player. If the number of player's lives decrease, it means that the player is not using the optimal strategy, hence the game in the next wave will be easier. When the player retains all his lives, the

game will increase its difficulty. The DDA also checks the health levels of the opponents. If the total opponents' health exceeds the fixed threshold of 50% it means that the player does not have enough towers or he/she puts them in the wrong positions (his/her strategy is bad). If so, the game will be easier in the next level. The number of opponents, their strength and the number of gold (rewards) the player receives depends also on the passive skills (offensive, defensive and supporting), which can be increased by the player as the game progresses. Changes in the passive skills are permanent, that is why the game was classified as experience levelling (see Table 1). We can speak about a difficult game of this type on the example of *Tower Defence* game, when a player has very few life points, his or her opponents spawn often and they have a lot of health, and additionally the player gets insufficient amount of gold (rewards). It is noteworthy that the DDA system proposed by the authors does not analyse the problem that the player has to solve, but the system focuses on the player's performance and uses it to scale the game.

5. Geometrical and realtime games

Games that are geometrical and paced in a realtime are the ones in which players can perform their moves at any time during the game, and the number of possible moves is unlimited (see Table 1). The FPS games may serve as a good example here. Just as in the case of games described in section 4, due to the inability to make one simple function that would evaluate the performance of the player, it is necessary to create a custom metrics to help evaluate the difficulty of the game.

Hamlet

FPS are action games in which the gameplay is seen from the first-person perspective and the main game mechanics is focused on shooting at the enemies. Hunicke and Chapman (2004) developed the DDA system for the FPS game and called their approach the probabilistic technique. The technique is based on the player's performance and estimates the difficulty of the obstacles. The authors created the Hamlet system, which is the set of libraries embedded into the Half Life engine. The aim of the

Hamlet system is to monitor the current state of the game and adjust the game difficulty if it is necessary. The system intervenes when it detects that the player begins to lose. To estimate the player's performance the system uses techniques drawn from the inventory theory (ibid., 2004, p. 91). Hamlet regulates the overall difficulty of the game based on the analysis of the supply and demand of the game inventory. The mechanics controlling supply places more health packs, ammo or weapons (Hunicke, 2005, p. 431). Due to the fact that in the FPS games players can find items that provide a temporary boost on the battlefield, this game type can be classified as a powerups type (see Table 1). The mechanics controlling the demand makes an intervention by manipulating the number and classes of enemies, and the strength of their attack (ibid.). The game is considered difficult if the player has not enough life points, ammunition, and his enemies are strong and spawn at short intervals. Just like in the *Tower Defence* described in the section 4.1, due to a large number of variables in the game the DDA system does not analyse the player's moves, but it uses a custom measure to evaluate his performance. But in contrast to *Tower Defence*, due to the nature of the FPS game, estimation of the player performance must take place all the time during the game, and not after each completed level. Therefore, authors also focused on the problem of intervention, which should be unnoticeable for the player (Hunicke, Chapman, 2004, p. 92). The purpose of this approach is to make the game interesting and constantly challenging for the player.

6. Summary

The functionality that enables automatic game difficulty scaling is important for many reasons. The adjusted game is meant to reach more players because it will suit the expectations of both experts and novices (it will not be boring or frustrating). In addition, games with the DDA systems can be used more successfully in other areas (e.g. for rehabilitation – see Goetschalckx, Missura, Hoey, Gärtner, 2010). Creating a well-functioning DDA system is not a trivial task. Perhaps the reason is that the concept of difficulty may be understood differently in different genres of games. In this paper, I suggested games' categorization based on those

dimensions of games which are strongly associated with their difficulty. Such a classification may be helpful for developers when it comes to the design of choices for the DDA system. The proposed classification shows which dimensions of the game should be examined when creating such systems. Dimensions adapted from Aarseth et al. (2003) proved to be useful in showing the difference between the foundations of the DDA systems, which vary depending on the particular genre. In the board games (topological and turnbased), one may create a complete game tree. Additionally, the gameplay of this type of games is divided into small units of time. The complexity of the game can be predetermined by taking these two factors into account. It is also known if the player performs the winning or losing moves and how many moves he or she has to make to win. In the topological and realtime games it is not possible to create a complete game tree due to a large number of moves a player may make. It is therefore necessary to introduce an additional metrics to help evaluate the difficulty of the game (e.g. points). In games with waves of enemies, there are specific units of time, which constitute natural points of player's evaluation. In the last group of games discussed, FPS (realtime and geometrical games), it is not possible to create a game tree either, and, what is more, the gameplay is not divided into specific units of time. It is necessary not only to create additional measures that help estimate the difficulty of the game, but also to perform evaluation of the player on the fly, during the game. In this field, the dynamics of the adjustments is crucial. Additionally, the difficulty has to be adjusted so that the player is not aware of it. In these genres of games, in which there is no possibility to create the game tree, it is necessary to shift the analysis from terms of the game theory to the focus on players' performance in the game.

Acknowledgment

The author would like to thank Paweł Łupkowski and the anonymous reviewers for their helpful remarks and comments on a draft of this article and Wojciech Włodarczyk for his feedback in the field of computer science.

References

Aarseth, E., Smedstad, S. M., Sunnanå, L. (2003). A multi-dimensional typology of games. In: M. Copier, J. Raessens (eds.), *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings, 4–6 November 2003, Utrecht University* (p. 48–53). Utrecht: Utrecht University.

Andrade, G., Ramalho, G., Gomes, A. S., Corruble, V. (2006). Dynamic Game Balancing: An Evaluation of User Satisfaction. In: J. Laird, J. Schaeffer (eds.), *Proceedings of the Second Artificial Intelligence and Interactive Digital Entertainment Conference* (p. 3–8). Menlo Park, California: AAAI Press. Online: <http://www.aaai.org/Papers/AIIDE/2006/AIIDE06-005.pdf>. Access date: 7 November 2016.

Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper and Row.

Falstein, N. (2005). Understanding Fun – The Theory Of Natural Funtivity. In: S. Rabin (ed.), *Introduction to Game Development* (p. 71–97). Hingham, Massachusetts: Charles River Media. Online: <http://ocw.metu.edu.tr/mod/resource/view.php?id=1312>. Access date: 8 November 2016.

Goetschalckx, R., Missura, O., Hoey, J., Gärtner, T. (2010). Games with Dynamic Difficulty Adjustment using POMDPs. Online: <http://cs.uwaterloo.ca/~jhoey/papers/goetschalckx_mlg.pdf>. Access date: 7 November 2016.

Guid, M., Bratko, I. (2013). Search-Based Estimation of Problem Difficulty for Humans. In: H. C. Lane, K. Yacef, J. Mostow, P. Pavlik (eds.), *Artificial Intelligence in Education. 16th International Conference, AIED 2013, Memphis, TN, USA, July 9–13, 2013. Proceedings* (p. 860–863). Springer. Online: <http://ailab.si/matej/doc/Search-Based_Estimation_of_Problem_Difficulty.pdf>. Access date: 8 November 2016.

Huizinga, J. (1950). *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture*. Boston: Beacon Press.

Hristova, D., Guid, M., Bratko, I. (2014). Assessing the Difficulty of Chess Tactical Problems. *International Journal on Advances in Intelligent Systems*, 7(3/4), 728–738. Online: <http://ailab.si/matej/doc/Assessing_the_Difficulty_of_Chess_Tactical_Problems.pdf>. Access date: 8 November 2016.

Hunicke, R., Chapman, V. (2004). AI for Dynamic Difficulty Adjustment in Games. In: D. Fu, S. Henke, J. Orkin (eds.), *Challenges in Game Artificial*

Intelligence: Papers from the AAAI Workshop (p. 91–96). Menlo Park, California: AAAI Press. Online: <http://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/pubs/Hamlet.pdf>. Access date: 8 November 2016.

Hunicke, R. (2005). The Case for Dynamic Difficulty Adjustment in Games. In: N. Lee (ed.), *Proceedings of the 2005 ACM SIGCHI International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology: Valencia, Spain, June 15–17* (p. 429–433). New York: ACM Press.

Juul, J. (2009). Fear of Failing? The Many Meanings of Difficulty in Video Games. In: M. J. P. Wolf, B. Perron (eds.), *The Video Game Theory Reader 2* (p. 237–252). New York: Routledge. Online: <http://www.jesperjuul.net/text/fearoffailing>. Access date: 8 November 2016.

Juul, J. (2003). The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. In: M. Copier, J. Raessens (eds.), *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings, 4–6 November 2003, Utrecht University* (p. 30–45). Utrecht: Utrecht University. Online: <http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld>. Access date: 8 November 2016.

Malone, T. W. (1980). *What Make Things Fun to Learn? A Study of Intrinsically Motivating Computer Games*. Palo Alto, California: XeroX Research Center.

Missura, O. (2015). *Dynamic Difficulty Adjustment*. Bonn: unpublished PhD thesis. Online: <http://hss.ulb.uni-bonn.de/2015/4144/4144.pdf>. Access date: 22 May 2016.

Missura, O., Gärtner, T. (2008). Online Adaptive Agent for "Connect Four". In: M. Zhou (ed.), *Proceedings of the 4th International Conference on Games Research and Development CyberGames 2008: Beijing, China, 27–30 October 2008* (p. 1–8). Beijing: Tsinghua University Press. Online: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.478.3766&rep=rep1&type=pdf>. Access date: 8 November 2016.

Pinto, P. (28 July 2002). *Introducing the Min-Max Algorithm*. Online: <http://www.progtools.org/games/tutorials/ai_contest/minmax_contest.pdf>. Access date: 9 December 2015.

Quick, J. M., Atkinson, R. K., Lin, L. (2012). The Gameplay Enjoyment Model. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, *4*(4), 64–80. Online: <http://angle.lab.asu.edu/site/wp-content/uploads/2013/03/QuickAtkinsonLin_2012_IJGCMS_GEM.pdf>. Access date: 8 November 2016.

Rogers, S. (2010). *Level Up!: The Guide to Great Video Game Design*. Chichester: Wiley.

Salen, K., Zimmerman, E. (2003). Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge: MIT Press.

Sherry, J. L., Lucas, K., Greenberg, B. S., Lachlan, K. (2006). Video Game Uses and Gratifications as Predictors of Use and Game Preference. In: P. Vorderer, J. Bryant (eds.), *Playing Computer Games: Motives, Responses, and Consequences* (p. 213–224). Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates. Online: <http://icagames.comm.msu.edu/vgu%26g.pdf>. Access date: 8 November 2016.

Sutoyo, R., Winata, D., Oliviani, K., Supriyadi, D. M. (2015). Dynamic Difficulty Adjustment in Tower Defence. *Procedia Computer Science*, 59(1), 435–444. Online: <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S187705091502092X>. Access date: 8 November 2016.

Turocy, T. L., von Stengel, B. (8 October 2001). *Game Theory*. Online: <http://www.cdam.lse.ac.uk/Reports/Files/cdam-2001-09.pdf>. Access date: 8 November 2016.

Dagmara Dziedzic, M.A. – Department of Logic and Cognitive Science, Institute of Psychology, Adam Mickiewicz University, Poznań (Zakład Logiki i Kognitywistyki, Instytut Psychologii, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza). Currently, a PhD candidate at Adam Mickiewicz University in Poznań. Her scientific interests are connected with the use of games in scientific research. A large part of her research is associated with the possibility to make games both useful tool for researchers and attractive entertainment for the player. Her work focuses on the transfer of mechanics known from traditional video games to games created for a scientific purposes. Her research is supported by her professional experience, since it is related to the design of commercial games and gamification systems.

Systemy dynamicznego wyważania rozgrywki wykorzystywane w różnych gatunkach gier

Abstrakt: Stworzenie gry wideo, która byłaby angażująca dla dużej liczby graczy, nie jest prostym zadaniem. Problem ten często wiąże się z dostosowaniem trudności rozgrywki do umiejętności konkretnego gracza. Dzięki temu gra nie okazuje się ani za łatwa, ani za trudna, przez co gracz nie czuje się znudzony czy sfrustrowany. W ciągu ostatnich lat powstało wiele implementacji systemów dynamicznego wyważania rozgrywki w różnych gatunkach gier. W literaturze próżno jednak szukać uniwersalnego rozumienia zagadnienia trudności gry. Niniejszy artykuł stanowi próbę usystematyzowania tej właściwości gier (wykorzystywanej przez systemy dynamicznego wyważania rozgrywki) oraz metod jej ewaluacji. W tym celu zostanie przedstawiona klasyfikacja gier wideo oparta na aspektach rozgrywki, które mają największy związek z trudnością poszczególnych gatunków gier.

Słowa kluczowe: dynamiczne wyważanie rozgrywki, gry planszowe, gry wideo, typologia gier

Japońskie *alter ego*. Jeszcze o antyinformacji w „narracjach niedbałych"

A Japanese alter ego. *More on anti-information in "careless narrations"*

Arkadiusz Jabłoński
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu | yaboo@amu.edu.pl

Abstract: The case of (anti)communication games on which orientalism-related or "careless" relations on Japan are based has already been raised in this author's previous PTBG publications. In this paper, an attempt at more precise description of this specific communication genre, which practically any participant of a contemporary social communication circuit (with special emphasis on game researchers) must have had, more or less deliberately, to deal with throughout their communication activity, has been made. Additionally, it might be worth pointing out that the invasive impact of such relations seems to reveal substantial rise in power, quite independently of the fact whether the researcher/participant of communication process encounters immediate relations on Japan or second-hand emanations of the "phenomenon called Japan", extremely frequent in various specific ludic activities.

Keywords: communication games, cross-cultural communication, orientalism, Japan, careless narrations.

1. Bezproduktywność gier

Ludologiczny aspekt tego artykułu odnosi się do uniwersum gry w kontekście komunikacyjnym, jako przewidywalnego, choć nominalnie bezproduktywnego zjawiska społecznego. Ujęcie takie uzupełnia podejścia czysto ludyczne (Caillois, 1997; Huizinga, 1985), semiologiczne (Guiraud, 1974), mimetyczno-teatralne (Goffman, 2000) oraz psychologiczne (Berne, 1999). W obrębie artykułu zdecydowanie preferowane będzie umiejscawianie gier w ramie kontekstowej osiągania pewnych celów, z odniesieniem do pojęć procedury (Austin, 1962), rzeczywistości dnia codziennego (Berger, Luckmann, 1983) czy też fatyczności na tle ramy opisowej gry (Jabłoński, 2009). Tekst dotyczy konkretnie zjawiska komunikacji międzykulturowej, a ściślej mówiąc, tzw. relacji niedbałych, jakich uczestnicy tego procesu doświadczają nader często.

2. Komunikacja międzykulturowa = zadanie niewdzięczne...

Komunikacja międzykulturowa wiąże się z niwelowaniem czynników niekorzystnych a nieuniknionych, jak odległość kultur, różnice w obrazach świata preferowanych przez użytkowników kultur oraz narzucające się asocjacje (również estetyczne lub moralne). Czynniki takie niekiedy nadzwyczaj trudno przezwyciężyć uczestnikom tego procesu.

Jako że pełen opis zagadnień dotyczących komunikacji międzykulturowej jest właściwie niemożliwy, w tym krótkim tekście autor odwołuje się głównie do nader częstego zjawiska kreowania alternatywnego obrazu Japonii, jakie zauważa się w licznych doniesieniach medialnych o tym państwie. Ów specyficzny obraz – w zależności od doraźnych potrzeb perswazyjnych: lepszy lub gorszy od obrazów własnego kraju i kultury – odmalowywany przez twórców relacji niedbałych, o których mowa niżej, najwyraźniej nie podlega konsekwencjom retorycznym ani logicznym, umożliwiając wypowiadanie się na temat Japonii w sposób ksenofobiczny lub nonszalancki. Ujawniające się w takich relacjach stereotypy, często dezinformatywne, mylące z punktu widzenia odbiorcy, składają się na specyficzną, bezproduktywną grę komunikacyjną.

3. Dlaczego Japonia?

Opierając się na kryteriach naukowych, trudno ustalić, dlaczego relacje niedbałe często dotyczą Japonii. W odniesieniu do tego faktu można formułować jedynie następujące hipotezy doraźne:

- odległość od centrów (innych) cywilizacji przy rozpoznawalności i odrębności od tzw. Azji;
- brak epizodu opanowania kraju przez najeźdźcę (poza przodkami samych Japończyków);
- przekonania wewnętrzne na temat (rzekomej) jednolitości kraju i społeczeństwa, „twórczej adaptacji" zapożyczeń oraz podatność na wyspiarski syndrom *splendid isolation*;
- burzliwe wydarzenia z historii najnowszej (od wojny na Pacyfiku po katastrofę w Fukushimie).

4. Relacje fachowe i niefachowe

Niezależnie od przedmiotu orzekania – w komunikacji międzykulturowej funkcjonują relacje fachowe. Spełniają one następujące warunki:

- niezmienna metodologia (determinowana niekiedy przez charakter epoki);
- dążenie do weryfikowalnych wniosków;
- definicje pojęć podstawowych (wyznaczenie granicy: orzekający a przedmiot orzekania);
- świadomość ograniczeń zasięgu orzekania.

Od relacji fachowych łatwo można oddzielić relacje niefachowe – o następujących cechach:

- chwiejna metodologia (o ile w ogóle pojawiająca się w takowych relacjach, niezależnie od epoki);
- znaczny poziom afektacji osobistej = niska subiektywna weryfikowalność („Tu byłem!");
- wąski zakres definicji pojęć podstawowych (zatarcie granicy między podmiotem a przedmiotem orzekania);
- nader częsty brak świadomości ograniczeń zasięgu orzekania.

Relacje niefachowe nie muszą automatycznie przeradzać się w niedbałe, co wykazane zostanie dalej na podstawie dwóch tego rodzaju tekstów, autorstwa Pawła Sapiehy oraz Olgierda Budrewicza.

5. Relacja Sapiehy

Pochodząca z końca XIX wieku relacja Sapiehy z podróży „na wschód Azyi" to pionierski pod wieloma względami pamiętnik z wyprawy turystycznej w rejony niedostępne dla większości ówczesnych Europejczyków. Pomimo że – co jasno wynika z tekstu – autor zdaje sobie sprawę z ograniczonego charakteru własnych spostrzeżeń, nie brak wśród nich nieuprawnionych i znacznie przesadzonych ogólników; widać to np. w następującym fragmencie na temat Japończyków i kłamstwa:

> Istotnie żaden naród na ziemi, zdaje mi się, ni w starym ni w nowym świecie, nie uczynił z kłamstwa chleba codziennego w tym stopniu, co Japończyk! – Tu już nie chodzi o kłamanie przed wyższym, o kłamanie przed obcym, o kłamanie przed cudzoziemcem, kłamanie w okolicznościach nadzwyczajnych, *alias* dyplomatyczne kłamanie – ale o kłamanie od rana do wieczora, w nocy i we dnie, kłamanie w każdej myśli, w każdem słowie, w każdym ruchu. – Japończyk nigdy i w żadnym razie nie powie, nie może powiedzieć prawdy! – Nigdy nie odpowiada na zapytanie: tak lub nie! – ten rodzaj odpowiedzi nie egzystuje bynajmniej w ich wokabularzu, przez nikogo i nigdy nie bywa używany – uważany by był za arcyzłe wychowanie, za sprzeczny z kurtoazyą, którą każdy drugiemu, przede wszystkiem sobie jest winien. – Anonsując, dajmy na to, drugiemu śmierć ojca lub matki, lub dziecka własnego, Japończyk się śmieje – więc kłamie! Witając się z drugim, Japończyk tak się uśmiecha lub kłania, jakby ten drugi był jego bóstwem wybranem, jego ukochaną, a zarazem adorowaną istotą – znowu kłamie – itd., itd. (Sapieha, 1899, s. 206).

6. Relacja Budrewicza

W drugiej połowie XX wieku Budrewicz odegrał rolę etatowego, nieustraszonego reportera, odważnie penetrującego nieprzejrzystą, obcą ideowo rzeczywistość kraju kapitalistycznego. Jak można przeczytać w relacji tego autora:

> W Japonii przyszłość już się zaczęła i interesujące jest przyjrzeć jej się z bliska. A zaczęła się ta przyszłość pod stałą obecność przeszłości (Budrewicz, 1978, s. 9).

> Już znałem przysłowie japońskie: „Jeżeli nie byłeś na Fuji, jesteś człowiekiem leniwym – jeżeli byłeś dwa razy, jesteś podwójnie leniwy". Poszedłem przygotowany na wzruszenia estetyczne, oczekujący głębszych refleksji w wyniku bezpośredniego kontaktu z symbolem. Na wybuch – pomimo doniesień prasowych – nie bardzo liczyłem; reporter musiałby mieć niezwykłe szczęście, aby znaleźć się na wierzchołku wulkanu akurat, kiedy ten decyduje się przerwać, trwające od 1707 roku, milczenie.
>
> Dotarcie na górę jest nie tyle męczące, ile kosztowne. Już na rogatkach przy szosie w stronę Fuji zapłaciliśmy pięć dolarów. Nocleg w jednym z pobliskich hoteli też pochłonął ileś dolarów. Potem już, gdzieś wysoko pod kraterem, trzeba płacić po 200 jenów za szklankę wody (tamże, s. 253–254).

Pośród przeoczeń i hiperboli Budrewicza (pomijając nawet rzekomo japońskie pochodzenie cytowanego „przysłowia") uwagę zwraca pragnienie znalezienia się na szczycie góry Fuji – wygasłego wulkanu – podczas erupcji. Pragnienia tego nie sposób skomentować.

7. Co można wybaczyć?

Jedyną zaletę relacji niefachowych może stanowić ich funkcjonowanie jako swoistych znaków czasu, gdy Japonia pozostawała krajem dalekim i dla Europejczyka (a już z pewnością: Polaka, obywatela państwa socjalistycznego) niedostępnym. Nie trzeba stosować wyjątkowo miękkich kryteriów analizy, by w przytoczonych fragmentach wykryć cechy usprawiedliwiające traktowanie ich jako tekstów o funkcji przynajmniej częściowo informatywnej:

- brak pretensji do orzekania o „całości Japonii" i „wszystkich Japończykach";
- subiektywizm przy braku postaw oceniających lub ograniczeniu do oceny własnej;
- unikanie niedbałości formulacyjnej, pseudonaukowego bełkotu lub egzaltowanej kakofonii.

Współczesne relacje niedbałe kryteriów tych, stanowiących – w rewersie – ich nader przejrzystą charakterystykę, nie spełniają. Niżej przytoczono fragmenty tekstów Joanny Bator i Rafała Tomańskiego.

8. Relacja Bator „wczesnej"

Wyprzedzająca niniejszy artykuł o ponad dekadę relacja Bator uzasadniana ma być, przywoływaną po wielokroć, proweniencją naukową autorki. Prezentuje się ona czytelnikowi jako antropolog, feministka i doktor kulturoznawstwa, w dodatku rzekomo pracująca na japońskiej uczelni. Treść wywodu weryfikuje jednak te informacje w sposób okrutny:

> **Język kobiecy/język męski**
> Wysoka intonacja, która nas tak uderza w głosie japońskich kobiet, jest jednym z przejawów strukturalnej różnicy w języku wyznaczającym kobiecie i mężczyźnie odmienne miejsce. Japoński język nazywa się czasami „włoskim Azji", ale dotyczy to wyłącznie mowy kobiet; dźwięk tej, którą posługują się mężczyźni, przypomina raczej karabin maszynowy. Japoński, podobnie jak niektóre inne języki azjatyckie, jest wyraźnie zróżnicowany ze względu na płeć, co sprawia, że dziewczynka (istota o innym statusie), uczy się w istocie języka, jakim nigdy nie będzie musiał mówić jej brat i *vice versa*. Geneza współczesnego japońskiego również opiera się na dwóch historiach: męskiej i kobiecej (Bator, 2004, s. 248).

Bator obiera drogę orzekania o „wszystkich" Japończykach i o „całym" języku japońskim. Wartość naukowa rzekomych prawidłowości pozostaje w najlepszym razie dyskusyjna, tak jak odwołanie do „języków azjatyckich" czy też do rzekomo „męskiej i kobiecej" genezy japońszczyzny, cokolwiek miałoby to znaczyć. Dzieje się tak tym bardziej, że również wśród zróżnicowań płciowych polszczyzny z łatwością można by wskazać postaci męskoosobowe i niemęskoosobowe elementów gramatycznych. Relacja Bator stanowi, przynajmniej w jej większości, opakowany w kostium pseudonaukowości beztroski koktajl przypadkowych, niepowiązanych ze sobą informacji na temat zjawisk zapewne zupełnie autorce obcych. Nie przeszkadza to Bator uzurpować sobie prawa do ich wymyślonego opisu lub nawet bezkompromisowej oceny normatywnej.

9. Relacja Bator „później"

W bardziej współczesnym wcieleniu Bator występuje jako „kulturoznawczyni i filozofka, która porzuciła karierę naukową dla literatury" (2014, s. 2). Autorka, w międzyczasie zdoławszy wydać kilka dobrze przyjętych

pozycji beletrystycznych (stroniących od tematyki Japonii), tym razem kraj ten opisuje już bez kontaktu z rzeczywistością. Trudno osądzić, czy w traktowaniu pasożytniczej grupy tzw. *otaku* – beztroskich japońskich konsumentów kultury masowej – jako prekursorów rzekomej rewolucji obyczajowej w Japonii odnaleźć można więcej przejawów bezczelności, czy bezmyślności. Odniesienie do „cesarza jako *otaku*" w charakterystyczny sposób uzupełnia nonszalancką narrację:

> Wyobrażam sobie armię *otaku*, żałosną, potężną, ekstatyczną armię tych, którzy odrzucili wszystko, czym żyli ich rodzice i co usiłowali im wpoić, całą tę pracowitość, poświęcenie, konformizm i kult rodziny, schludność i powściągliwość, Mitsubishi i Toyotę, całą Japonię „jako numer jeden". Wszystko do wyrzucili w cholerę i wybrali to, co *dame*, niedozwolone i potępione, zagrali na nosie idei postępu i nie dorośli. Wyobrażam sobie, jak armia trzech milionów *otaku* idzie przez zadbane przedmieścia, rozpirzając przydomowe ogródki, jak kopią doniczki z bonzai. I są ich co najmniej trzy miliony. Wyobrażam sobie, jak podchodzą pod Pałac Cesarski. Chyba że cesarz też jest *otaku* (Bator, 2014, s. 168).

10. Relacja Tomańskiego

Ostatni przykład to artykuł prasowy nazywający w tytule Japonię „Krajem Przywiędłej Wiśni", co już samo w sobie stanowi charakterystyczny wyraz lekceważenia przedmiotu opisu. Dalsze tego przejawy odnajdzie odbiorca m.in. w następującym fragmencie:

> Konfucjańskie posłuszeństwo wobec starszych paraliżuje przedsiębiorczość. Choć w najnowszym rankingu Global Innovation Index Japonia awansowała z 21. na 19. pozycję, tamtejsi naukowcy częściej zdobywają Ig Noble, czyli prześmiewcze nagrody za najbardziej nieprzydatne i bezsensowne wynalazki. Japoński start-up ma równie duże szanse co Japonka jako menedżer.
>
> Owszem, jest historia 25-letniego Teppeia Tsushimy. Jako lider zespołu inżynierów w Sony – już samo tak wysokie stanowisko dla pracownika bez długiego stażu jest sensacją – Tsushima zaprojektował „smart zegarek" Wena, odpowiedź Sony na Apple Watch [...].
>
> [...] ale ten przypadek to raczej wyjątek potwierdzający regułę. Więcej Tsushimów raczej nie będzie w kraju, w którym nie ma klimatu dla innowacji, aktywnych zawodowo kobiet i nowych obywateli.
>
> Niemcy, choć nie trapią ich aż takie problemy, znaleźli rozwiązanie kłopotów z demografią – ich gospodarkę mają napędzić uchodźcy. Ale chociaż Abe obiecał w ONZ, że Japonia przekaże kolejne 1,5 mld dolarów na pomoc humanitarną dla krajów Bliskiego Wschodu i Afryki, kraj pozostaje zamknięty (Tomański, 2015).

Gdzie w Japonii autor odnalazł echa konfucjanizmu, czytelnik może się jedynie domyślać. Podobnie – autor konstruuje tekst tak, by pozornie bez znaczenia pozostawało przedstawianie awansu Japonii w rankingu GII jako spadku, w dodatku przy nieuzasadnionej, nieprawdziwej interpretacji misji nagród Ig Noble, które służą przecież wywoływaniu refleksji na temat zjawisk i tematów badań pozornie jedynie śmiesznych, nie zaś piętnowaniu ich. Ostatnie zdanie pierwszego akapitu to ocena bez poparcia w faktach. Trudno historię młodego inżyniera z Sony powiązać z aktywnością zawodową kobiet i przyjmowaniem imigrantów.

Najbardziej wszakże zaskakuje – rzekomo jasna – recepta na problemy Japonii. Zapewne tylko Tomański, pochodzący z jednego z krajów UE, który sprzeciwiał się i nadal sprzeciwia akceptacji kwot imigrantów w obecnej sytuacji demograficzno-politycznej, zna panaceum na japońskie bolączki.

11. Po co?

Antyinformacyjne narracje niedbałe nie służą informowaniu o Japonii. Tworzą nową, fikcyjną rzeczywistość, lekceważąc fakty i służąc oszołomieniu odbiorcy.

Powstaje pytanie, do czego (i komu) potrzebne jest orientalistycznie nacechowany alternatywny obraz tego kraju. O ile trudno krytykować wykorzystanie wątków japońskich w tekstach beletrystycznych, niezrozumiały jest, zwłaszcza dziś, w wieku informacji wszechobecnej i łatwo weryfikowalnej, zalew „antyinformacji o Japonii", w których „widzimisię" autorów zastępuje rzeczywistość.

Jak przekonuje porównanie tekstów „wczesnej" i „późnej" Bator, lekceważenie relacji niedbałych nie powoduje wzmożenia autorefleksji ani podniesienia standardów weryfikacji przekazywanych faktów czy też ich przemyślanej interpretacji. Japonia niezmiennie funkcjonuje jako byt nieweryfikowalny i niezrozumiały. Zjawisko to jedynie pozornie pozostaje bez związku z ksenofobicznym zawężeniem horyzontów interpretacyjnych i myślowych.

Stosowne wydaje się sformułowanie w tym miejscu wniosku o charakterze normatywnym: ilość antyinformacji o Japonii, przy zanikających gwałtownie obostrzeniach dotyczących ich weryfikowalności, wymaga

obecnie zdecydowanej przeciwwagi. W ramach swoistego antidotum autor może zaproponować własną książkę *Japoński miszmasz* (Jabłoński, 2015). Ten wydany ostatnio zbiór felietonów demaskuje relacje niedbałe poprzez próbę naiwnej w zamierzeniu weryfikacji zamieszczanych w nich faktów. Gra bowiem, w tym gra komunikacyjna, ma szansę zyskać na wyrafinowaniu jedynie wtedy, gdy przestaje nieudolnie symulować rzeczywistość.

Literatura

Austin, J. L. (1962). *How to Do Things With Words*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.

Bator, J. (2004). *Japoński wachlarz*. Warszawa: Twój Styl.

Bator, J. (2014). *Rekin z parku Yoyogi*. Warszawa: Grupa Wydawnicza „Foksal".

Berger, P. L., Luckmann, T. (1983). *Społeczne tworzenie rzeczywistości* (tłum. J. Niżnik). Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.

Berne, E. (1999). *W co grają ludzie. Psychologia stosunków międzyludzkich* (tłum. P. Izdebski). Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

Budrewicz, O. (1978). *Tokijskie ABC*. Warszawa: Iskry.

Caillois, R. (1997). *Gry i ludzie* (tłum. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska). Warszawa: Oficyna Wydawnicza „Volumen".

Goffman, E. (2000). *Człowiek w teatrze życia codziennego* (tłum. H. Datner-Śpiewak, P. Śpiewak). Warszawa: Wydawnictwo „KR".

Guiraud, P. (1974). *Semiologia* (tłum. S. Cichowicz). Warszawa: Wiedza Powszechna.

Huizinga, J. (1985). *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury* (tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza). Warszawa: Czytelnik.

Jabłoński, A. (2009). Gry, procedury, przewidywalność – w kontekście polsko-japońskiej komunikacji międzykulturowej. *Homo Ludens*, *1*(1), 103–112. Online: <http://ptbg.org.pl/dl/11/Arkadiusz%20JAB%C5%81O%C5%83SKI%20-%20Gry,%20procedury,%20przewidywalno%C5%9B%C4%87%20%E2%80%93%20w%20kontek%C5%9Bcie%20polsko-japo%C5%84skiej%20komunikacji%20mi%C4%99dzykulturowej.pdf>. Data dostępu: 5 października 2016.

Jabłoński, A. (2015). *Japoński miszmasz*. Baranowo: Jeżeli P to Q.

Sapieha, P. (1899). *Podróż na wschód Azyi. 1888–1889*. Lwów: Księgarnia Gubrynowicza i Szmidta.

Tomański, R. (23 października 2015). *Japonia – Kraj Przywiędłej Wiśni*. Online: <http://wyborcza.pl/magazyn/1,149044,19074844,japonia-kraj--przywiedlej-wisni.html>. Data dostępu: 30 października 2015.

prof. UAM dr hab. Arkadiusz Jabłoński – Zakład Japonistyki, Katedra Orientalistyki, Wydział Neofilologii Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Japońskie *alter ego*. Jeszcze o antyinformacji w „narracjach niedbałych"

Abstrakt: W poprzednich publikacjach PTBG autor próbował definiować ciekawy przypadek gier (anty)komunikacyjnych, jakie stanowią relacje zwane orientalistycznymi lub „niedbałymi" doniesieniami o Japonii. W tym artykule podjęto próbę doprecyzowania definicji tego specyficznego gatunku komunikacyjnego, z jakim właściwie każdy uczestnik współczesnego społecznego obiegu komunikacyjnego (badacz gier zaś, być może, nawet w szczególności) musiał, chcąc nie chcąc, mieć do czynienia w swojej aktywności komunikacyjnej. Dodatkowo warto odnotować, że inwazyjny wpływ takich relacji zdaje się wykazywać rosnącą siłę, i to niezależnie od tego, czy badacz/uczestnik komunikacji poprzestaje na obcowaniu z bezpośrednimi doniesieniami o Japonii, czy z pośrednimi emanacjami „zjawiska zwanego Japonią", jakże częstymi w rozmaitych konkretnych aktywnościach ludycznych.

Słowa kluczowe: gry komunikacyjne, komunikacja międzykulturowa, orientalizm, Japonia, narracje niedbałe

Czym jest gra? Uwagi o przedmiocie ludologii. Analiza fenomenologiczno-metodologiczna

What are games? Remarks on the subject matter of ludology. A phenomenological-methodological analysis

Jan Franciszek Jacko
Uniwersytet Jagielloński | 379@wp.pl

Abstract: The article is a proposition of a general answer to the question "What is a game?" It has been answered through a phenomenological analysis – by the indication of the a priori elements of game experience. The paper analyses the multiple meanings of the term "game" in the context of ludology and shows that designates of the term in its numerous meanings are proportionally analogous. This way the ontic identity of the phenomenon of the game has been specified. It has also been shown how the method of analogy can be used to build detailed definitions of the phenomenon.

Keywords: game, game definition, philosophy of games, game theory, ludology

 © Polskie Towarzystwo Badania Gier 2016

Artykuł niniejszy określa naturę zjawiska gry. Teoretyczny cel przedstawionych tu rozważań stanowi odpowiedź na pytanie: „Czym jest gra?", sformułowana w sposób na tyle ogólny, by uwzględnić wieloznaczność pojęcia gry, ale zarazem na tyle precyzyjny, by efektywnie odróżnić ją od tego, co nią nie jest. Odpowiedź zawarta w pracy to propozycja ogólnej (obejmującej wszystkie przypadki istniejących i możliwych gier), równościowej (której *definiens* i *definiendum* mają ten sam zakres) oraz realnej (określającej naturę definiowanego zjawiska) definicji gier. Propozycja, gdyż definicje realne, choć przysługuje im cecha prawdy i fałszu, nie mają pełnego uzasadnienia – mogą mieć co najwyżej uzasadnienie częściowe. Dlatego są założeniami koncepcji i teorii (Ajdukiewicz, 1985, 243–248).

Pragmatyczny cel niniejszej pracy polega na sprowokowaniu dyskusji naukowej dotyczącej ogólnej definicji gier i roli, jaką odgrywa ona w ludologii. Debata ta, co prawda, toczy się przynajmniej od kilkunastu lat, jednak po fali sporów dyscyplinarnych powstało kilka ogólnych określeń gry, które rzadko są poddawane dalszym studiom ontologicznym lub fenomenologicznym pod względem ich uzasadnienia oraz ich trafności dla kontekstu, w jakim się je wykorzystuje (Arjoranta, 2014; Eberle, 2014; Juul, 2003; Nagel, 2002; Sutton-Smith, 2001). Ludologia jest stosunkowo „młodą" nauką i wciąż ustala swoją specyfikę (Surdyk, 2009). Jej przedmiot bywa różnie określany. Dlatego dalsze badania jego tożsamości, do których ma zachęcić niniejszy tekst, są tej nauce bardzo potrzebne (Eberle, 2014; Sicart, 2008; Surdyk, 2009; Sutton-Smith, 2001).

Artykuł nie dotyczy archeologii gier i nie powstaje z nastawieniem filologicznym. Nie będzie się tu omawiać ewolucji pojęcia gry lub referować wszystkich wartościowych prób jej zdefiniowania. Będzie się o nich wspominać o tyle, o ile jest to uzasadnione celem i metodą pracy. Odniesienia do literatury przedmiotu są w niej jedynie punktem wyjścia dla (pretekstem do) analizy fenomenologicznej (Smith, 2003) zjawiska gry (desygnatu nazwy „gra"). Analiza ta ma wyodrębnić pierwotne (aprioryczne) elementy tego zjawiska, czyli takie, które określają jego (ontyczną) tożsamość i są ugruntowane w bezpośrednim doświadczeniu człowieka.

Jak postaram się pokazać, wieloznaczność pojęcia gry ma swoje źródło m.in. w tym, że słowo „gra" może oznaczać różne kategorie bytowe. Gry w sensie strukturalnym to systemy reguł zachowania, np. zasady gry

w szachy. W przedmiotowym (rzeczowym) są nią obiekty służące do gry, takie jak choćby szachownica i bierki (figury i pionki) szachowe lub oprogramowanie do gry na komputerze. W funkcjonalnym: są to funkcje gry w ujęciu strukturalnym i przedmiotowym – proces gry i jego uwarunkowania, a zwłaszcza stany psychiczne będące źródłem, elementem lub następstwem tego procesu. Z tym rozumieniem „gry" mamy do czynienia np., gdy mówimy, że ktoś „gra w szachy". Gra w sensie sytuacyjnym odnosi do pewnych wydarzeń. W tym znaczeniu grą nazwiemy np. partię szachów. Analizy przeprowadzone w pracy pokażą, że gra jest zjawiskiem analogicznym, a desygnaty wymienionych sposobów jej postrzegania łączy podobieństwo, które można ująć metodą definiowania przez analogię.

1. Gra w sensie strukturalnym

Grą w sensie strukturalnym nazywać się będzie system reguł określających: zbiór należących do niej możliwych działań i obiektów (a), ich w niej funkcje (sens) (b) i jej cel (c). Reguły „a" determinują grę w rozumieniu przedmiotowym – mówią o tym, jakie zachowania i obiekty do niej należą. Przykładowo, gra w szachy to m.in. ruchy bierkami, struktura szachownicy itp., ale to, w jakiej pozycji siedzą gracze, jak są ubrani, jak wygląda pomieszczenie, w którym gra się odbywa, itd. nie należy do tej gry. Reguły „b" dotyczą sposobu interpretacji zachowań w grze – jak choćby kod językowy, określający funkcję znaków. Reguły „c" opisują główny cel gry – sukces w niej. Polega on na osiągnięciu jej podstawowego założenia, a do porażki (fiaska) dochodzi wtedy, gdy go nie zrealizowano w odpowiednim czasie. Gry o sumie zerowej zmierzają do przewagi i wygranej (np. w szachach – szach i mat). W grach o sumie niezerowej sukcesem może być kompromis lub jakiś inny stan, który z wygraną i przewagą nie ma nic wspólnego. Niekiedy gra miewa kilka głównych celów i wtedy ich koniunkcja (zrealizowanie wszystkich) lub alternatywa (doprowadzenie do jednego z nich) stanowi miarę sukcesu. Możliwe są bardziej złożone kombinacje, choćby taka, że sukcesem jest alternatywa osiągnięcia niektórych celów gry i koniunkcja osiągnięcia innych.

Powyższe określenie nie przesądza o stopniu skomplikowania i koherencji reguł systemu, więc mieszczą się w tej definicji również niespójne i ubogie, nawet jednoregułowe systemy, o ile pozostają zgodne z podaną charakterystyką (determinują zbiór działań, ich funkcję i cel).

Treść reguły gry zależy od ludzkiej pomysłowości, która prócz swych własnych uwarunkowań (apriorycznych, logicznych, moralnych) nie ma innych ograniczeń. Fakt, że większość reguł gier tworzy człowiek, nie oznacza, że nie zawierają one reguł domyślnych, których obowiązywanie nie zależy od ludzkiego stanowienia. Przykładowo, prawo grawitacji i przyczynowość są domyślnymi założeniami koszykówki, reguły poprawnego wnioskowania – gier strategicznych itd.

Reguły gry nie muszą być w niej wskazane *explicite*, np. spisane lub ustalone wprost. W przypadku części gier obowiązują domyślnie lub powstają w trakcie rozgrywki, jak np. w *role-playing games*, zwanych RPG-ami.

Gra w sensie strukturalnym pojawia się w różnych obszarach ludzkiej aktywności, gdy są one określone wskazanymi wyżej trzema typami reguł, m.in. w grze aktorskiej, bo o jej charakterze decyduje scenariusz; w opisanej w kontrakcie roli organizacyjnej; w pełnieniu funkcji społecznych wyznaczonych konsensusem; w języku, bo jest on zdeterminowany kodem językowym; w grach towarzyskich itp. Przytoczone tu rozumienie gry w sensie strukturalnym występuje m.in. w koncepcjach mechaniki gier (Sicart, 2008), w matematycznej teorii gier (Baird, Gertner, Picker, 1994; Neumann, Morgenstern, 1947; Ross, 1997), w teorii gier językowych (Wittgenstein, 2000), w koncepcji ról społecznych Ervinga Goffmana (1963), w teorii skryptów, interakcjonizmu symbolicznego, systemów reguł społecznych (ang. *Social Rule System Theory*) i innych.

2. Gra w sensie funkcjonalnym

Gra w sensie funkcjonalnym polega na tym, że podmiot angażuje się w nią w sposób zgodny z jej regułami. Przykładowo, odgrywa rolę według scenariusza, bawi się według zasad danej zabawy itp. To są swoiste funkcje gry. Należy je odróżnić od tych jej funkcji i następstw, których nie determinują jej reguły. W przypadku szachów zgodne z ich zasadami poruszanie bierek na szachownicy to swoista funkcja tej gry, ale nie jest

taką funkcją np. korzyść finansowa płynąca z wygranej, o ile nie wprowadzono dodatkowych reguł o tym mówiących – np. w turnieju szachowym.

W ludologii podejmowano próbę wskazania funkcji gry, które określałyby jej istotę. Tego rodzaju próby warto kontynuować, gdyż jak dotąd nie zakończyły się one sukcesem – zapewne dlatego, że funkcje gry są ogromnie różnorodne, podobnie jak reguły, konteksty i powody grania. Przykładowo, w pewnych kontekstach przyjmuje się, że zabawa stanowi swoistą funkcję gier. Takie ujęcie wydaje się zbyt wąskie, ponieważ pomija inne swoiste funkcje gier, a zarazem zbyt szerokie, bo zakłada, że muszą one bawić (Caillois, 1997; Huizinga, 1955).

Co prawda, w niektórych językach brakuje rozgraniczenia terminologicznego między grą a zabawą, ale nie znaczy to, że nie ma różnicy między nimi. Odmiennymi słowami nazywa je m.in. język polski. Skorzystajmy z intuicji, jakie niesie ów język, żeby określić różnicę między desygnatami tych dwóch nazw: powiemy np., że słuchanie muzyki w postawie estetycznej to zabawa, ale nie powiemy raczej, że to jest gra. Gry zwykle bawią, ale są też takie, które tego nie robią (choćby wtedy, gdy nudzą graczy), oraz takie, które w ogóle nie powstały po to, by bawić (jak symulacje konfliktu zbrojnego lub treningu bojowego żołnierzy) (Binmore, 2005). Takich gier nie nazwiemy zabawami.

Strukturalne i funkcjonalne aspekty gier uzupełniają się – funkcje gry są określane jej regułami, a jej reguły określa się ze względu na funkcje, jakie ona pełni. Dlatego oba te aspekty powinny być objęte ogólną definicją gier.

Pojęcie gry w sensie strukturalnym stanowi założenie funkcjonalnego sposobu jej rozumienia. Próba budowania ogólnej definicji gry z pominięciem jej strukturalnego aspektu grozi błędem nieadekwatności, gdyż nie sposób precyzyjnie opisać relacji między funkcjami lub między elementami gry bez uwzględnienia charakterystyki jej reguł. Aby oznaczyć ten aspekt gier w sposób nie kojarzący się ze strukturalizmem, autorzy mogą sięgać do wybiegów językowych, które domyślnie na ów aspekt wskazują (np. Juul, 2003). Przykładowo, odwoływać się do metafor w celu ujęcia relacji zachodzących między elementami i funkcjami gry, np. do metafory wiru (np. Eberle, 2014) lub fraktalności (Marks-Tarlow, 2010). Pojęcia wiru i fraktala mają precyzyjnie określone znaczenia m.in. w geometrii i fizyce. W naukach humanistycznych są używane jako przenośnie.

Zastosowanie ich w definiensie może (wprost lub domyślnie) poszerzać zakres definicji o desygnaty, które grą nie są. Dlatego autorzy korzystający z owych metafor podejmują próbę ustalenia tego, jaka jest charakterystyka „wiru" lub „fraktala" stanowiącego grę, i w ten sposób opisują ją w jej aspekcie strukturalnym (Eberle, 2014; Marks-Tarlow, 2010).

Pominięcie funkcjonalnego aspektu gry w jej ogólnej definicji też grozi błędem nieadekwatności, gdyż zjawisko gry ewoluuje i zmienia się, kiedy zaczyna pełnić nowe funkcje. Wtedy tworzą się nowe gry i nowe ich reguły, których wcześniej nie było. Dlatego należy wziąć pod uwagę funkcjonalny aspekt gier w ogólnej ich definicji, aby uwzględnić ich dynamiczną naturę – ich zmienność i różnorodność. Jak postaram się pokazać w części 4, metoda definiowania gry przez analogie pozwala ująć zarówno jej strukturalny, jak i funkcjonalny aspekt.

3. Gra w sensie sytuacyjnym

Gra w sensie strukturalnym i funkcjonalnym to projekt, pomysł, idea, ogólny zarys możliwego działania. One wyznaczają grę w ogólności – *in universo*. Konkretyzuje się ona i urzeczywistnia się w działaniu gracza, które prowadzi do powstania gry w sensie sytuacyjnym. Jest nią konkretne wydarzenie lub proces, dokonujące się według reguł gry w sensie strukturalnym. Tak rozumiana gra to jednostkowe i konkretne wydarzenie – gra *in concreto*. Przykładowo, konkretyzacją i urzeczywistnieniem scenariusza sztuki jest spektakl teatralny; partytury – wykonanie utworu; kodu językowego – akty mowy itp.

Gra *in universo* determinuje ramy, ale nie wyczerpuje zawartości gry *in concreto*. W grze *in universo* są miejsca niedookreślone i obszar domyślny, podobnie jak w dziele sztuki (Ingarden, 1960). Dlatego rozgrywka zakłada dopuszczalność decyzji i twórczej działalności gracza, polegającej na tym, że kreuje on grę w preferowany przez siebie sposób, choć zgodnie z jej regułami. Możliwe są m.in. różne poprawne sposoby odegrania roli w spektaklu, rozegrania partii szachów itp.

Gracz nie tylko wypełnia miejsca niedookreślone gry swymi decyzjami, ale też formułuje jej reguły, gdy gra na to pozwala. Przykładowo, reguły gry w szachy nie rozstrzygają tego, jaki powinien być powód grania

w nie. Jeśli gracz zakłada jakiś cel rozegrania partii szachów (np. odpoczynek, przyjemność), wzbogaca tę grę o reguły precyzujące, jaki ma ona odnieść skutek.

Niektóre gry w sensie strukturalnym zawierają dużo miejsc niedookreślonych i pozwalają na swobodę przy wyborze sposobów oraz celów działania gracza (np. gry fabularne, narracyjne, RPG-i). Inne bardziej szczegółowo opisują grę *in concreto*. W ruletce gracz ma znikomy wpływ na przebieg i wynik gry, ale jednak to on obmyśla, jak obstawi żetony. Nawet całkowicie zdeterminowane gry losowe (np. karciana gra w wojnę), o których przebiegu i wyniku „decydują" wyłącznie przypadek oraz konieczność, pozwalają graczowi wprowadzać do gry *in concreto* dodatkowe reguły mówiące o tym, co jest dla niego jej celem, jakie będzie znaczenie jej przebiegu itp.

Budowanie ogólnej definicji gry na podstawie przykładów gry *in concreto* wymaga uwzględnienia jej różnych kontekstów. Ryzyko zbyt wąskiego rozumienia gry może wystąpić np. w sytuacji, w której – przez definicję regulującą lub projektującą – za obowiązujące przyjmuje się znaczenie terminu „gra" typowe dla pewnego określonego kontekstu, a inne znaczenia i konteksty jego użycia się ignoruje lub marginalizuje. Takie praktyki nazywać się tu będzie zawłaszczaniem terminu dla kontekstu jego użycia. W ludologii, teorii gier narracyjnych, glottologii może dojść do zawłaszczenia terminu „gra" np. przez założenie, że charakterystyka przedmiotu ich dotychczasowych studiów wyczerpuje naturę gry jako takiej. Stałoby się tak choćby w wyniku założenia, że gry są oparte wyłącznie na umownych regułach. Jest ono trafne w odniesieniu do gier towarzyskich, komputerowych, elektronicznych, RPG-ów i innych badanych w ramach tych nauk. Nie znaczy to jednak, że z zainteresowań ludologii należy wykluczyć przypadki gier determinowanych nieumownymi regułami skuteczności, np. gier wojennych.

Nieco inaczej może wyglądać zawłaszczenie terminu „gra" w semiotyce, np. gdy kojarzy się grę wyłącznie z „grami językowymi" w sensie, jaki nadał temu określeniu Ludwig Wittgenstein (w drugim okresie swojej twórczości: 2000). Takie ujęcie pozwala wykorzystać narzędzia semiotyki do badania gier, ale istnieje ryzyko, że wykluczy z obszaru studium ich aspekty pozajęzykowe (np. ilościowe, strategiczne), które mogą być rozpatrywane przy użyciu instrumentarium matematycznej teorii gier itp.

Natomiast w tej ostatniej teorii termin „gra" bywa zawłaszczany przez zawężenie jego zakresu właśnie do gier strategicznych (co eliminuje z zakresu zainteresowań np. gry zręcznościowe i losowe) lub wieloosobowych (co każe pominąć gry, w których bierze udział jeden gracz). Przedstawiciele teorii gier zdają sobie sprawę, że takie ograniczenie jest sztuczne i nie odpowiada znaczeniu „gry" w ani języku naukowym, ani potocznym (por. Kelly, 2003; Ross, 1997).

Zawłaszczanie terminu „gra" bywa kreatywne i inspirujące. Pozwala skoncentrować analizy na określonym typie gier i dokładniej go przebadać. Jednak, jeśli zostaje przyjęte w sposób dogmatyczny (bez należytego uzasadnienia), może tworzyć „prokrustowe łoże", na którym „preparuje" się przedmiot w sposób, który go fałszuje. Zwykle jest to przypadek błędu *pars pro toto* (części za całość) w definiowaniu; bywa, że skutkuje on rugowaniem z nauki nowych ujęć przez ograniczenie obszaru zainteresowań do tego, co już zostało przebadane (Feyerabend, 2001; Lakatos, 1995; Popper, 2002).

4. Gra jako zjawisko analogiczne

Niektórzy autorzy uważają, że próba realnej definicji gry (jej bezstronne i „ontologiczne" określenie) jest „zadaniem paradoksalnym", jako zdeterminowana tym, jakie przyjęto w niej założenia i jakie przypadki gier ma się na myśli, tworząc ich definicję; okazuje się ona więc z konieczności zagrożona błędem nieadekwatności (Sutton-Smith, 2001; Walther, 2003). Rzeczywiście, w wielu przypadkach takie ryzyko istnieje, o czym była mowa. Zjawisko gry jest różnorodne, dlatego może nastręczać spore trudności wskazanie jakiejś cechy, która łączyłaby wszystkie typy i przykłady gier.

Jednym ze sposobów uniknięcia błędu nieadekwatności w ogólnej i realnej definicji terminu „gra" jest określenie go w sposób uwzględniający analogię zachodzącą między jego desygnatami. Wittgenstein (choć nie tylko on) zauważył, że gry łączy specyficzne dla nich „podobieństwo rodzinne" (2000, s. 50–51). Nie polega ono na tym, że we wszystkich występuje jakaś cecha lub cechy, ale na tym, że gry są podobne do siebie pod względem relacji zachodzących między ich cechami. Takie ujęcie

nawiązuje do teorii analogii (tamże, s. 55–56; Wołos, 2002) i już pojawiało się w ramach ludologii (Arjoranta, 2014; Huhtamo, 2005). W niniejszej pracy skorzystano z tych sugestii.

Nie ma tu miejsca na uwzględnienie wszystkich typów analogii, których można użyć do definiowania gier. Wskazane zostaną tylko aspekty analogii metaforycznej, atrybucji i proporcjonalności.

Definiowanie przez analogię metaforyczną[1] opiera się na odnotowaniu tego, że desygnaty danego terminu wywołują podobne wrażenie (Bocheński, 1993, s. 50–78; Itkonen, 2005; Krąpiec, 1979; Langacker, 1987; Turney, 2006; Turney, Littman, 2005; Wolak, 2005). Ta metoda jest mało precyzyjna, polega bowiem na porównywaniu odczuć. W tym sensie można mówić o np. „grze kolorów" lub „grze świateł", bo wywołują one podobne wrażenie jak choćby przysłuchiwanie się pięknej grze na instrumencie. W niniejszej pracy nie korzysta się z tej metody, gdyż może ona prowadzić do definicji zbyt szerokich lub zbyt wąskich.

Definiowanie metodą analogii atrybucji opiera się na pokazaniu, że desygnaty terminu pozostają w jakiejś relacji do czegoś jednego, np. prowadzą do tego samego skutku lub są skutkiem tej samej przyczyny (Bocheński, 1993, s. 50–78; Itkonen, 2005; Krąpiec, 1979; Langacker, 1987; Turney, 2006; Turney, Littman, 2005; Wolak, 2005). Definiowanie gry tą metodą polegać może na dowodzeniu, że gry w sensie funkcjonalnym i sytuacyjnym stanowią następstwo zaangażowania w grę w sensie strukturalnym.

Definiowanie przez analogię proporcjonalności uważa się za najbardziej precyzyjne. Opiera się ona na odnotowaniu stałej relacji między cechami lub elementami desygnatów danego terminu (Bocheński, 1993, s. 50–78; Itkonen, 2005; Krąpiec, 1979; Langacker, 1987; Turney, 2006; Turney, Littman, 2005; Wolak, 2005). Wskazana wyżej ogólna charakterystyka reguł gry w sensie strukturalnym prowadzi do dostrzeżenia analogii proporcjonalności łączącej gry: dokonują się one według projektu działań określającego zachowania gracza lub graczy, funkcje (sens) tych zachowań i ich cel. W niniejszej pracy zwrócono uwagę, że:

- reguły gry w sensie strukturalnym determinują grę w sensie rzeczowym, funkcjonalnym i sytuacyjnym;

[1] Analogii metaforycznej nie należy kojarzyć z metaforą (Perelman, 1971).

- gra w sensie funkcjonalnym to funkcja gry w sensie strukturalnym i rzeczowym;
- gra w sensie sytuacyjnym jest konkretyzacją gry w sensie strukturalnym i funkcjonalnym.

Zgodnie z analogią atrybucji grą są systemy reguł gry w sensie strukturalnym oraz to wszystko, do czego reguły tej gry się odnoszą – swoiste i inne funkcje gier, ich rodzaje, przypadki, procesy, okoliczności (gra w sensie przedmiotowym). Podobnie należy określić grę metodą analogii proporcjonalności: jest nią stworzony przez człowieka projekt działania (gra w sensie strukturalnym), jak również to wszystko, co istnieje i dzieje się według tego projektu.

Ogólna definicja gry nie musi obejmować jej pełnej charakterystyki, bo zjawisko gier dynamicznie się zmienia i zbyt szczegółowe omówienie może prowadzić do dogmatycznego zawężenia pojęcia. Definicja powinna wszakże być na tyle określona, by można było odróżnić gry od tego, co nimi nie jest – wskazać niezbędne do tego minimum koniecznych i dostatecznych cech gry.

Zaproponowana tu definicja uwzględnia różnorodność gier, ich dynamikę i zmienność, gdyż nie przesądza dokładnej treści reguł gry i jej funkcji. Dlatego, z jednej strony, ta definicja może być konkretyzowana na różne sposoby. Z drugiej, „stabilizuje" ona pojęcie gry i pozwala odgraniczyć ją od przedmiotów odrębnych od niej. Takie ujęcie umożliwia uwzględnienie różnorodności gier – nie tylko tych, które były lub są, ale też tych, które dopiero powstaną.

Analogia proporcjonalności jest metodą definiowania. Daje szansę na opis „gier w ogóle", lecz również ich konkretnych przypadków, takich jak np. gry komputerowe/cyfrowe, gry językowe, gra aktorska, oraz na objęcie różnych dziedzin życia społecznego (np. zarządzania) i prywatnego, w których pojawia się zjawisko gry. Przykładowo, grą we wskazanym sensie są sytuacje polegające na pełnieniu ról społecznych (Goffman, 1963), plany, strategie działania i ich realizacja (Baird, Gertner, Picker, 1994; Jacko, 2013; Neumann, Morgenstern, 1947; Ross, 1997). Trzeba rozważyć dopuszczalność badania tego rodzaju obiektów w ramach ludologii. W każdym razie nie należy ich dogmatycznie (bez wskazania dostatecznej racji) wykluczać z obszaru takich studiów, gdyż może to prowadzić do dogmatycznego kontestowania dorobku tej nauki (wtedy nie dostrzega się osiągnięć ludologii,

gdyż nie zalicza się ich do niej) lub do jej stagnacji (kiedy kwestionuje się nowe ujęcia tylko dlatego, że poszerzają one obszar badań prowadzonych dotąd) (Feyerabend, 2001; Lakatos, 1995; Popper, 2002).

Metoda definiowania przez analogię chroni przed błędem nieadekwatności m.in. dzięki trzem założeniom towarzyszącym. Po pierwsze, przyjmuje się, że gry charakteryzuje relacja analogii, a względne jest to, który desygnat „gry" uznaje się za jej prototyp (analogat główny), co pozwala dostrzec kompatybilność różnych koncepcji mających w punkcie wyjścia odmienne przypadki gry *in concreto* – o czym była mowa w części 3 (Lakoff, 1988). Po drugie, metoda ta pokazuje, w jaki sposób szczegółowe określenia gier wypełniają ogólną ich definicję założeniami dotyczącymi specyfiki reguł i dziedzin, jakich one dotyczą. Dzięki temu zaproponowane tu ujęcie pozostaje otwarte na różnorodne sposoby jego precyzowania w zależności od tego, jaki typ gry jest rozpatrywany i w jakim kontekście. Po trzecie, omawianą metodę wyróżnia antydogmatyczność, wynikająca z domyślnego dla niej postulatu odpowiedniego uzasadnienia założeń przyjmowanych w definicji (Bartha, 2013; Itkonen, 2005; Langacker, 1987; Turney, 2006; Turney, Littman, 2005).

Gdy ogólne pojęcie gry jest sprecyzowane, można rozpatrywać problemy bardziej szczegółowe – określić typy gier, sposoby ich tworzenia, naturę udziału w grze, charakterystykę gracza, wpływu gier na człowieka i społeczeństwo, potrzeby zaspokajane grami i inne. Tymi sprawami nie zajmowałem się w pracy, bo jej zadaniem było przygotowanie warunku ich rozważenia, jakim jest omówienie ogólnego pojęcia gry.

5. Zakończenie. Do czego służy gra w definiowanie gry?

Artykuł niniejszy wychodzi poza konstatację wieloznaczności pojęcia gry, z którą mamy do czynienia w literaturze przedmiotu (np. Sutton-Smith, 2001), i zmierza do określenia natury tego rodzaju zjawisk przez wskazanie podobieństwa zachodzącego między desygnatami „gry" w różnych znaczeniach. Zaproponowana w pracy definicja tej nazwy jest zbieżna z ustaleniami ludologów (m.in. Arjoranta, 2014; Eberle, 2014; Juul, 2003; Sicart, 2008). Wzbogaca je zaś m.in. w ten sposób, że charakteryzuje reguły gry (w sensie strukturalnym), uzupełnia (wykorzystywaną już

w ludologii) Wittgensteinowską koncepcję podobieństwa rodzinnego gier językowych o logiczną charakterystykę analogii jako takiej oraz określa metodę uszczegóławiania ogólnej definicji gier w odniesieniu do różnych teorii, kontekstów i przypadków.

Definicja gry sama okazuje się w pewnym sensie grą. Ma konkretny cel – jej sukces polega na sprecyzowaniu wzajemnie monosemicznej relacji między pojęciem gry a jej przypadkami. Jej reguły są zdeterminowane zasadami definiowania należącymi do logiki. Jest to gra językowa – dokonuje się przez przekształcanie znaków i określa sposób ich interpretacji. Niniejsza praca stanowi propozycję strategii (metody definiowania) w tej grze. Nie ma być krytyką innych ujęć, lecz ukazywać ich kompatybilność. Jak bowiem starałem się dowieść, metoda analogii pozwala – przynajmniej do pewnego stopnia – pogodzić rozbieżne definicje, gdy dotyczą one tego samego zjawiska, ale rozpatrują różne jego aspekty w różnych kontekstach.

Niniejszy tekst jest adresowany głównie do badaczy gier, gdyż potrzebują oni ogólnej, równościowej i realnej definicji przedmiotu swoich studiów m.in. z pięciu powodów: Po pierwsze, określa ona przedmiot ludologii[2]. Aby zasadnie zaliczyć konkretne koncepcje lub analizy do tej dziedziny, należy przede wszystkim pokazać, że dotyczą one gier (nie wystarczy, że autor czy jakaś grupa nazywa je „grami", bo ludzie mogą arbitralnie nazywać obiekty). Do tego potrzeba ogólnej i realnej definicji gry. Stanowi ona warunek sprecyzowania specyfiki i tożsamości ludologii jako nauki (Surdyk, 2009).

Po drugie, realna definicja przedmiotu nauki pełni funkcję wyjaśniającą – ujawnia jej założenia ontologiczne. Koncepcje „programów badawczych" (choć nie tylko one) pokazały obecność i rolę tego rodzaju założeń w nauce. W tym kontekście sformułowano następujący postulat: choć nie da się ich udowodnić, należy je określić i poddać wnikliwej analizie, by było wiadomo, jaką interpretację ontologiczną mają twierdzenia danej nauki. Te założenia są determinowane m.in. za pomocą definicji realnych (Lakatos, 1980; Popper, 2002). Przykładowo, odmiennie będzie wyglądać interpretacja badań ludologicznych w paradygmacie deterministycznym, semiotycznym lub konstruktywistycznym, który przyjmiemy

[2] Przyjmuję, że zakres terminu „gra" obejmuje też zabawę, która jest przedmiotem badań tej nauki (Surdyk, 2009).

wraz z ogólną definicją gry. W pierwszym przypadku teoria gry będzie dotyczyła uwarunkowań jej samej i graczy, w drugim – znaczenia, jakie ma ona dla jej użytkownika, w ostatnim zaś będzie się poszukiwać kreacji sensów i w ich świetle będzie się tłumaczyć wyniki studiów.

Po trzecie, spełniająca warunek adekwatności ogólna definicja gier „stabilizuje" to pojęcie – chroni przed jego arbitralnością. Mimo to pokutuje przekonanie, że tego rodzaju definicja, przyjęta na początku analiz, stanowić może przeszkodę w procesie badawczym, gdyż sztucznie zawęża lub poszerza obszar rozważań (Sutton-Smith, 2001). Dzieje się tak wszakże jedynie wtedy, kiedy definicja okazuje się za wąska lub za szeroka, a więc błędna. Warunek adekwatności, domyślnie dotyczący definicji równościowych, wymaga tego, by takich błędów unikać.

Po czwarte, ogólna definicja gry decyduje o transpozycyjności wyników badań między dziedzinami ludologii. Przykładowo, inne rozumienie gry obowiązuje w matematycznej teorii gier i w ludologii Huizingi (1955). Żeby określić możliwości wykorzystania wspomnianej teorii w tejże dziedzinie, należy wyodrębnić podobieństwa i różnice między desygnatami „gry" w tych dwóch obszarach nauki, to zaś wymaga przyjęcia ogólnej koncepcji (definicji) gry, która je łączy.

Po piąte, ogólna definicja gry jest warunkiem poprawnego uogólnienia wyników badań prowadzonych w ramach ludologii. Zakłada się, że dotyczą one obiektów pewnego rodzaju, a więc – wprost lub domyślnie – przyjmuje się w tego typu studiach jakąś realną definicję gry, która określa zmienne i interpretację wyników, bo określa zasadę, na której opiera się uogólnienie tychże wyników. Przykładowo, gdy obserwacje pokazują, że niektóre gry komputerowe wywołują agresję (np. Weber, Ritterfeld, Mathiak, 2006), interpretacja tego faktu zakłada odpowiedzi na pytania: „Czy wszystkie gry komputerowe, czy tylko niektóre intensyfikują agresję?" oraz „Jakie gry pełnią tę funkcję i dlaczego tak się dzieje?". Odpowiedzi owe powinny opierać się na uwydatnieniu podobieństw i różnic między grami, które przebadano, a pozostałymi. To zaś wymaga zdefiniowania gry w ogólności i – w tym kontekście – określenia specyfiki gry będącej obiektem studiów. Bez tego można, co prawda, pokazać, że wzięte pod uwagę gry zwiększają agresję użytkowników, i wyjaśniać ten wpływ, ale nie sposób poprawnie (bez błędnej ekstrapolacji) uzasadnić tezy, że jakieś inne (nie objęte analizą w danym przypadku) gry pełnią taką funkcję. Przemilczenie tego,

jak badacz rozumie grę, skutkuje ryzykiem arbitralności w pojmowaniu przedmiotu studiów i aktualnej wieloznaczności ich wyników (gdy nie wiadomo, jaki typ obiektów rozpatrywano, nie wiadomo też, jak należy rozumieć wyniki takich działań).

Adepci „młodych" dyscyplin naukowych, których przypadkiem jest obecnie też ludologia, mają czasem skłonność do inicjowania badań empirycznych bez gruntownego rozważenia metateoretycznych założeń określających przedmiot zainteresowań. Niniejsza praca zachęca do tego rodzaju rozważań i proponuje narzędzia pojęciowe, które można wykorzystać w tym celu.

Niewykluczone, że dla twórców gier zaprezentowane tu analizy będą przydatne w ograniczonym stopniu, choć nie okażą się całkiem bezużyteczne, gdyż posługują się oni jakimś sposobem rozumienia kategorii swoich produktów. Istnieje ryzyko, że to ujęcie nie obejmuje wszystkich możliwych gier. W tym przypadku ogólna definicja poszerza perspektywę ich rozumienia, sugerując nowe potencjalne metody ich kreowania.

Definicja gier nie jest potrzebna ich użytkownikom. Żeby zagrać, wystarczy stosować się do ich reguł. Jednak ktoś niezainteresowany definiowaniem gry może potraktować lekturę niniejszego tekstu tak, jakby była ona grą polegającą na poszukiwaniu kontrprzykładu dla zaproponowanej w nim definicji gry. Jeśli każdy pomyślany przez Czytelnika przykład gry będzie się mieścił w jej określeniu zaprezentowanym wyżej, potwierdzi to jego trafność i zaświadczy o tym, że praca zrealizowała swój cel teoretyczny. Gdy zaś Szanowny Czytelnik wskaże kontrprzykład dla definicji odnalezionej w tekście, będzie to oznaczać, że jest ona za szeroka lub za wąska i że należy ją jeszcze doprecyzować – czego nie wykluczam, gdyż, jak wspomniałem we wstępie, ma ona uzasadnienie częściowe i może wymagać korekty. W tym przypadku tekst spełniłby swój cel pragmatyczny i gra w definiowanie gier mogłaby toczyć się dalej.

Literatura

Ajdukiewicz, K. (1985). *Język i poznanie*. Warszawa: PWN.

Arjoranta, J. (2014). Game Definitions: A Wittgensteinian Approach. *Game Studies*, *14*(1). Online: <http://gamestudies.org/1401/articles/arjoranta>.

Baird, D. G., Gertner, R. H., Picker, R. C. (1994). *Game Theory and the Law*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.

Bicchieri, C. (1993). *Rationality and Coordination*. Cambridge: Cambridge University Press.

Binmore, K. (2005). *Fun and Games. A Text on Game Theory*. Boston: Houghton Mifflin.

Brentano, F. (1999). *Psychologia z empirycznego punktu widzenia* (tłum. W. Galewicz). Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

Bocheński, J. M. (1993). *Logika i filozofia. Wybór pism*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

Caillois, R. (1997). *Gry i ludzie* (tłum. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska). Warszawa: Oficyna Wydawnicza „Volumen".

Camerer, C. F. (2003). *Behavioral Game Theory: Experiments in Strategic Interaction*. Princeton: Princeton University Press.

Eberle, S. G. (2014). The Elements of Play: Toward a Philosophy and Definition of Play. *Journal of Play*, *6*(2), 214–233. Online: <http://www.journalofplay.org/sites/www.journalofplay.org/files/pdf-articles/6-2-article-elements-of-play.pdf>.

Feyerabend, P. K. (2001). *Przeciw metodzie* (tłum. S. Wiertlewski). Wrocław: Siedmioróg.

Ginits, H. (2000). *Game Theory Evolving: A Problem-centered Introduction to Modeling Strategic Behavior*. Princeton: Princeton University Press.

Goffman, E. (1963). *Behaviour in Public Places. Notes on the Social Organization of Gatherings*. New York: Free Press.

Habermas, J. (1999). *Racjonalność działania a racjonalność społeczna* (tłum. A. M. Kaniowski). Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

Huizinga, J. (1955). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Boston: Beacon Press.

Huhtamo, E. (2005). Slots of Fun, Slots of Trouble. An Archaeology of Arcade Gaming. W: J. Goldstein, R. Joost (red.), *Handbook of Computer Games Studies*. Cambridge: MIT Press. Online: <http://classes.dma.ucla.edu/Fall08/10/HuhtamoGame%20Culture.pdf>.

Ingarden, R. (1960). *O dziele literackim. Badania z pogranicza ontologii, teorii języka i filozofii literatury*. Warszawa: PWN.

Itkonen, E. (2005). *Analogy as Structure and Process. Approaches in Linguistic, Cognitive Psychology, and Philosophy of Science*. Amsterdam, Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.

Jacko, J. F. (2013). „Czym jest gra?". Uwagi o analogicznej wieloznaczności pojęcia gry. Kontekst nauk o zarządzaniu. *Homo Ludens*, 5(1), 93–107. Online: <http://ptbg.org.pl/dl/137/Jan%20F.%20JACKO%20-%20Czym%20jest%20gra%20%20Uwagi%200%20analogicznej%20wieloznaczno%C5%9Bci%20poj%C4%99cia%20gry.%20Kontekst%20nauk%200%20zarz%C4%85dzaniu.pdf>.

Juul, J. (2003). The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. W: M. Copier, J. Raessens (red.), *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings, 4–6 November, 2003, Utrecht University* (s. 30–45). Utrecht: Utrecht University.

Kelly, A. (2003). *Decision Making Using Game Theory: An Introduction for Managers*. Cambridge: Cambridge University Press.

Koons, R. C. (1992). *Paradoxes of Belief and Strategic Rationality*. Cambridge: Cambridge University Press.

Krąpiec, M. (1979). Język i jego kreatywne aspekty. *Roczniki Filozoficzne*, (27)1, 21–43.

Langacker, R. W. (1987). *Foundations of Cognitive Grammar. 1: Theoretical Prerequisites*. Stanford: Stanford University Press.

Lakatos, I. (1995). *Pisma z filozofii nauk empirycznych* (tłum. W. Sady). Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

Lakoff, G., Johnson, M. (1988). *Metafory w naszym życiu* (tłum. T. P. Krzeszowski). Warszawa: PIW.

Makridakis, S. G. (1990). *Forecasting, Planning and Strategy for 21st Century*. New York: The Free Press.

Marks-Tarlow, T. (2010). The Fractal Self at Play. *American Journal of Play*, 3(1), 31–62. Online: <http://www.journalofplay.org/sites/www.journalofplay.org/files/pdf-articles/3-1-article-fractal-self-at-play.pdf>.

McClennen, E. F. (1990). *Rationality and Dynamic Choice: Foundational Explorations*. Cambridge: Cambridge University Press.

McMillan, J. (1991). *Games, Strategies and Managers*. Oxford: Oxford University Press.

Mintzberg, H. (1994). *The Rise and Fall of Strategic Planning. Reconceiving Roles for Planning, Plans, Planners*. New York: The Free Press.

Nagel, M. (2002). *Masking the Abject: A Genealogy of Play*. Lanham, Maryland: Lexington Books.

Neumann, J. Von, Morgenstern, O. (1947). *The Theory of Games and Economic Behavior*. Princeton: Princeton University Press.

Perelman, Ch. (1971). Analogia i metafora w nauce, poezji i filozofii. *Pamiętnik Literacki*, *62*(3), 247–257.

Popper, K. R. (2002). *Logika odkrycia naukowego* (tłum. U. Niklas). Warszawa: Fundacja „Aletheia".

Ross, D. (25 stycznia 1997). Game theory. W: E. N. Zalta (red.), *Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Online: <http://plato.stanford.edu/entries/game-theory>.

Sicart, M. (2005). Game, Player, Ethics: A Virtue Ethics Approach to Computer Games. *International Review of Information Ethics*, *4*(2), 13–18. Online: <http://www.i-r-i-e.net/inhalt/004/Sicart.pdf>.

Sicart, M. (2008). Defining Game Mechanics. *Game Studies*, *8*(2). Online: <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>.

Sicart, M. (2009). *The Ethics of Computer Games*. Cambridge: MIT Press.

Smith, D. W. (16 listopada 2003). Phenomenology. W: E. N. Zalta (red.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Online: <http://plato.stanford.edu/archives/win2013/entries/phenomenology>.

Sigmund, K. (1993). *Games of Life. Explorations in Ecology, Evolution, and Behaviour*. Oxford: Oxford University Press.

Surdyk, A. (2009). Status naukowy ludologii. Przyczynek do dyskusji. *Homo Ludens*, *1*(1), 223–243. Online: <http://ptbg.org.pl/dl/20/Augustyn%20SURDYK%20-%20Status%20naukowy%20ludologii.%20Przyczynek%20do%20dyskusji.pdf>.

Sutton-Smith, B. (2001). *The Ambiguity of Play*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.

Trépanier-Jobin, G. (2016). Differentiating Serious, Persuasive, and Expressive Games. *Kinephanos*, *6*(numer specjalny), 107–128. Online: <http://www.kinephanos.ca/Revue_files/2016_Tre%CC%81panier-Jobin-2.pdf>.

Turney, P. D. (2006). Similarity of Semantic Relations. *Computational Linguistics*, *32*(3), 379–416. Online: <http://www.mitpressjournals.org/doi/pdf/10.1162/coli.2006.32.3.379>.

Turney, P. D., Littman, M. L. (2005). Corpus-based Learning of Analogies and Semantic Relations. *Machine Learning*, *60*(1–3), 251–278. Online: <http://cogprints.org/4518/1/NRC-48273.pdf>.

Walther, B. K. (2003). Playing and Gaming: Reflections and Classifications. *Game Studies*, *3*(1). Online: <http://www.gamestudies.org/0301/walther>.

Watson, J. (2005). *Strategia. Wprowadzenie do teorii gier* (tłum. A. Wieczorek). Warszawa: Wydawnictwa Naukowo-Techniczne.
Weber, R., Ritterfeld, U., Mathiak, K. (2006). Does Playing Violent Video Games Induce Aggression? Empirical Evidence of a Functional Magnetic Resonance. Imaging Study. *Media Psychology*, *8*(1), 39–60. Online: <http://ocw.metu.edu.tr/pluginfile.php/4825/mod_resource/content/0/ceit706/week4/Weber_MP.pdf>.
Wittgenstein, L. (2000). *Dociekania filozoficzne* (tłum. B. Wolniewicz). Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
Wolak, Z. (2005). *Koncepcje analogii w Kole Krakowskim*. Tarnów: Wydawnictwo Diecezji Tarnowskiej „Biblos".
Wołos, M. (2002). *Koncepcja „gry językowej" Wittgensteina w świetle badań współczesnego językoznawstwa*. Kraków: Universitas.
Young, H. P. (1998). *Individual Strategy and Social Structure: An Evolutionary Theory of Institutions*. Princeton: Princeton University Press.

Data dostępu do źródeł internetowych wykorzystanych w tekście: 12 maja 2016.

dr hab. Jan Franciszek Jacko – obszary specjalizacji: filozofia, zarządzanie, etyka, teoria gier, semiotyka, Uniwersytet Jagielloński.

Czym jest gra? Uwagi o przedmiocie ludologii. Analiza fenomenologiczno-metodologiczna

Abstrakt: Artykuł stanowi propozycję ogólnej odpowiedzi na pytanie: „Czym jest gra?". Udzielono jej na drodze analizy fenomenologicznej – przez wskazanie apriorycznych elementów doświadczenia gry. Praca bierze pod uwagę polisemiczność terminu „gra" w ludologii i dowodzi, że jego desygnaty w różnych znaczeniach łączy analogia proporcjonalności. W ten sposób określono ontyczną tożsamość zjawiska gry. Następnie pokazano, jak można wykorzystywać metodę analogii do budowania szczegółowych definicji tego zjawiska.

Słowa kluczowe: gra, definicja gry, teoria gier, filozofia gier, ludologia

Towards a Categorisation of Animals in Video Games

Krzysztof Jański
University of Wrocław | krzysiekjanski@wp.pl

Abstract: This article presents a brief introduction of animal studies and proposes how questions relevant to the discipline may be applicable to the study of video games. It considers video games as texts of popular culture and works of fiction which offer themselves to analysis and interpretation and may reveal socially relevant insights. The article proposes two complementing sets of categories to systematize the presence of animals in video games, based on function (enemy, background, hero, companion, tool) and ontology (actual representation, legendary, extrapolation, hybrid). Finally, the article outlines paths for researches in the field of HAS to follow in the study of video games.

Keywords: animal studies, video games, categories

1. Introduction

The animal turn[1] is already well established in universities worldwide. As more and more scholars from various disciplines raise the question of the animal in their particular research, animal studies are gaining popularity as a transdisciplinary academic movement. This paper is an attempt to introduce animal studies to game studies. The two complementary categories put forward in this paper are an effort to propose a way to systematise the recurrent functions and manners of visual representation of animals in the digital worlds of video games with the aim of further analysis and interpretation in mind. Such research may reveal in what ways video games, as texts of mass culture, render the complexities of human-animal relation and how they contribute to the discourses which shape the common perceptions of animality and humanity.

2. Animal studies

Because of their complexities and transdisciplinary nature, defining animal studies in a limited space is challenging. In *Human-Animal Studies: Growing the Field, Applying the Field*, an introductory text to the complexities of the field, Kenneth Joel Shapiro in an attempt to provide a definition writes:

> Scholars define HAS[2] through its subject matter, not by any single methodological approach. The field is primarily devoted to examining, understanding, and critically evaluating the complex and multi-dimensional relationships between human and other animals (Shapiro, 2008, p. 5).

He continues by elaborating that:

> The relationships can be real or symbolic, factual or fictional, historical or contemporary, and, most importantly in the context of policy-making, beneficial or detrimental to one or both parties (ibid., p. 5).

[1] For a brief overview of the specificity and major areas of interest within the animal turn refer to Kari Weil's article *A Report on the Animal Turn* (2010).

[2] Abbreviation for human-animal studies, an alternate name for animal studies related which reflects scholars' struggle to find a suitable name for the developing field.

In other words, animal studies may be perceived as a category with fuzzy boundaries, with human-animal relations at its core and the diversity of subjects, approaches and methodologies constituting the remainder of the set.

Likewise, it is difficult to specify what the mentioned "relationships" are. Again, it appears that we are forced to settle on defining the term as a very broad, multi-faced category. In the context of animal studies, human-animal relations can denote anything ranging from actual interactions between living humans and animals (e.g. interspecies communication, training), to mental representations (rendering of various kinds of animals based on a society's beliefs, convictions and ideologies it lives by or which are recorded in texts of culture). In consequence, the animals being researched may be "actual", living organisms, as well as "virtual", social constructs.

3. Potential of studying animals in video games

This text assumes the following reductive definition of the term "animal": an animal is a living organism which is not a human and not a plant. It must be noted however, that in the context of animal studies this distinction is problematic due to its associations with the traditional, Western, clear-cut distinction between the human and the animal, which is founded on the well-established, yet discriminatory assumptions of humanism. Accordingly, animals are incomplete, inferior versions of humans. It is not the author's intention to contribute to this discourse. Animal studies attempt to redefine the division and promote a shift from seeing difference not based on superiority/inferiority but alterity and promote the improvement of animal welfare.

Nevertheless, while it should not be taken for granted how dependant on various resources of animal-origin we are, this article exclusively focuses on "virtual animals" which are mental depictions shaped by the available shreds of information that circulate in a given society (e.g. written text, audio and/or visual stimuli). In the editor's introduction to a special issue of *Society & Animals*, Steve Baker comments on the potential of studying representations. He asserts that virtual animals serve an important purpose

as "human understanding of animals is shaped by representations rather than by direct experience of them" (2001, p. 190). Baker acknowledges the potential of various media to raise issues related to animals in their specific ways (ibid., p. 191) and adds that among scholars there is a conviction "that representations do have consequences for living animals" and, therefore, "they deserve to be studied and understood" (ibid., p. 197). Following Baker's conviction, this article proposes a system of categorisation for future study of representations in video games, which are a part of popular culture.

In the context of the growing popularity of ecocriticism, Mark Meister and Phyllis M. Japp in *Enviropop: Studies in Environmental Rhetoric and Popular Culture* write about the important role popular culture performs in societies, i.e. of being a mediator between reality and people's perception thereof and how it reflects and influences the natural environment. They write that "[w]hile popular culture consists of many interlocking and reinforcing genres (for example, news, advertising, entertainment, games, and recreation), one finds across these genres common underlying narratives, metaphors, and images that coalesce around a variety of cultural concerns and, of course, the environment" (2002, p. 6). The mentioned mediated narratives, metaphors and images, as Alison Anderson argues in *Media, Culture and the Environment*, all constitute and support the structure of information which serves for a large portion of the society as a basis for constructing their understanding of how the world functions (1997, p. 18).

When they are played and experienced by a player, video games which depict certain faces of animality also convey implicit and explicit messages about animals. On the one hand, as indicated above, video games support certain social narratives and conceptions about animals:

> the languages and images of popular culture situate humans in relation to natural environments, create and maintain hierarchies of importance, reinforce extant values and beliefs, justify actions or inaction, suggest heroes and villains, create past contexts and future expectations (Meister, Japp, 2002, p. 4).

On the other hand, the potential video games share with other works of fiction, i.e., to challenge the well established preconceptions and explore new vantage points, should not be overlooked.

Narrative and literary approaches have been proposed in games studies since their emergence, largely thanks to the seminal texts by Espen

Aarseth (1997) or Marie-Laure Ryan (2001) on interactive fiction. Nonetheless, narrative approaches appear to be currently in demise. In vein of the recent considerable shift from the focus on narrative qualities of video games to their fictionality, this article adopts a generalising perspective that video games are works of fiction. Furthermore, it follows the assertion Barry Atkins made in *More than a Game: The Computer Game as Fictional Form* that "as a form of fiction the game-fiction demands that it be 'read' and not simply 'experienced'" (2003, p. 154). It is noted however, that despite similarities with other, more traditional texts of fiction, games are different in a number of ways; most significantly, as Jesper Juul argues, fiction in games is incoherent (2005, p. 6) and games are bound by rules and mechanics which, unlike fiction, constitute their inseparable element (ibid., p. 121). Consequently:

> fiction in video games does not work according to the same parameters as it does in representational media; it should also be clear that we cannot just apply literary theories wholesale to the study or design of video games without considering their specific properties (Egenfeldt-Nielsen, Smith, Tosca, 2008, p. 212).

With consideration of the specificities of video games, we can find a foothold for application of the categories of animals in video games in the well-established field of literary animal studies. For instance, objectives of researching animals in fiction proposed by Shapiro and Marion W. Copeland in the article "Towards a Critical Theory of Animal Issues in Fiction" appear sufficiently universal to apply them to the study of video games. The objectives are the following (2005, p. 345):

- to "deconstruct the reductive, disrespectful ways of presenting nonhuman animals";
- to "evaluate the degree to which the author presents the animal 'in itself', both as an experiencing individual and a species-typical way of living in the world";
- to analyse "human-animal relationships in the work at hand".

In a later article, Copeland points towards one of the major sentiments in the field: that reading, interpreting and experiencing a text stimulates readers to explore the awareness of non-human animals (2012, p. 94–98), promotes sensitivity and empathy by expanding readers' imagination (ibid., p. 97–98) and may ultimately have a positive effect on

re-establishing the lost connection between the human and the animal (ibid., p. 101–102). The potential of fiction to encourage readers to imagine and assume different perspectives may be more poetic than scientific, however, undeniably is a possible way to relate to animal others. It is therefore interesting to see if, and if so how, this potential is present in video games and how it makes use of their intrinsic characteristics (chiefly interactivity and ensuing immersion).

4. Categorisation of animals in video games

In order to be able to classify and describe animals present in video games for later analytical purposes, this article presents two categorizations: one functional, one visual. The former divides digital animals according to what their role is in a virtual environment they inhabit and, consequently, how a player can interact with them. It is also suggested in which video game genres the given groups appear most frequently. The latter focuses on the ontology of a video game which also affects that the appearance of that animal. The following abbreviations are used for convenience: PC – player (controlled) character, NPC – non-player character. Moreover, the term "animal" denotes all possible manifestations of animality in video games and encompasses digital versions of living and extinct "real" animals, mythological and legendary beasts, images of creatures who potentially can inhabit fantastic worlds or beings which blur the human-animal distinction.

4.1. Functional division

Animal as enemy

The first functional category, **enemy**, is one of the most commonly present in video games. An **enemy** is an animal NPC which is hostile to a PC. Its purpose is to pose a challenge: to attack and damage the PC, usually in order to obstruct the player's progression. Defeating an **enemy** is often measurably rewarded, e.g. by granting a certain amount of experience points or offering loot (meat, pelts, tusks etc.). Because of its purpose, an **enemy** is commonly a creature with characteristics of a predator.

Most common in: all genres.

Animal as background

The second category is **background**. These animal NPCs inhabit a digital environment and through their presence add detail and authenticity to a video game's world, making it more believable and less empty. They roam the in-game space and mimic the behaviour of living animals. **Backgrounds** are usually neutral towards the PC and as such are animals generally perceived as "friendly": herbivores, birds, domestic and farm animals.

Most common in: all genres.

Animal as hero

The third category, **hero**, comprises NPCs and PCs who are to some extent anthropomorphized and, therefore, able to interact and behave in ways that most often mimic interactions in human (or extrapolated animal) societies. Thanks to the complexity of their abilities, not rarely including human linguistic capabilities, they perform important plot roles and pursue their particular interests. **Heroes** are usually anthropomorphic.

Most common in: adventure games, role playing games, platform games.

Animal as companion

The fourth category, **companions**, includes animal NPCs who accompany a PC. **Companions** assist the PC in the course of the gameplay and the game mechanics allow for some form of bonding interactions similar to that which people develop in relation to their pets. The connection between the digital characters also often involves an emotional response on the player's part. **Companions** are usually canines or mounts.

Most common in: role playing games, which offer the immersive potential for developing attachment to digital characters.

Animals as tools

The final, fifth category are **tools**, animal NPCs who are objectified in the Cartesian sense and solely serve a given practical function. **Tools** perform a variety of roles, such as combat and transport units or sources of raw materials.

Most common in: strategy games.

4.2. Ontological division

Actual representations

The first category comprises animals who are supposed to represent living (and extinct) animals.[3] **Actual representations** look like, or are intended to look like, members of a given species of animals in the non-digital world. As such, they bear characteristic traits of their real-world equivalents' appearance and behaviour.

Most common functions: enemy, background, companion, tool.

Legendaries

The second category includes distinguishably non-human fantastic animals originating in or inspired by myths and legends. They are not "real" in the same sense as a lion or a monitor lizard is and are confined to human imagination transmitted through various folk traditions. Examples of **legendaries** are dragons, gryphons, manticores and basilisks.

Most common functions: enemy, tool.

Extrapolations

The third category is similar to **legendaries** as it also includes distinguishably non-human fantastic animals. However, **extrapolations** are not inspired by myths or legends but depict alien fauna which is suitably adapted to inhabit a fictional fantastic or extraterrestrial environment. Thus, **extrapolations** are primarily present in sci-fi themed games.

Most common functions: enemy, tool, background.

Hybrids

The final category includes fictional animals who exhibit a blend of human and non-human features. In fictional worlds, these creatures may combine human and animal traits naturally (i.e. as evolved in the given fictional setting, e.g. the Khajiit in *The Elder Scrolls: Skyrim*) or unnaturally (e.g. magically such as werewolves in *Dragon Age: Origins*). Because **hybrids** are animals who underwent anthropomorphism or humans who

[3] The exact manner of depiction is irrelevant, as long as the graphic animal has an intended equivalent in the non-digital world. Hence, for the purpose of this categorization Red, the protagonist of *Angry Birds* franchise is considered a representation, as he is a cartoon version of a cardinal bird.

were animalised, they are most often bipedal and commonly present in fantasy or sci-fi themed productions.

Most common functions: enemy, hero, companion.

The following table demonstrates how the two complementary categories are applicable to a selection of animal video game characters. Note that belonging to individual categories of the same or similar characters may differ between video games, depending on their role in the game.

Animal	Game	Functional division	Ontological division
centaur	*Warcraft III: Reign of Chaos*	tool	hybrid
hive tyrant	*Warhammer 40,000: Dawn of War II*	tool	extrapolation
summoned dragon	*The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II*	tool	legendary
cattle	*Sid Meier's Civilization V*	tool	actual representation
kobold	*World of Warcraft*	enemy	hybrid
alien	*Alien: Isolation*	enemy	extrapolation
gryphon	*The Witcher 3: Wild Hunt*	enemy	legendary
snow leopard	*Far Cry 4*	enemy	actual representation
–	–	companion	hybrid
Grove Warden	*World of Warcraft*	companion	extrapolation
gryphon mount	*World of Warcraft*	companion	legendary
DD	*Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain*	companion	actual representation
Pey'j	*Beyond Good & Evil*	hero	hybrid
Vortigaunts	*Half-Life 2*	hero	extrapolation
Spyro	*Spyro the Dragon*	hero	legendary
goat	*Goat Simulator*	hero	actual representation
–	–	background	hybrid
druffalo	*Dragon Age: Inquisition*	background	extrapolation
–	–	background	legendary
cow	*The Witcher 3: Wild Hunt*	background	actual representation

5. Application of the categories and suggested areas of research

Video games are becoming a mature medium; as such, they are a subject of scholarly enquiry, as researchers recognize their value. The study of video games and gamers' involvement with a focus on animals may reveal societies' preconceptions about animals and humans, as well as, ultimately, might contribute to more ecocritical modes of thinking.[4] Although this article departed from the principles of literary animal studies, it must be noted that looking into games appear to be promising, especially with consideration of traits inherent to games as an audiovisual, interactive and intertextual medium.[5] With arguably similar capacity to create fictional spaces and narratives, yet, unlike other available mass media, video games offer great potential to develop deep and engaging narratives in a rendered secondary world, which thanks to the interaction between players and programmes facilitate players' immersion[6] and through this experience make the interactions with in-game animals more convincing and, to some extent, profound.

At initial stages of research may reveal on a solely quantitative basis the predominant portrayals of animals. It appears that animals, especially in the so-called mainstream productions, are most commonly and notably presented as enemies or tools and as such they are subjected to violence and exploitation. This observation mirrors the still prevalent attitude towards animals in Western culture, one of masculine attempt to exert dominance over nature and its resources, not rarely out of fear of the bestial and untamed. It appears that the study of violence is a key aspect of analysis. Erik Sandalin (2014) observes that in the current state of our

[4] What is implied here, in general terms, is a reconceptualisation of ideas of societies by incorporating a more respectful and equal treatment of non-humans in our systems of values, such as Cary Wolfe's (2010) idea of posthumanism.

[5] See Wolf, 2012, p. 245–268 for a discussion of games' application in creating palpable fictional worlds.

[6] The phenomenon of player's immersion is one of the key concepts to video games studies. Due to limitations, it is assumed here that immersion is the feeling of becoming engaged in a game (through its narrative, interactivity and audio-visual feedback), while becoming increasingly detached from outside factors. For an in-depth study of immersion see Calleja 2011.

civilization, the difference between virtual space and reality is often blurred. He also indicates an important trait of fiction, i.e. to raise important moral or legal issues. Sandalin writes:

Immersed in violent computer games, our characters commit horrible atrocities. What are the moral boundaries in our relation to fictional entities? What can we learn from the emotions raised from apparent atrocities against a fictional character? (ibid., p. 52–53).

> Nonetheless, the purpose of researching video games from the perspectives of HAS should not excoriate video games for their violence, but rather reflect on its significance and implications.

In the study of violence and ethics in relation to the functions of virtual animals and our attitudes towards them, we could turn to Miguel Sicart's (2009) framework for ethics in video games. The author argues that games, defined both as object and experiences, have embedded ethical values and players who are moral agents, while playing, learn to become ethical. It is interesting to discover what standards of morality may be found in games and how players interpret and adapt them for their own purposes. For instance, the recent instalments in Ubisoft's *Far Cry* offer extremely detailed attention to the environment: the games create believable animals, chiefly **backgrounds**, living in their specific habitats, exhibiting idiosyncratic behaviours. Through a system of challenges and objectives, the games encourage players to hunt animals, including rare species. It is interesting to survey the players' approach to encounters with animals and their relation to violence towards human and non-human NPCs.

Furthermore, other human-animal relations and emotions are rendered in video games as well, their significance boosted by the experience of player's immersion. For instance, the presence of **companions** offers an outlook on our relations to pets. A study may add insights to the open question in HAS, one that is discussed by Kari Weil (2012) in *Thinking Animals*: whether the human-pet relation is based on abuse or caring, or show whether gamer-**companion** relations have impact on actual animals. On a related note, there comes the subject of death of virtual animals and the question if there is grief involved or a suggestion how to respond to mourning. What is more, video games as a unique medium (which is not necessarily verbal/textual) may potentially offer access to other's

subjectivity by means of audiovisual stimuli and immersion. Research may also discover how games contribute the much debated matter of consciousness. Being intertextual and transmedial, video games incorporate and transform content of other genres and media and reflect on the theme of alterity[7]: the fiction of games may challenge or subvert the notions of animal subjectivity and the related human-animal boundary. To these ends the proposed ontological division should prove to be useful, for instance, in tracing developers' non-gaming inspirations for portraying human-animal relations, which then were transplanted to games.

Finally, there is the potential of video games to shape people's moral stances which might affect animals' wellbeing and contribute to the spread of posthumanistic assumptions. One of HAS' goals is to raise people's awareness and this goal might be achieved by incorporating attitudes respectful to non-humans in game design which would create space for promotion of animal care and satisfaction. The search for such capacities of games appears particularly promising in light of the recently growing popularity of gaming literacy (Zimmerman, 2009) and application of video games in education (Powell, 2013), as well as in light of Sicart's (2014) recent argument about the importance of playing in the process of conceptualising the world.

6. Conclusions

All in all, by organising virtual animals present in video games into categories, it is possible to unearth certain patterns related to their functions, origins and conceptions maintained by players and developers. Moreover, such an organisation may serve as an entry point to further in-depth analysis of how and why animals are implemented into video games and what the consequences of their presence are. The indicated topics for enquiry are only the top of an iceberg in the yet unexplored analysis

[7] For instance, Giorgio Agamben in *The Open* (2004) introduced the notion of the "anthropological machine" that produces the concepts of man and animal, which may be applicable to video games, especially those with a fantasy or science fiction setting because they often become engaged in matters of otherness, prejudice and exclusion, involving complex, interspecies relations.

of games from a HAS perspective; moreover, one needs empirical research in form of surveys in order to verify the impact of animals in video games, on gamers' conceptual frameworks and behaviours. It appears that most games, similarly to other products of mass culture, fail to give due consideration to the virtual animal and in consequence reinforce the general conceptions of animals as the untamed, hostile other or the objectified resource for human use. By contrast, similarly to other works of fiction, some video games may present a more complex network of human-animal relations and allow to stimulate us to rethink our ethical stances and challenge our standards of humanity. In turn, if this potential is recognized, we may attempt to capitalize on it and search for ways of employing video games in helping us understand the complexities of human-animal relations and alleviate the damaging effects of speciecism.[8]

References

Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Agamben, G. (2004). *The Open: Man and Animal*. Stanford: Stanford University Press.

Anderson, A. (1997). *Media, Culture, and the Environment*. London: UCL Press.

Atkins, B. (2003). *More than a Game: The Computer Game as Fictional Form*. Manchester: Manchester University Press.

Baker, S. (2001). Animals, Representation, and Reality. *Society & Animals*, *9*(3), 189–201. Online: <http://www.animalsandsociety.org/wp-content/uploads/2015/11/baker.pdf>.

Calleja, G. (2011). *In-Game: From Immersion to Incorporation*. Cambridge: MIT Press.

Copeland, M. W. (2012). Literary Animal Studies in 2012. Where We Are, Where We Are Going. *Anthrozoös*, *25*(sup1), 91–105. Online: <http://

[8] A term popularised by Peter Singer in *Animal Liberation* (1990); it denotes discrimination based on species membership. In contemporary cultures, humans still occupy a privileged position and, hence, are subjected to a different set of moral values than members of other species.

www.leifhallberg.com/wp-content/uploads/2013/12/CopelandM-W2012Anthrozoos25suppl1-s91-s105-1.pdf>.

Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., Tosca, S. P. (2008). *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. New York: Routledge.

Juul, J. (2005). *Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press.

Meister, M., Japp, Ph. M. (2002). Introduction: a rationale for studying environmental rhetoric and popular culture. In: M. Meister, P. M. Japp (eds.), *Enviropop: Studies in Environmental Rhetoric and Popular Culture* (p. 1–12). Westport, Connecticut: Praeger.

Powell, A. (2013). Get in the Game: Encouraging Play and Game: Creation to Develop New Literacies in the Library. *Literary Trends*, *61*(4), 836–848. Online: <http://www.ideals.illinois.edu/bitstream/handle/2142/46059/61.4.powell.pdf?sequence=2>.

Ryan, M.-L. (2001). *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Sandalin, E. (2014). Eating E. T. In: E. Andersson Cederholm, A. Björck, K. Jennbert, A.-S. Lönngren (eds.), *Exploring the Animal Turn: Human-animal Relations in Science, Society and Culture* (p. 47–57). Lund: Pufendorfinstitutet. Online: <http://lup.lub.lu.se/luur/download?func=downloadFile&recordOId=4882924&fileOId=7370438>.

Shapiro, K. J., Copeland, M. W. (2005). Toward a Critical Theory of Animal Issues in Fiction. *Society and Animals*, *13*(4), 343–346.

Shapiro, K. J. (2008). *Human-animal studies: growing the field, applying the field*. Ann Arbor: Animals and Society Institute. Online: <http://puffin.creighton.edu/phil/Stephens/Honors%20Courses/pdfs/Human-AnimalStudies1.pdf>.

Sicart, M. (2009). *The Ethics of Computer Games*. Cambridge: MIT Press.

Sicart, M. (2014). *Play Matters*. Cambridge: MIT Press.

Singer, P. (1990). *Animal Liberation. Revised Edition*. London: Jonathan Cape Ltd.

Weil, K. (2010). A Report on the Animal Turn. *Differences*, *21*(2), 1–23. Online: <http://differences.dukejournals.org/content/21/2/1.full.pdf>.

Weil, K. (2012). *Thinking Animals: Why Animal Studies Now?* New York: Columbia University Press.

Wolf, M. J. P. (2012). *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. New York: Routledge.
Wolfe, C. (2010). *What is Posthumanism?* Minneapolis: University of Minnesota Press.
Zimmerman, E. (2009). Gaming Literacy: Game Design as a Model for Literacy in the Twenty-First Century (p. 23–31). In: B. Perron, M. J. P. Wolf (eds.), *The Video Game Theory Reader 2*. New York: Routledge.
Date of access of all online sources: 24 December 2015.

Ludography

Argounaut Games (1997). *Croc. Legend of the Gobbos* [PlayStation]. Fox Interactive, USA.
Bethesda Game Studios (2011). *The Elder Scrolls V: Skyrim* [PC]. Bethesda Softworks, USA.
BioWare (2014). *Dragon Age: Inquisition* [PC]. Electronic Arts, USA.
Blizzard Entertainment (2002). *Warcraft III: Reign of Chaos* [PC]. Blizzard Entertainment, USA.
Blizzard Entertainment (2004). *World of Warcraft* [PC]. Blizzard Entertainment, USA.
CD Project RED (2015). *The Witcher 3: Wild Hunt* [PC]. CD Project, Poland.
Coffee Stain Studios (2014). *Goat Simulator* [PC]. Coffee Stain Studios, Sweden.
The Creative Assembly (2014). *Alien: Isolation* [PC]. Sega, United Kingdom.
EA Los Angeles (2006). *The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II* [PC]. EA Games, USA.
Insomniac Games (1998). *Spyro the Dragon* [PlayStation]. Sony Computer Entertainment, USA.
Kojima Productions (2015). *Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain* [PC]. Konami, Japan.
Relic Enterntainment (2009). *Warhammer 40,000: Dawn of War II* [PC]. THQ, USA.
Rovio Entertainment (2009). *Angry Birds* [PC]. Software Pyramide, Germany.
Ubisoft (2003). *Beyond Good & Evil* [PC]. Ubisoft, France.
Ubisoft (2014). *Far Cry 4* [PC]. Ubisoft, Canada.
Valve (2004). *Half-Life 2* [PC]. Valve, USA.

Krzysztof Jański, M.A. – doctoral candidate at the Department of English Studies, University of Wrocław.

Ku kategoryzacji zwierząt w grach wideo

Abstrakt: Artykuł pokrótce przedstawia *animal studies* jako dyscyplinę badawczą oraz sugeruje, w jaki sposób rozpatrywane w jej obrębie zagadnienia mogą odnaleźć zastosowanie w studiach nad grami wideo, w tym tekście są pojmowanymi jako fikcja oraz tekst kultury masowej. Ich analiza i interpretacja mają potencjał, by wykazać szereg istotnych społecznie kwestii. W pracy zaproponowano dwie kategorie pozwalające usystematyzować występujące w grach wideo zwierzęta na podstawie ich funkcji (przeciwnik, tło, bohater, towarzysz, narzędzie) oraz ontologii (reprezentacja, zwierzę legendarne, ekstrapolacja, hybryda). Ostatnia część sugeruje, jakie elementy tematyki poruszanej w grach mogą stanowić obszary zainteresowania badaczy zajmujących się studiami nad zwierzętami.

Słowa kluczowe: *animal studies*, gry wideo, kategorie

GRA-nice prawa – metody parascammingowe oraz retoryka konkursów, teleloterii i loterii SMS-owych

BO(A)RD-ers of the law – parascamming methods and rhetoric of quizzes, telelotteries and SMS lotteries

Jagoda Jaskuła, Augustyn Surdyk
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu
jjaskula@amu.edu.pl | SurdykMG@amu.edu.pl

Abstract: he paper discusses, on numerous examples, the dishonest and sometimes illegal methods and techniques applied by the organisers of quizzes and SMS lotteries, and also the linguistic and editorial tricks used in the contents of the text messages to convince the addressee to take part in those games. It presents three aspects of the phenomenon: (pragma)linguistic (the rhetoric of the text messages and speech acts dominating in them as a specific linguistic/communicative game with the addressee), ludic (the belonging of the title phenomena to certain types of games) and legal (the regulations concerning SMS quizzes and lotteries, and similarities between their mechanisms and the ones used in scamming).

Keywords: scamming, spam, SMS lottery, speech acts

1. Wstęp

Pomysł na napisanie niniejszego artykułu zrodził się w wyniku zgromadzenia przez autorów w latach 2009–2015 pokaźnego zbioru wiadomości tekstowych (przeszło stu SMS-ów) o treści mającej zachęcać do udziału w różnego typu konkursach, loteriach, teleloteriach, quizach, sondażach z nagrodami i podobnych przedsięwzięciach, zwanych niekiedy również grami. Wszystkie te wiadomości były wysyłane na ten sam numer telefonu komórkowego przez różnych nadawców, w różnych odstępach czasu i z różną częstotliwością. Właściciel numeru w latach poprzedzających 2009 rok świadomie wziął udział w kilku konkursach organizowanych przez Telewizję Polską, a w okresie, z którego pochodzi zebrany korpus wiadomości, w wyniku nieporozumienia jeden raz padł ofiarą nieuczciwej loterii, lecz wycofał się z niej po trzech kolejno udzielonych odpowiedziach, zorientowawszy się, że wykorzystywała ona techniki parascammingowe[1]. Świadomy udział w konkursach TVP sprowokował kilka serii ataków ze strony tegoż i podobnych organizatorów oraz loterii, trwających każdorazowo przez wiele miesięcy (we wspomnianym okresie), a także dziesiątki jednorazowych prób nakłonienia do partycypacji w różnego rodzaju podobnych akcjach. Jest to wynikiem istnienia całkiem legalnego (i w polskim, i w europejskim prawie) procederu handlu danymi teleadresowymi – odnotowanie aktywności w jednym konkursie/loterii prowokuje innych organizatorów mających dostęp do tych informacji do skierowania zaproszeń do tego samego odbiorcy jako potencjalnego uczestnika. Właściciel numeru wykorzystanego w badaniu jest typowym użytkownikiem telefonu komórkowego, rzadko bierze udział w konkursach i loteriach SMS-owych, nie przejawia skłonności do zachowań hazardowych, ponadto w rozważny sposób udostępnia swoje dane teleadresowe podmiotom komercyjnym – a zatem zebrany w tym studium przypadku korpus SMS-ów może stanowić reprezentatywny zbiór dla omawianego zjawiska (przy zaistnieniu ww. okoliczności) i punkt wyjścia do dalszych badań nad tym zagadnieniem.

Autorów artykułu zaintrygowały, z powodów lingwistycznych, wykorzystane w wiadomościach zabiegi retoryczne i edycyjne mające na celu nakłonienie odbiorców do odpowiedzi, a tym samym – do wzięcia udziału

[1] Czyli podobne do scammingu – zob. sekcję 5 niniejszego artykułu.

we wspomnianych grach. Zainteresowały także towarzyszące tym grom kontrowersje i niezadowolenie uczestników, w kilku głośnych przypadkach zakończone orzeczeniami sądowymi negatywnymi dla nadawców[2]. Artykuł porusza zatem trzy aspekty zjawiska – (pragma)lingwistyczny (retoryka treści wiadomości jako swoista gra językowa/komunikacyjna z odbiorcą i dominujące akty mowy wykorzystane w treści wiadomości), ludyczny (tytułowe zagadnienia oraz przynależność wybranych loterii i konkursów do określonych typów gier), jak również prawny (regulacje legislacyjne dotyczące tego typu działalności oraz podobieństwa mechanizmów konkursów do tych wykorzystywanych w scammingu). Jednakże to aspekt językowy stanowi trzon artykułu. Natomiast aspekt ludyczny uzasadnia publikację pracy w niniejszym periodyku, a poruszone w niej kwestie prawne przybliżają kontekst społeczny, mając także na celu próbę wykazania powszechności zjawiska i skali jego karalności. W intencji autorów artykuł ma też być swego rodzaju przestrogą.

Adresatami wiadomości omawianego typu są najczęściej osoby, które choć raz wzięły udział w podobnych akcjach (np. konkursach – radiowych, telewizyjnych bądź innych) lub udostępniły różnym podmiotom swój numer telefonu komórkowego (np. przy wypełnianiu jakiejś ankiety, robieniu zakupów, wyrażaniu opinii klienta, rejestracji w systemie lojalnościowym) i jednocześnie, mniej lub bardziej świadomie, wyraziły zgodę na „przetwarzanie danych osobowych", czyli zarazem – na otrzymywanie różnego typu informacji (handlowych i nie tylko) m.in. w postaci SMS-ów. Nie jest tajemnicą, że bazy danych zawierające numery telefonów i pozostałe informacje o konsumentach często podlegają handlowi prowadzonemu przez specjalizujące się w tym firmy. Konsumenci nie powinni być zatem zdziwieni, iż jakieś podmioty naruszają (w mniemaniu tychże konsumentów) ich prywatność, wysyłając wiadomości – nierzadko spersonalizowane – na ich telefony komórkowe. Stąd też m.in. wynikają wiedza nadawców o tym, że adresat jest rodzicem, i SMS-y o treści: „Gratuluje! Mamy 400zl na ksiazki lub komplety szkolne dla dzieci. Odpisz A1 jesli masz corke lub A2 jesli masz syna [...]"[3], albo: „Chcesz zrobic

[2] Przypadki te zostały omówione w dalszej części tekstu oraz zaprezentowane w Aneksie.

[3] W tym i kolejnych cytatach z wiadomości tekstowych zachowano oryginalną pisownię i interpunkcję.

niespodzianke swojemu dziecku? Wygraj oryginalny plecak NIKE z wyposazeniem szkolnym".

Informacje o potomstwie mogą trafić do baz danych już przy samych jego narodzinach – w klinikach położniczych. Docierają tam firmy farmakologiczne, kosmetyczne i inne, które oferują matkom darmowe, promocyjne próbki produktów, pobierając przy tym ich dane teleadresowe. Każde więc usiłowanie ich uzyskania, przy jakiejkolwiek okazji (np. bezpłatnego badania ciśnienia tętniczego, wagi itp., często wykonywanych przy okazji różnych imprez masowych lub udziału w konkursach na typowanie zwycięzcy pojedynku sportowego np. w tzw. strefach kibica) może być uznana za *harvesting*[4], gdyż w każdym z tych przypadków w posiadanie owych danych mają szansę – całkowicie legalnie – wejść podmioty w żaden sposób nie związane z charakterem wymienionych akcji. A darmowe próbki produktów i nagrody oferowane przez organizatorów tych przedsięwzięć są niewielką ceną za zebrany plon, często podlegający dalszej dystrybucji i sprzedaży, a także służący do nagabywania adresatów w sprawach, które mogą ich wcale nie interesować. Dlatego, chcąc uniknąć niepożądanych wiadomości (SMS-owych bądź mailowych), należy zachować szczególną ostrożność przy podawaniu komukolwiek własnego numeru telefonu, adresu poczty elektronicznej i innych informacji.

2. Czym jest loteria audiotekstowa?

Konkurs SMS-owy, a właściwie loteria audiotekstowa to rodzaj hazardowej gry losowej, w której uczestnik może wziąć udział poprzez połączenie telefoniczne lub za pomocą wiadomości tekstowej wysłanej za pośrednictwem publicznej sieci telekomunikacyjnej. O loterii audiotekstowej mówimy wtedy, gdy przynajmniej na jednym z jej etapów występuje element losowości, do zdobycia jest wygrana pieniężna lub rzeczowa oraz gdy warunki gry określa regulamin (Ustawa z dnia 19 listopada 2009 roku o grach hazardowych, art. 2, ust. 1 i 11, lit. a i b). Element losowości stanowi

[4] W kontekście spammingu internetowego jest to proces pobierania przez spammera (często zarazem hackera) z internetu adresów poczty elektronicznej potencjalnych adresatów spamu.

kluczowe kryterium przy odróżnianiu loterii od konkursu (Pilc, 2013). Dla przykładu rozważmy dwie sytuacje. W pierwszej 10 graczy odpowiada na pięć takich samych pytań, zaznaczając odpowiedzi na ekranie monitora (lub wyświetlacza telefonu komórkowego). Gracz, który udzieli najwięcej poprawnych odpowiedzi, wygrywa (w przypadku uzyskania takiej samej liczby punktów przez kilku graczy o zwycięstwie decyduje czas, w jakim uczestnicy wykonali zadanie). W drugiej sytuacji z 20 graczy losowo zostaje wybranych 10, którzy – tak samo jak w pierwszej – odpowiadają na pięć identycznych pytań. Znów wygrywa ten, który zaznaczy najwięcej poprawnych odpowiedzi, a drugim kryterium ponownie jest czas. Pierwsza sytuacja to konkurs, druga natomiast w wyniku zastosowania elementu losowości przy wyborze 10 graczy biorących udział w zabawie staje się grą losową. Ze względu na to, że o zwycięstwie decyduje też los, uczestnik loterii nie ma wyłącznego wpływu na ostateczny wynik gry, choć jego wiedza i umiejętności zwiększają szansę na sukces (Pilc, 2013).

Niekiedy loterie audiotekstowe dają uczestnikowi złudzenie kontroli nad sytuacją i przewagi nad innymi graczami. Przykładem może być chociażby SMS o treści: „[...] Odpisz TAK jak najszybciej! CZEKA GWARANTOWANE 250.000- LOSOW! [...]". Mogłoby się wydawać, że osoba bardzo szybko pisząca na telefonie wyprzedza taką, która czyni to w tempie przeciętnym. W rzeczywistości nie ma jednak gwarancji, że SMS wysłany jako pierwszy najprędzej dotrze do organizatora. O tym decyduje wiele zmiennych, w tym też przypadek.

3. Regulacje prawne

Zasady organizacji każdej loterii audiotekstowej określa Ustawa o grach hazardowych z dnia 19 listopada 2009 roku. Loterię SMS-ową mogą zorganizować, po uzyskaniu zezwolenia wydanego przez właściwego dyrektora izby celnej, wyłącznie spółki akcyjne lub spółki z ograniczoną odpowiedzialnością mające siedzibę na terenie Rzeczypospolitej Polskiej (tamże, art. 7). W przypadku gdy organizator przeprowadzi loterię, nie uzyskawszy wcześniej zgody, karą bywa obciążany nie tylko on, ale także zwycięzca loterii, a jego wygrana przepada. Zważywszy na to, iż loteria audiotekstowa to gra hazardowa, jej uczestnicy muszą ukończyć 18 lat (tamże, art. 27).

Można jej nadać zasięg ogólnokrajowy bądź lokalny i należy zapewnić uczestnikom dostęp do regulaminu (tamże, art. 13). Musi on zawierać przede wszystkim nazwę loterii i określać, kto jest jej organizatorem oraz kto wydał zezwolenie na jej organizację. Ponadto – opisywać zasady loterii, ustalać czas i miejsce jej trwania. W regulaminie trzeba też wskazać miejsce i termin losowania nagród oraz przedstawić, jak zapewni się poprawność przebiegu loterii, a także podać sposób i termin upublicznienia wyników, miejsce i czas odbioru wygranych, warunki zgłaszania reklamacji i ich rozpatrywania oraz wartość puli nagród (tamże, art. 61). Ponadto „podmiot ubiegający się o udzielenie zezwolenia na urządzanie loterii audiotekstowej jest obowiązany posiadać gwarancję bankową wypłaty nagród do wysokości wartości nagród określonej w regulaminie loterii" (tamże, art. 66, ust. 1). Dla porównania: przy organizacji konkursu organizator nie musi ubiegać się o zezwolenie ani nie obliguje się go do tworzenia regulaminu konkursu.

4. Czy stałeś się dzisiaj milionerem? – głośne afery i nieuczciwe praktyki organizatorów loterii

Pierwsza głośna polska afera związana z loterią audiotekstową – w tym przypadku zatytułowaną *Czy stałeś się dzisiaj milionerem?* – miała miejsce na przełomie lat 2010/2011 i dotyczyła sieci telefonii komórkowej Era. Abonenci tej sieci otrzymali wiadomość tekstową o następującej treści: „ERA: Nadszedł czas! Możesz wygrać 1.000.000 złotych dzisiaj od ERY! Wyslij za darmo TAK na 8007! SMS-y na 8007 są darmowe! Reg:100m.era.pl 4,88zl/dzień" (Prusik, 2011). W rzeczywistości wysłanie pierwszego darmowego SMS-a celem zgłoszenia chęci partycypacji w losowaniu nagrody oznaczało wzięcie udziału w płatnej części zabawy i wyrażenie zgody na zakup pakietu, który darmowy już nie był – operator pobierał codziennie od uczestnika 4,88 zł przez cały czas trwania loterii, tj. od 25 października 2010 do 1 lutego 2011 (tamże). Po wysłaniu pierwszego SMS-a każdego dnia otrzymywało się płatne SMS-y zachęcające do zwiększenia szansy na zwycięstwo: „TAK TAK: Masz farta! Jesteś potencjalnym zwycięzcą miliona zł od TAK TAK dzisiaj! Wyślij za darmo TAK na 8007! Smsy na 8007 są darmowe! Reg:10 Om.era.pl 4,88 zl/dzien" (Przybylski, 2011). Oburzeni abonenci czuli się oszukani przez organizatora i uważali,

że SMS zachęcający ich do udziału w loterii został napisany w taki sposób, że celowo wprowadzał ich w błąd i nie mieli oni świadomości, iż odpowiedź na niego oznacza zakup płatnego pakietu. Po licznych skargach i pozwach Urząd Ochrony Konkurencji i Konsumenta nałożył na Polską Telefonię Cyfrową karę w wysokości ponad 21 mln zł. Choć w SMS-ach pojawiała się informacja o płatności 4,88 zł za dzień, UOKiK ocenił ten zapis jako „nieczytelny i niezrozumiały" (UOKiK, 2 stycznia 2012).

Należy sądzić, iż nieprawidłowości związane z przebiegiem loterii *Czy stałeś się dzisiaj milionerem?* były głównym powodem zwołania przez prezesa Urzędu Komunikacji Elektronicznej w marcu 2011 specjalnego spotkania w celu opracowania mechanizmów mających ograniczyć nieuczciwe praktyki na rynku SMS Premium, a także zwiększyć świadomość konsumenta i umożliwić mu łatwy dostęp do informacji dotyczących kosztów i zakresu usług, z których tenże konsument korzysta. Opracowane wówczas mechanizmy to m.in. możliwość blokady numerów o podwyższonej płatności oraz ustanowienia limitu na usługi telekomunikacyjne i te o podwyższonej opłacie (tzw. usługi Premium Rate; pełna lista: UKE, 2011). W witrynie UKE (tamże) znajdziemy także informację o tym, że organizatorzy i dostawcy usług SMS Premium nie mogą formułować wiadomości tekstowych zachęcających do udziału w loterii w taki sposób, aby celowo wprowadzały one odbiorcę w błąd, a operatorzy sieci komórkowych są zobowiązani umieścić na swoich stronach internetowych dokładne informacje o bezpiecznym korzystaniu z usług Premium Rate.

Mimo że zasady loterii audiotekstowych powinny być jasne i przejrzyste, a SMS-y nakłaniające do uczestnictwa w nich sformułowane tak, by uczestnik miał świadomość, z jakimi kosztami wiąże się wysłanie konkursowego SMS-a, organizatorzy wciąż prześcigają się w pomysłach, jak zmanipulować swoich klientów. Świadczyć o tym może choćby to, iż począwszy od 2011 roku UOKiK w rocznym podsumowaniu działalności jako przykłady praktyk naruszających zbiorowe interesy konsumentów prawie zawsze podaje wyroki przeciwko spółkom, które celowo wprowadziły interesantów w błąd, organizując loterie audiotekstowe[5].

[5] Tabela z zestawieniem wybranych wyroków sądowych dotyczących nieuczciwych praktyk organizatorów loterii audiotekstowych zamieszczonych w sprawozdaniach UOKiK z lat 2011–2014 znajduje się w *Aneksie* do niniejszego artykułu.

5. Narzędzia inżynierii społecznej

Trudno nie zauważyć podobieństw pomiędzy mechanizmami wykorzystywanymi w wielu wiadomościach tekstowych zachęcających do udziału w wyżej wspomnianych konkursach i loteriach a tymi używanymi w klasycznym scammingu lub innych odmianach spamu. W obu przypadkach korespondencja z odbiorcą stanowi swoistą grę, czasem daleko posuniętą intrygę, a nawet całą historię, często zbyt piękną, by była prawdziwa, lecz napisaną starannie dobranymi słowami, a wszystko po to, aby adresat, łudzony atrakcyjnymi ofertami darowizn i obiecanymi wygranymi, zdecydował się odpisać.

Scam jest odmianą spamu występującą w większości tych samych mediów co analizowane konkursy i loterie (głównie elektronicznych), opartą na zaskarbianiu przez oszusta lub jego wspólników zaufania odbiorcy wiadomości i wprowadzaniu go w błąd poprzez podanie informacji, iż jest on lub ma szansę być beneficjentem określonego dobra, np. wygranej na loterii. Tekst wiadomości może też mówić o innym sposobie łatwego wzbogacenia się – również na drodze nie do końca uczciwych transakcji (Surdyk, 2012a, 2012b). Ostatni przypadek (np. rzekomego spadku, depozytu pozostawionego po domniemanym krewnym lub innej osobie) znany jest pod nazwą „nigeryjskiego przekrętu", „nigeryjskiego szwindlu" lub „przekrętu nr 419" (od numeru artykułu w kodeksie karnym Nigerii mówiącego o tym przestępstwie).

Podobieństwo mechanizmów wykorzystywanych w scamie do tych stosowanych w tytułowych loteriach, konkursach i grach SMS-owych innego typu polega przede wszystkim na kuszeniu potencjalnej i przypadkowej ofiary horrendalnymi dla typowego obywatela kwotami pieniężnymi lub nagrodami rzeczowymi o wysokiej wartości, których pozyskanie – jak zapewnia nadawca – niewiele kosztuje i jest niemal na wyciągnięcie ręki (wystarczy wyrazić chęć udziału / zgodę na ich odbiór lub wręcz wybrać markę i kolor nagrody rzeczowej; w tym celu należy wysłać kolejnego SMS-a pod wskazany numer). W przypadku „nigeryjskiego przekrętu" oszust podobnie przekonuje swoją ofiarę. „Połyka" ona „haczyk", wyrażając swoje zainteresowanie np. rzekomym spadkiem lub kosztowną darowizną (choć dobrze wiedziała, iż mu się one nie należą i oferta jest podejrzana). Odpisuje na pierwszego maila z informacją, że aby uzyskać obiecaną

fortunę, należy tylko uregulować odpowiednie opłaty manipulacyjne, następnie dostarczyć odpowiednią ilość pieniędzy dla prawnika, w końcu wręczyć komuś łapówkę itd. Przelewa „należności" na wskazane konto pośrednika transakcji (najczęściej podającego się za przedstawiciela poważanej kancelarii prawnej z jednego z krajów afrykańskich). W ten sposób wyłudzane są kolejne kwoty – do momentu, aż poszkodowany nie zorientuje się, że padł ofiarą oszustwa, i nie zaprzestanie dokonywania przelewów.

Podobnie w przypadku wielu konkursów i loterii SMS-owych – ich uczestnik, po kolejnej wiadomości wysłanej pod wskazany numer (z odpowiedzią na następne, zwykle infantylne pytanie konkursowe), nie widząc finału całego procesu i zdając sobie sprawę z ilości pieniędzy zainwestowanych już w SMS-y, rezygnuje z dalszego udziału, ponieważ ma poczucie bycia oszukanym. Istotną różnicą jest jednak to, że w przeciwieństwie do scamu owe loterie i konkursy są w pełni legalne lub ich zasady balansują na granicy legalności i rozczarowany uczestnik może tylko winić samego siebie o to, że nie zapoznał się uprzednio z regulaminem, o którego dostępności (najczęściej w internecie) informował przynajmniej jeden z pierwszych SMS-ów. Lecz nieraz wydaje się, iż nie ma na to czasu, gdyż kolejne SMS-y ponaglające nakazują odpowiedzieć „TERAZ!", „SZYBKO", „NIEZWŁOCZNIE" itp. Czyni to loterie i konkursy SMS-owe być może nawet bardziej przewrotnymi i podstępnymi od scamu, który raczej nigdy nie wymaga natychmiastowej i pospiesznej reakcji.

Kolejnym zabiegiem stosowanym niekiedy w loteriach i sondażach SMS-owych jest przywoływanie imion ich rzekomych beneficjentów, np.: „DZIS odpowiadaj na pytania i jak Wojciech z Kluczborka wygraj 500zl! Gdzie wedlug Ciebie warto bylo spedzic te wakacje: 1=w Polsce 2=za granica. Slij 1 lub 2". Upodabnia to owe zabawy do mailowych „łańcuszków szczęścia" (ang. *chain email*). W nich również jedną z metod wykorzystywanych przez nadawcę – spammera (niejednokrotnie hackera), by skłonić adresata maila do rozesłania go do jak największej liczby znajomych (w celu pozyskania ich adresów poczty elektronicznej), jest zachęcanie go albo poprzez podawanie przykładów osób rzekomo nagrodzonych za spełnienie prośby, albo poprzez straszenie egzemplifikacjami tych, których rzekomo spotkało nieszczęście, ponieważ jej nie spełniły – np.: „Barbara z Łodzi przesłała ten mail do 10 znajomych i wygrała na loterii", „Marian z Zabrza nie przesłał dalej tej wiadomości i złamał nogę".

Omawiane metody są też podobne do tych stosowanych przez domokrążców. Rozpoczynają oni rozmowę od słów: „Mam dla Pani/Pana prezent…", po czym rychło okazuje się, że aby go otrzymać, należy kupić drugi taki sam przedmiot lub inny (np. flakonik perfum, komplet noży, garnków, pościeli itp.) za „niebywale atrakcyjną, obniżoną, promocyjną cenę" – która *de facto* jest i tak wygórowana, biorąc pod uwagę skandalicznie niską jakość oferowanych przedmiotów. Zaskoczony w drzwiach własnego mieszkania (lub na ulicy) klient, zasypywany przez sprzedawcę lawiną zachęt i peanów na cześć „wspaniałego towaru", ponaglany, w swym oszołomieniu może dać się omamić i skusić na zakup (a często również na zaciągnięcie kredytu na tę okoliczność – także oferowanego przez „zaradnego sprzedawcę", który na dodatek „przypadkowo" ma przy sobie komplet potrzebnych dokumentów)[6]. Jeszcze mniej asertywności wykazuje często człowiek, który nieroztropnie wpuścił intruza do domu i po dłuższym czasie „prania mózgu" jest gotów kupić od niego cokolwiek, byle się go pozbyć.

Przypadki oszustw tego typu (stanowiące swoistą grę psychologiczną), dotykające najczęściej osoby w starszym wieku, są stale nagłaśniane przez

[6] Ponad dekadę temu „strategie marketingowe" firm, które kiedyś korzystałyby zapewne z usług domokrążców, uległy modernizacji i teraz klienci (najczęściej selekcjonowani spośród osób starszych) są zapraszani (czy raczej zwabiani) drogą telefoniczną lub listowną (poprzez przesłanie ulotek z zaproszeniami i obietnicą prezentów – zwykle niskiej wartości i wątpliwej jakości – dla każdego uczestnika spotkania) na różnego typu promocje połączone z degustacjami i nierzadko również elementami rozrywkowymi (niekiedy nawet z udziałem gwiazd kabaretu). Zwykle metodą selekcji klientów (ofiar) jest wyszukiwanie w książce telefonicznej imion abonentów, które mogą należeć do osób starszych (np. Pelagia, Genowefa, Zbigniewa, Wieńczysław itp.). Pojawienie się na takim spotkaniu jest analogiczne wobec odpisania na konkursowego SMS-a czy na scam mailowy. Istotna różnica polega na tym, że w kontakcie bezpośrednim z ofiarą, w dodatku „na własnym terenie", „naciągacz" ma jeszcze większe szanse na osiągnięcie swojego celu. Z punktu widzenia marketingowego jest to o wiele mniej czasochłonna, a jednocześnie o wiele bardziej skuteczna metoda. Zamiast zatrudniania rzeszy domokrążców i wysyłania ich na ulicę lub na wędrówkę od drzwi do drzwi, z wątpliwym efektem końcowym, wystarczy jeden, ale za to bardzo przekonujący sprzedawca-nagabywacz, kilka osób „technicznych", wspomagających „spektakl" (np. kucharz przygotowujący degustację dania w naczyniach będących przedmiotem sprzedaży, ochroniarz itp.) oraz zaproszona gwiazda (znany komik/satyryk/kabareciarz, który być może czasem nawet nie do końca zdaje sobie sprawę, jakiemu przedsięwzięciu towarzyszy jego występ, a jeśli jest tego świadom, to nie identyfikuje się zbytnio z imprezą, ponieważ – należycie opłacony – po prostu wykonuje swoją pracę, która jest jednym z podstawowych źródeł jego utrzymania).

media, a liczne kampanie społeczne przestrzegają przed nimi, lecz pieniądze wydane przez ofiary pozostają często nie do odzyskania. W przypadku loterii i konkursów SMS-owych oraz scamu momentem „wpuszczenia domokrążcy do domu" i najwcześniejszym przejawem okazania słabości jest odpisanie na pierwszą wiadomość (niewiążące się jeszcze z kosztami w przypadku scamu, lecz w przypadku loterii/konkursu oznaczające najczęściej, według regulaminu, przystąpienie do gry i wydanie pieniędzy na pierwszego SMS-a). Po odpisaniu można się spodziewać zintensyfikowania korespondencji od nadawcy w celu dalszego „zmiękczania klienta".

6. Konkursy i loterie SMS-owe w świetle klasycznych definicji gier

Według klasycznej definicji Huizingi zabawa jest:

> czynnością swobodną [podkreśl. J. J., A. S.], którą odczuwa się jako „nie tak pomyślaną" i pozostającą poza zwykłym życiem, a która mimo to może całkowicie zaabsorbować grającego; czynnością, z którą nie łączy się żaden interes materialny [podkreśl. J. J., A. S.], przez którą żadnej nie można osiągnąć korzyści, która dokonuje się w obrębie własnego określonego czasu i własnej, określonej przestrzeni; czynnością przebiegającą w pewnym porządku, według określonych reguł [podkreśl. J. J., A. S.] i powołującą do życia związki społeczne, które ze swej strony chętnie otaczają się tajemnicą lub za pomocą przebrania uwydatniają swoją inność wobec zwyczajnego świata (Huizinga, 1998, s. 31).

Zatem konkursy i loterie SMS-owe częściowo wykazują cechy zabawy, ponieważ rządzą się pewnymi regułami (mają regulamin i bardziej lub mniej znane uczestnikom mechanizmy działania). Można jedynie niekiedy mieć wątpliwości co do dobrowolności (swobodności) udziału w nich, co zostało opisane w poprzednich sekcjach. Owej pozornej dobrowolności zwykle towarzyszą nachalne i usilne namowy do wzięcia udziału w „zabawie" i często skuszony uczestnik czuje się zmanipulowany lub wręcz oszukany, a nawet okradziony (poprzez nieplanowany, poniesiony przez niego koszt wysłania lub – co gorsza – odbioru SMS-ów, którego nie był w pełni świadomy[7]). Z pewnością bowiem omawiane konkursy i loterie – inaczej

[7] Podobnie jak w przypadku zakupu kosztownego bubla na podejrzanej promocji i zaciągnięcia kredytu na tę okoliczność.

niż zabawy według definicji Huizingi – są zaprojektowane z myślą o osiągnięciu korzyści materialnej (głównie przez ich pomysłodawców).

Z punktu widzenia ludologii, postrzeganej przez pryzmat lingwistki stosowanej, w rzeczywistości obie strony komunikacji realizują odmienne modele gier. Inna, równie klasyczna co Huinzingi, definicja – autorstwa Caillois (2005) – wyróżnia cztery typy zabaw. W takiej perspektywie w odniesieniu do omawianych konkursów i loterii da się powiedzieć, że:

- inicjujący grę otwartym tekstem obwieszcza zwykle (w mniej lub bardziej nachalny sposób) możliwość uczestnictwa, a nawet rzekomą wygraną w grze typu *alea*;
- nadawca posługuje się często odwołaniami do schematu rywalizacji w grach typu *agon* (w konkursach odbiorca ma wszak okazać się pod jakimś względem lepszy od pozostałych uczestników gry);
- niekiedy uczestnik podlega też – nieświadomie – zabiegom charakterystycznym dla gier typu *ilinks*, powodującym jego chwilową euforię i podniecenie związane z możliwością osiągnięcia pozornie łatwej i szybkiej wygranej, a tym samym – celowo zmniejszającym jego orientację w kontekście komunikacyjnym.

W tejże ramie interpretacyjnej należy także widzieć końcowy, perlokucyjny efekt interakcji[8]. W aktywnościach nadawcy udałoby się również odnaleźć znamiona prowadzenia gry czwartego typu wyróżnionego przez Caillois – *mimicry* – szczególnie w treściach SMS-ów zawierających powołania na różne osoby („Główną księgową", „Prezesa" itp.); będzie o tym mowa w dalszej części artykułu.

Zgodnie z powyższym w konkursach i loteriach SMS-owych można odnaleźć elementy wszystkich czterech klasycznych typów gier wyróżnionych przez Caillois. Jednakże dominujący w omawianych zabawach hazardowy charakter jest szczególnie uwypuklany przez nadawców i przejawia się choćby w określeniach używanych często w wiadomościach,

[8] Autorzy składają podziękowania recenzentowi za zwrócenie uwagi na tę ścieżkę interpretacji. Co prawda, Caillois wskazuje głównie na mechaniczne czynniki osiągania euforii w grach typu ilinks (związane z przestrzenią i ruchem, polegające przede wszystkim na zaburzeniu pracy błędnika), jednakże pisze również o „swego rodzaju duchowym zawrocie głowy, uniesieniu ogarniającym nagle uczestnika zabawy" (2005, s. 167), które może iść w parze z „jakimś zamętem bądź organicznym, bądź też psychicznym" (tamże, s. 168). Pod tym względem przynajmniej przybliża to konkursy i loterie omawianie w niniejszym tekście – widziane z perspektywy ich uczestnika – do kategorii ilinks.

np.: „Grasz dalej?", „Odpisz GRAM"; dzieje się tak pomimo że (jak zostało wcześniej powiedziane) nie każda loteria/konkurs analizowanego typu jest z definicji – w świetle prawa – grą hazardową.

7. Kuszenie potencjalnych graczy, czyli zabiegi retoryczne i edycyjne stosowane w konkursach i loteriach SMS-owych

Wspólną cechę formalną wszystkich wiadomości analizowanego typu stanowi ignorowanie zasad interpunkcji oraz unikanie polskich znaków diakrytycznych. To drugie zjawisko wynika prawdopodobnie z dbałości nadawców o to, by SMS wyświetlał się poprawnie na ekranach telefonów komórkowych, które domyślnie działają w innym języku niż polski. Charakterystyczne jest również, nagminne w dzisiejszych czasach (zob. Jabłoński, 2015), skrócenie dystansu wobec odbiorcy przez nadużywanie zaimków „ty" oraz „twój" (we wszystkich przypadkach gramatycznych, przy częstym ignorowaniu zwyczajowego, grzecznościowego pisania tych zaimków w korespondencji wielką literą) wraz z czasownikami w drugiej osobie liczby pojedynczej; stosowanie licznych kolokwializmów np.: „Usiadz i prosze oddychaj spokojnie! Trafil Cie zloty SMS!", „I w koncu sie udalo! Wygrywasz Gwarantowana Nagrode w grze o 400.000 zl!", „Wlasnie NA CIEBIE PADLO...", „DZIS DO WYGRANIA MEGA KASA!", „zgarnij kase", a także nadużywanie wersalików i wstawianie ich nieraz w nieuzasadnionych miejscach (nie tylko przy „słowach-kluczach" typu „WYGRANA", „NAGRODA" itp.)[9]. Często zdarza się również mieszanie

[9] Skracanie dystansu wobec odbiorcy poprzez stosowanie wspomnianych zabiegów byłoby może uzasadnione, gdyby grupę docelową stanowili np. młodsi odbiorcy – nastolatki, studenci itp. (przed 30. rokiem życia), którzy często korzystają z kart przedpłaconych wymagających doładowań (w odróżnieniu od abonentów numerów telefonicznych). Nie miało to jednak miejsca w przypadku zebranej bazy wiadomości, gdyż ich odbiorca nie spełniał żadnego ze wspomnianych kryteriów, a więc ich nadawcy nie mieli dostępu do takich informacji. Poza tym wydaje się mało prawdopodobne, aby dysponowali oni równie szczegółowymi informacjami o adresatach. Tajemnicę handlową natomiast stanowi zapewne dokładna liczba osób, do których podmioty organizujące loterie i konkursy kierują swoje wiadomości, a co za tym idzie – statystyczna szansa na wygraną. Musi to być jednak ogromna liczba, aby organizator mógł nie tylko ufundować – często bardzo cenne – nagrody, lecz również pokryć wszystkie koszty i jeszcze zarobić pieniądze warte

rejestrów – formalnego z nieformalnym – w tej samej wiadomości, np.: „Abonent nr xxxxxx proszony jest o natychmiastowe wyslanie GRAM pod 7220. Mozesz wygrac VOLVO, GOTOWKE, IPAD-A, SPA i inne nagrody!". Niedoskonałość automatycznie wygenerowanych i wysłanych wiadomości tekstowych polega też na zastosowaniu stosunkowo prostego algorytmu, który nie uwzględnia pewnych zasad gramatycznych, jak dopasowanie formy fleksyjnej rzeczownika do liczebnika, np.: „Brawo! Masz juz 3 losow w Loterii Milion za SMS!".

Wśród SMS-ów o charakterze konkursów lub sondaży z nagrodami znalazły się treści różnego typu. Mogło to być „pytanie wiedzowe" (np. o to, który z wymienionych w teście wielokrotnego wyboru aktorów grał w danym filmie), typowanie wyniku wydarzenia sportowego (np. meczu piłki nożnej Polska–Czechy podczas Euro 2012 lub meczu piłki siatkowej Polska–Rosja z igrzysk olimpijskich w Londynie w tym samym roku), wyrażenie własnej opinii/przekonań (deklaracja o kibicowaniu którejś z drużyn) lub wydanie sądu, często emocjonalnego, w mniej lub bardziej kontrowersyjnych kwestiach politycznych, społecznych, etycznych itp., np. (wszystkie poniższe wiadomości pochodzą z 2013 r.):

- „SONDAZ DNIA Jak sadzisz? Czy fotoradary to dobry pomysl na zwiekszenie bezpieczenstwa na drogach? Odpisz TAK lub NIE";
- „SONDAZ DNIA Jak sadzisz? Czy PiS dobrze robi skladajac wniosek o wotum nieufnosci dla Rzadu D. Tuska? Odpisz TAK lub NIE";
- „SONDAZ DNIA i 10.000zl! Jak sadzisz? Czy aktorka Angelina Jolie slusznie zrobila profilaktycznie usuwajac piersi? Odpisz TAK lub NIE";
- „50.000 zl lub VW GOLF! Czy dla takich osob jak matka malej Madzi powinna obowiazywac kara smierci? Odpisz TAK lub NIE lub NIE WIEM".

całego przedsięwzięcia (trwającego nieraz miesiącami, angażującego sztab zatrudnionych ludzi oraz wymagającego zastosowania zaawansowanego technologicznie sprzętu i oprogramowania). Ktoś bowiem musi okazać się szczęśliwcem i otrzymać upragnioną nagrodę, jako że nie odnotowano dotąd przypadków skarg uczestników, którzy ostatecznie wygrali naprawdę (nie zaś tylko pozornie, w ich własnym mniemaniu, opierającym się na pokrętnej treści SMS-ów namawiających do udziału), a nie otrzymali nagród; ale też, z drugiej strony, nie udowodniono, czy zwycięzcami nie były osoby podstawione, czego również nie można wykluczyć.

Ostatni z przykładów wydaje się najbardziej szokujący, ponieważ dotyczy głośnej medialnie sprawy dzieciobójstwa dokonanego w 2013 roku. Wraz z przedostatnim zacytowanym SMS-em stanowi dowód na to, iż pomysłodawcy podobnych sondaży SMS-owych są gotowi żerować nawet na ludzkich tragediach. W powyższych przykładach nadawca mógłby równie dobrze zadać pytanie: „Czy dzisiaj będzie padać, czy nie?", gdyż nie jest to test wiedzy z tylko jednym poprawnym rozwiązaniem, lecz sondowanie opinii, których nie da się zweryfikować ani ocenić – ale sięganie po bieżące, intrygujące i zarazem kontrowersyjne tematy, będące „na ustach wszystkich", daje większą szansę na szeroki odzew i tym samym większy potencjalny dochód organizatora sondażu.

8. Analiza jakościowo-ilościowa korpusu danych w świetle teorii aktów mowy

Założenia teorii aktów mowy Johna Langshawa Austina (1962) oraz typologia aktów mowy jego ucznia i kontynuatora koncepcji, Johna Searle'a (1969), posłużyły do przeprowadzenia analizy językowej zebranych wiadomości tekstowych w celu wyłonienia dominującego w nich typu wypowiedzi. Analizie podlegało sto SMS-ów różnej długości, wysłanych przez różnorodnych nadawców w latach 2009–2015. Łączna objętość wszystkich tekstów wynosiła ponad 18 tys. znaków ze spacjami.

W wyniku przeprowadzonej analizy treści zgromadzonych w ramach korpusu badawczego wyróżniono następujące zastosowane w nich zabiegi:

- dyrektywne akty mowy, np.: „czekaj", „napisz", „wyślij", „bierz udział", „wygrywaj", „Odpisz BIORE...", „Odpisz GRAM...";
- zachęty, np.: „Nagroda jest przygotowana", „Tego jeszcze nie bylo! Jestes w grze o karnawalowe suknie", „Mozesz znacznie zwiekszyc swoje szanse na wygrana!";
- ekspresywne akty mowy (komplementy, pochwały, gratulacje), np.: „BRAWO, BRAWO!", „Rewelacja!", „UDALO CI SIE!", „SERDECZNIE GRATULUJEMY!";
- zastraszanie, kryptoszantaż (sugerowanie, że brak odpowiedzi spowoduje przykre konsekwencje) – mające na celu wzbudzenie

poczucia obowiązku udziału, stworzenie wrażenia wykluczania przypadkowości, m.in. przez podawanie numeru telefonu adresata w treści SMS-a, z użyciem odwołań do instytucji i stanowisk powszechnie budzących zaufanie i respekt oraz do znanych postaci, np.: „Tu Prezes…", „Glowna ksiegowa potwierdza…", „Info od Komisji…", „To nie moze byc przypadek! Mariusz Pudzianowski wybrał numer…", „Ponownie apelujemy…", „Ostatni raz apelujemy…", „Tu Janina z Komisji ds Nagrod", „W imieniu komisji konkursowej…", „Komunikat specjalny…";

- drwiny, wyrzuty, pretensje mające sprowokować do udziału, np.: „To az szokuje, ze wciaz nie chcesz odebrac Twojej Nagrody…", „Wszyscy sie dziwimy…", „Ile mozna czekac?!", „Jestesmy okropnie zdziwieni, ze wciaz nie chcesz odebrac Cennej Premii…";
- wykorzystanie presji czasu, np.: „TYLKO DZIS, do polnocy…", „UDALO CI SIE! Potwierdz szybko swoja nagrode!", „Odeslij szybko…", „Odeslij teraz…", „Odpowiedz szybko…";
- budowanie złudnych nadziei na wygraną, np.: „Nadal brak twojego zgloszenia, a Twoj numer jest na liscie do FINALU", „Usiadz i prosze odychaj spokojnie! Trafil Cie zloty SMS!", „I w koncu sie udalo! Wygrywasz Gwarantowana Nagrode w grze o 400.000 zl!", „Numer… ZOSTAL ZAKWALIFIKOWANY do wygrania…", „Wlasnie NA CIEBIE PADLO…", „TO WLASNIE TOBIE CHCEMY WYPLACIC DZIS 10.000 ZL!";
- użycie oszałamiających liczb (dotyczących m.in. obiecanych losów), wysokich kwot pieniężnych i nazw atrakcyjnych nagród, np.: „Czeka bonus 700.000 losow!", „50.000 zl lub VW GOLF!".

Wyniki analizy przynależności do wyróżnionych przez Searle'a aktów mowy (częstotliwość ich pojawiania się w korpusie danych) są następujące:

- akty asertywne – 3;
- akty dyrektywne – 147 (w tym najczęściej: „odpisz" [33], „wyslij" [21], „odeslij" [14], „slij" [10], „pisz" [7]);
- akty komisywne – 36;
- akty ekspresywne – 27 (z czego najczęstszymi są: „GRATULUJE!" [14], „Brawo!" [7], „Gratulujemy!" [3]);
- akty deklaratywne – 137.

Z powyższego zestawienia wynika, iż w wiadomościach tekstowych będących przedmiotem badania opisanego w niniejszym artykule najczęściej występującymi aktami mowy są dyrektywy i deklaratywy, w dalszej kolejności komisywy i ekspresywy, a w najmniejszej liczbie wykorzystano asertywy. Poszczególne akty mowy pojawiają się w pojedynczych wiadomościach kilkakrotnie – stąd liczby dyrektywów i deklaratywów przekraczające łączną liczbę zebranych SMS-ów.

Sformułowania zawarte w wiadomościach dają ich nadawcom szerokie możliwości zastosowania demagogii. Z powodu użycia licznych hasłowych, potocznych i niewiele mówiących skrótów myślowych[10] nieraz trudno jest odróżnić akt deklaratywny od komisywnego (np. czy dane zdanie lub – częściej – równoważnik zdania jest jeszcze tylko komunikatem, obwieszczeniem pewnego stanu rzeczy, czy już obietnicą wygranej). Dzięki temu nadawcy bardzo łatwo wycofać się ze stwierdzenia, które wydaje się zapewnieniem o zwycięstwie. Jeśli odbiorca odczytuje na ekranie swojego telefonu komunikat o treści: „Glowna ksiegowa potwierdza: SA PRZYGOTOWANE DLA CIEBIE PIENIADZE!", ma prawo zrozumieć, że już wygrał jakąś kwotę. Jednakże dokładna lektura i właściwa interpretacja pozostałej części wiadomości wskazują, iż jest to tylko iluzoryczna, czysto teoretyczna szansa, uwarunkowana udziałem w loterii, a pieniądze przygotowane są dla jej zwycięzcy, którym może zostać każdy, kto weźmie w niej udział. Co więcej, wychodzi na jaw, że wysłanie SMS-a zwrotnego niewiele zmieni, bo pojedynczemu uczestnikowi loterii oferuje się jednorazowo nie jeden, lecz setki tysięcy losów („Odpisz BIORE BO CZEKA BONUS 700.000 LOSOW!"), a po krótkim czasie dowiaduje się on z kolejnej wiadomości: „Masz juz 1200003 szans [...]", mimo że nie odpisał na żadnego z dotychczasowych SMS-ów. Może to oznaczać, iż łącznie owych wirtualnych losów są nawet biliony, oferowane niezliczonym rzeszom podobnych ofiar. I każdej z nich dotyczy tak samo znikome prawdopodobieństwo głównej wygranej – jak we wszystkich loteriach.

Logika i retoryka komunikatów zawartych w SMS-ach analizowanego typu w większości przypadków porównywalna jest więc z następującą:

[10] Przykładowo: „Padlo na ciebie!", gdy nie jest powiedziane, co, gdzie, kiedy, jak i dlaczego „padło", w związku z czym adresat w pierwszej chwili może wahać się, czy to dobrze, czy źle, ma się cieszyć czy bać? Raczej nikt nie lubi, gdy ktoś lub coś na niego pada.

„GRATULACJE! Masz duże szanse na główną nagrodę w TOTO-LOTKU! To aż szokuje – dlaczego nie wypełniłeś jeszcze kuponu? GWARANTUJEMY wypłatę 2.600.000zł W CIĄGU SIEDMIU DNI od wygranej! KUP i wypełnij kupon TERAZ!". Po uważnym przyjrzeniu się treści, przy jednoczesnym zignorowaniu mających przyciągnąć uwagę adresata wyrazów wyróżnionych wersalikami, postrzega się przekaz jako prosty i jasny: „Masz szansę na wygraną. Jeśli wypełnisz kupon, możesz wygrać. Jeśli wygrasz, na pewno szybko otrzymasz nagrodę". A enigmatyczne komunikaty typu: „Padło na ciebie!...", należy odczytywać (zachowując ich potoczny styl) nie inaczej niż: „Znaleźliśmy twój numer telefonu w jednej z zakupionych przez nas baz danych i uznaliśmy, że jesteś dobrym kandydatem na klienta, dzięki któremu trochę zarobimy". Natomiast potencjalnym odbiorcom można jedynie zalecić uważną lekturę wiadomości (zwłaszcza ich regulaminów) i nie reagowanie na nie pod wpływem emocji czy ponagleń zawartych w ich treści.

Literatura

Austin, J. L. (1962). *How to do Things with Words*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.

Berne, E. (1999). *W co grają ludzie. Psychologia stosunków międzyludzkich* (tłum. P. Izdebski). Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

Caillois, R. (1997). *Gry i ludzie* (tłum. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska). Warszawa: Oficyna Wydawnicza „Volumen".

Caillois, R. (2005). *Gry i ludzie*. W: L. Kolankiewicz (red.), *Antropologia widowisk. Zagadnienia i wybór tekstów* (s. 163–174). Warszawa: Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego.

CIK UKE (2011). *Nieuczciwe konkursy i loterie SMS*. Online: <http://www.cik.uke.gov.pl/latest-news/nieuczciwe-loterie-i-konkursy-sms>. Data dostępu: 14 listopada 2015.

Huizinga, J. (1985). *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury* (tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza). Warszawa: Czytelnik.

Infor.pl (2014a). *Konkursy SMS-owe: interwencja UKE*. Online: <http://www.infor.pl/prawo/prawa-konsumenta/konsument-telekomunikacja/270818,Konkursy-SMSowe-interwencja-UKE.html>. Data dostępu: 26 września 2015.

Infor.pl (2014b). *Jasne zasady konkursu smsowego*. Online: <http://www.infor.pl/prawo/prawa-konsumenta/konsument-telekomunikacja/701887,Jasne-zasady-konkursu-smsowego.html>. Data dostępu: 26 września 2015.

Infor.pl (2014c). *Zasady konkursów sms – wyrok sądu. Online:* <http://www.infor.pl/prawo/prawa-konsumenta/konsument-telekomunikacja/702675,Zasady-konkursow-sms-wyrok-sadu.html>. Data dostępu: 26 września 2015.

Jabłoński, A. (2015). Jeszcze o neutralności. Ślepe zaułki pewnych gier honoryfikatywnych. *Homo Ludens*, *1*(7), 111–124.

Jakobson, R. (1960). Linguistics and Poetics. W: T. A. Sebeok (red.), *Style in Language* (s. 350–377). Cambridge: MIT Press.

Pilc, B. (27 sierpnia 2013). *O „konkursach z nagrodami" i różnicach pomiędzy loterią promocyjną a konkursem*. Online: <http://prawomarketingu.pl/o-konkursach-z-nagrodami-i-roznicach-pomiedzy-loteria-promocyjna-a-konkursem>. Data dostępu: 10 października 2015.

Prusik, A. (2011). *Abonenci szykują pozew zbiorowy przeciwko sieci ERA*. Online: <http://www.infor.pl/prawo/prawa-konsumenta/konsument-telekomunikacja/270628,2,Abonenci-szykuja-pozew-zbiorowy--przeciwko-sieci-ERA.html>. Data dostępu: 26 września 2015.

Przybylski, P. (11 lutego 2011). *SMS-y w loterii Ery „Czy stałeś się dzisiaj Milionerem?" wprowadzały w błąd*. Online: <http://www.wirtualnemedia.pl/artykul/sms-y-w-loterii-ery-czy-stales-sie-dzisiaj-milionerem--wprowadzaly-w-blad#>. Data dostępu: 14 listopada 2015.

Searle, J. (1969). *Speech Acts: An Essay in the Philosophy of Language*. London: Cambridge University Press.

Surdyk, A. (2012a). Podstawy inżynierii bezpieczeństwa w kształceniu zawodowym nauczycieli języków obcych. W: E. Wąsikiewicz-Firlej, A. Szczepaniak-Kozak, H. Lankiewicz (red.), *Interkulturowość, kreatywność, refleksyjność w dydaktyce języków obcych* (s. 175–192). Piła: Państwowa Wyższa Szkoła Zawodowa im. Stanisława Staszica.

Surdyk, A. (2012b). Towards Electronic Media Awareness: The Basics of Security Engineering in FL Teacher Education. W: M. J. Lorenzo--Modia, A. Szczepaniak-Kozak (red.), *From Life to Text: Building Linguistic and Cultural Identity* (s. 253–283). Pila: The Higher State Vocational School – A Coruña: Coruña University.

UKE (2011). *Wykaz numerów usług o podwyższonej opłacie*. Online: <http://www.uke.gov.pl/tablice/NumerUpo-list.do?execution=e1s1>. Data dostępu: 26 października 2016.

UOKiK (2 stycznia 2012). *Warszawa: „Czy stałeś się dzisiaj Milionerem"*. Online: <http://uokik.gov.pl/aktualnosci.php?news_id=3171>. Data dostępu: 26 października 2016.

UOKiK (2012). *Sprawozdanie z działalności. 2011*. Online: <http://www.uokik.gov.pl/download.php?id=1202>. Data dostępu: 26 października 2016.

UOKiK (2013). *Sprawozdanie z działalności. 2012*. Online: <http://www.uokik.gov.pl/download.php?id=1201>. Data dostępu: 26 października 2016.

UOKiK (2014). *Sprawozdanie z działalności. 2013*. Online: <http://www.uokik.gov.pl/download.php?id=1200>. Data dostępu: 26 października 2016.

UOKiK (2015). *Sprawozdanie z działalności. 2014*. Online: <http://www.uokik.gov.pl/download.php?plik=18516>. Data dostępu: 26 października 2016.

Ustawa z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych. *Dziennik Ustaw* 2009 nr 201 poz. 1540. Online: <http://isap.sejm.gov.pl/Download?id=WDU20092011540&type=3>. Data dostępu: 26 października 2016.

ANEKS

Tabela 1. Wyroki sądowe w sprawach nieuczciwych praktyk organizatorów loterii audiotekstowych w sprawozdaniach UOKiK z lat 2011–2014

UOKiK, sprawozdanie z działalności	Oskarżony	Oskarżenie	Wysokość kary
rok 2011	Spółka InternetQ Poland, loteria *BMW od Orange. Edycja Druga*	celowe wprowadzenie klientów w błąd, nieuczciwe praktyki rynkowe, naruszenie zbiorowych interesów konsumentów	338 tys. zł
	Polska Telefonia Cyfrowa, konkurs *Czy stałeś się dzisiaj milionerem?*	celowe wprowadzenie w błąd	21 mln zł
	operator sieci Plus, konkurs *Rarka w MixPlusie*	celowe wprowadzenie klientów w błąd	1,86 mln zł
rok 2013	Spółka MobileFormats, konkurs *Serialowe kody wymień na nagrody*	celowe wprowadzenie w błąd (odwołanie od wyroku zostało oddalone)	85 tys. zł
	Spółka InternetQ	stosowanie agresywnej praktyki rynkowej (odwołanie i apelacja odrzucone)	500 tys. zł
rok 2014	Telecom Media (odwołanie od decyzji SOKiK z grudnia 2011), *Wielki Quiz z Nagrodami. Edycja IX*	celowe wprowadzenie klienta w błąd, nieuczciwa i agresywna praktyka rynkowa	113 tys. zł
	CT Creative Team, internetowa gra na telefony komórkowe	celowe wprowadzanie konsumentów w błąd	brak danych
	CT Creative Team, *Quiz wiedzowy*	praktyki naruszające zbiorowe interesy konsumentów, brak informacji o cenie SMS-a i organizatorze konkursu	140 tys. zł
	CT Creative Team, gry na telefony komórkowe	naruszenie zbiorowych interesów konsumentów, nieinformowanie o rzeczywistych kosztach związanych z wysyłaniem SMS-ów	ponad 30 tys. zł

mgr Jagoda Jaskuła – absolwentka Wydziału Filologii Angielskiej Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, pracownik Działu Kadr i Organizacji na Uniwersytecie im. Adama Mickiewicza w Poznaniu.

dr Augustyn Surdyk – anglista, glottodydaktyk, ludolog, adiunkt w Instytucie Lingwistyki Stosowanej Wydziału Neofilologii Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, założyciel i kierownik Pracowni Badań Ludologicznych ILS, członek-założyciel Polskiego Towarzystwa Badania Gier, Skarbnik PTBG, Przewodniczący Zarządu Poznańskiego Koła PTBG przy ILS UAM.

GRA-nice prawa – metody parascammingowe oraz retoryka konkursów, teleloterii i loterii SMS-owych

Abstrakt: Artykuł omawia – na licznych przykładach – nieuczciwe, a czasem również niezgodne z prawem metody i techniki stosowane przez organizatorów konkursów i loterii SMS-owych oraz zabiegi językowe i edycyjne (swoistą grę z odbiorcą) wykorzystywane w treści wiadomości, aby nakłonić adresata do udziału w tych zabawach. W pracy poruszone są trzy aspekty zjawiska: (pragma)lingwistyczny (retoryka wiadomości i dominujące w nich akty mowy jako swoista gra językowa/komunikacyjna z odbiorcą), ludyczny (przynależność tytułowych zagadnień do określonych typów gier lub jej brak) i prawny (regulacje legislacyjne dotyczące konkursów i loterii SMS-owych oraz podobieństwa ich mechanizmów do tych wykorzystywanych w scammingu).

Słowa kluczowe: scamming, spamming, loteria SMS-owa, akty mowy

Building players' engagement – a case study of games with a purpose in science

Paweł Łupkowski, Dagmara Dziedzic
Adam Mickiewicz University, Poznań
pawel.lupkowski@amu.edu.pl | dagmara.dziedzic@amu.edu.pl

Abstract: The aim of this paper is to present and discuss interesting and inspiring game-design techniques employed in selected games with a purpose. We are interested here in a particular domain of these games' application – namely science. We consider how particular techniques (like implementing Free2Play mechanics) might influence players' engagement.

Keywords: games with a purpose (GWAP), players' engagement, citizen science, gamification, game design

Homo Ludens 1(9)/2016 | ISSN 2080-4555 | **© Polskie Towarzystwo Badania Gier 2016**

1. Introduction

Games with a purpose (GWAP) are designed to meet two (distant at first sight) aims: a) to provide a player with an enjoyable game, and b) to serve as a tool to solve a certain difficult problem. Since the term coinage and the first successful GWAP implementation by Luis von Ahn (2006), we have been witnessing a growing popularity of game-based approaches to the widely understood problem solving in many different domains. Just to mention games with a purpose used, e.g., for image labelling to improve search engines and accessibility of web pages (e.g., *ESP* game, *Squiggl* – see Ahn, 2006) or gathering common sense data about everyday objects (e.g., *Verbosity* – see Ahn, Dabbish, 2008). However, from our perspective the most interesting and promising field in which GWAP find their applications is science. Many game-like elements and techniques are incorporated in order to generate and analyse data in different scientific procedures. This movement might be connected with the growing popularity of such phenomena as **citizen science** (see e.g. Bowser, Hansen, Preece, 2013 and an overview by Borrell, 2014), **crowdsourcing, human computation** (see Quinn, Benderson, 2011) and **gamification** (see e.g. Deterding et al., 2011). In this paper we will be interested in games that function in the intersection of these four domains, i.e. GWAP used in order to facilitate scientific procedures, sometimes referred to as "scientific discovery games" – hereafter SDG (see Cooper et al., 2010a, 2010b). Our area of interest is presented in Figure 1.

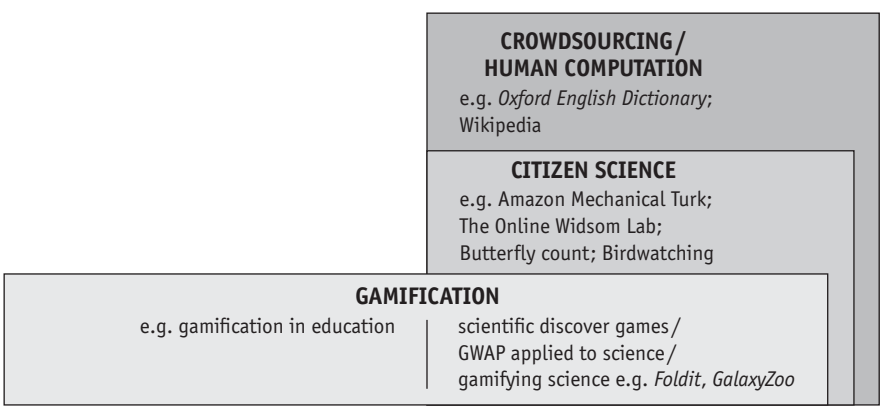


Figure 1. The conceptual map of scientific discovery games

In our opinion SDG constitute a convenient field for research on motivating players. The reason for this is that such games try to match two distant aims mentioned above, i.e. provide excellent fun and useful output of a game (useful in terms of the value of the obtained data).

The aim of this paper is to present certain scientific discovery games which – in our opinion – may serve as a source of inspiration for designing games of this kind. Games chosen for this paper implement interesting techniques and solutions which are aimed at strengthening player's engagement and thus obtaining better output results. The main intuition behind our study is that it is not enough just to make a player aware that the game has some useful purpose (however, it is very important). To design a playable and useful game to use it in the scientific process one should take care also about the engagement and the fun part of the design.[1]

The paper is structured as follows. In the first section we present a scientific discovery games that constitute an excellent example of a game design where the real data are used. The second section discusses the case in which a simple mechanics is used to explore really complex biological ideas. The next section presents how models can be employed in order to improve game design. The fourth section is devoted to the issue of bringing and incorporating the inspiring techniques and methods from other game genres (in this case Free2Play games) into SDG. We conclude with a summary and discussion covering the presented games.

2. Give your player the feel of real data

When you think about designing the SDG (and, in fact, also of other types of games) one should certainly aim at increasing the excitement and engagement of players. In the case of SDG one of the ways to achieve this comes almost out of the box. The reason for this is that in almost all cases the point of departure is a scientific problem accompanied with

[1] This issue is discussed in the broader context of digital games e.g. by Sweetser and Wyeth (2005) and by Cowley et al. (2008) exploiting the concept of **flow** (see Csikszentmihalyi, Csikszentmihalyi, 1992); and also in the narrower scope of serious games e.g. by Mitgutsch and Alvarado (2012).

real scientific data. When one tries to determine who will be the target of such a specific type of game as SDG, one must say that it will be with high probability someone who is interested in science (often someone who is already acquainted with the idea of citizen science). Consequently, the simple idea would be to provide the players with the thrill of dealing with and analysing the real data.

As the somewhat prototypical example we can point at the *Galaxy Zoo* (GalaxyZoo.org, 2007; see Masters et al., 2010). Its users classify pictures of galaxies obtained from *Sloan Digital Sky Survey* (SDSS). Each galaxy is classified as belonging to one of the categories that are clearly recognizable in the game interface. The game itself is very simple and is not very playful. It gives a feel of an esthetic and well designed tool for performing classification – see Figure 2. However, what is important is the main motivator used here, which is worded nicely in the game's slogan: "Few have witnessed what you're about to see" – most of the pictures presented in *Galaxy Zoo* have not been seen by anybody before. You will give your time for this project and as a reward you will see unique and authentic photographs of space.

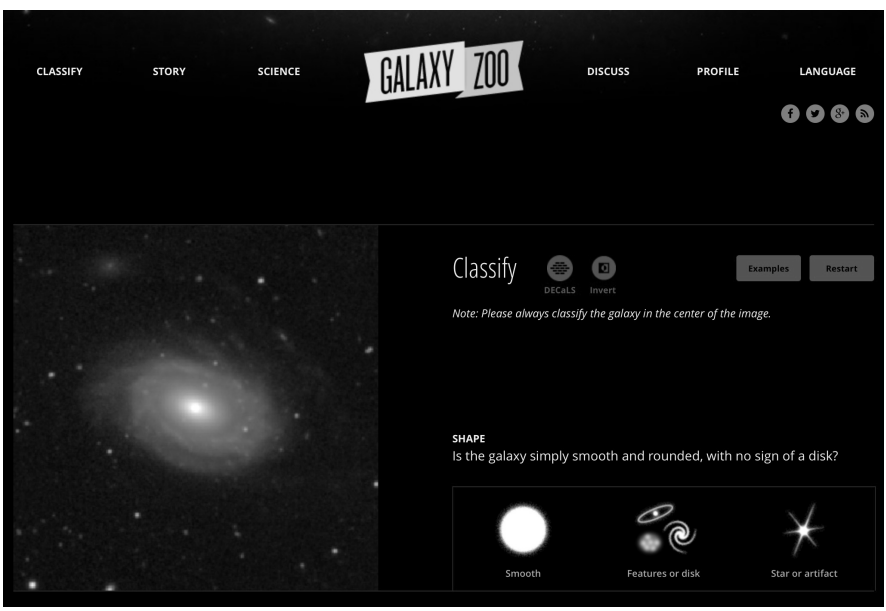


Figure 2. *Galaxy Zoo*. Notice how intuitive the interface is and how attractive the photo presented to the player is (GalaxyZoo.org, 2007)

Galaxy Zoo is a game which is well recognized and discussed (see e.g. Masters et al., 2010; Łupkowski, 2011; Kleka, Łupkowski, 2014). That is why we would like to point out yet another game with similar solutions which is worth attention. *Galaxy Zoo* is now a part of the Zooniverse service (Zooniverse.org, 2007) hosting nearly 40 projects at the moment (for example, we can classify pictures of the Moon surface in *MoonZoo*, classify objects on pictures of the sea floor in *SeaFloor Explorer*, there even is a project about uncovering the history of citizen science – *Science Gossip*). Here we will be interested in the game *Operation War Diary* (OperationWarDiary.org, 2014a) hosted at the *Zooniverse*. The game shares the central idea with *Galaxy Zoo*, namely it provides a player with the unique possibility of interacting with the real data – in this case: original British Army First World War diaries. It is highlighted in the introduction to the game tutorial. The player reads: "Become a Citizen Historian and help Imperial War Museums and The National Archives reveal the story of the British Army on the Western Front during the First World War" (OperationWarDiary.org, 2014b).

The objective of a player in *Operation War Diary* is to classify events written in war diaries of an actual unit. You browse a diary and mark entries using pre-established tags (e.g. place, army life, unit activity, time, date, person, casualties). As for the interface, it is similar to the one used in *Galaxy Zoo* and it is very intuitive (see Figure 3). Before actual play, you go through the tutorial explaining game objectives and the process of coding. After that, you can choose one of 38 documents available for coding (see OperationWarDiary.org, 2014c). In order to tag the documents one does not need any specific knowledge, however, it is worth noticing that there also is a knowledge base about army regulations and type of documents use which is available in the "Field Guide" section. To understand and learn the broader context you can read the game blog which presents entries about history of WWI. If you want to share your thoughts and ask for some advice you can use the chat in the "Talk" section.

At first sight *Operation War Diary* seems a little bit monotonous and dull (like *Galaxy Zoo* might be) – the user just has to browse the documents, spot certain fragments and tag them. During the play it becomes clear that dealing with actual documents, written by people taking part in historical events is extremely thrilling. The game itself does not offer

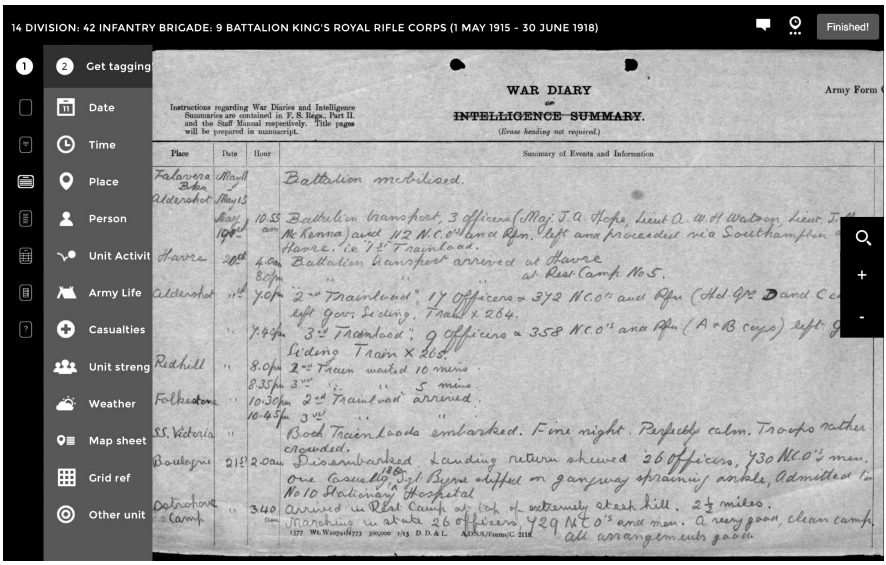


Figure 3. Operation War Diary. The scan of the actual historical document is presented to the player. The interface is intuitive and the used icons help to browse tag categories (OperationWarDiary.org, 2014b)

multimodal experiences. It does not contain any additional materials (such as movies, animations, interactive elements). In our, and as we can guess the game designers' as well, opinion they are not needed, because you know that the described events really happened. The real history is enough to excite and engage the player who is interested in the WWI (just like the astonishing pictures of galaxies in *Galaxy Zoo*). This is reflected by the number of tagged pages. Within one week from the Operation War Diary release 104,167 pages were classified what constitutes 85 completed diaries (Smith, 2014).

When it comes to embedding multimodal experiences into a game about history we think that a game from another genre is worth mentioning. It is the *Cechoslovensko38–89* game (Cs3889.cz, 2015). It is a so-called *serious game* (see Connolly et al., 2012) – so it is not in the main scope of this paper. However, it provides many examples of inspiring game-design choices, which might be used in GWAP of the kind we discuss here. The game is a complex simulation presenting the key events in the history of Czechoslovakia. The target of the game are high school students. The game allows them to study the historical events from many perspectives.

Cechoslovensko38–89 contains multimedia materials covering testimonies of witnesses of historical events, archival materials and animations presenting the game plot. One of the problems that had to be solved in this project was to clearly distinguish the historical material from the game plot, namely elements added in order to construct the game. The chosen solution was to stylize the game elements in the comics manner (Šisler, 2015). What is also stressed by the game designers is that the game itself is free from interpretation of historical facts and presents many views on key historical events.

The examples presented in this section share one common feature – the materials used in them are of a visual character. Consequently, a question arises, what can you do when your data is not visual. It seems that the strategy is to point out and explain their importance. As an example of such a project we may mention *Wordrobe* (Wordrobe.org, 2012; see Venhuizen, Basile, Evong, Bos, 2013). It is a set of games developed to enable semantic annotation of the natural language data from the Groningen Meaning Bank (GMB, 2012). All tasks in the games are obtained from GMB and the annotated texts are used to improve the corpus which is stressed in the project introduction.

3. Use simple mechanics for complex ideas

One of the central concepts of GWAP is to use specific human abilities, that are available for us, but still are really hard to imitate for machines. One of such abilities is that we have strong puzzle-solving intuitions. We like to play visual puzzles and we use mental rotation of 3D blocks and 3D structures without a serious effort. The game that exploits this ability is *Foldit* (Fold.it, 2008a). It is a very inspiring example of a design which uses simple game-mechanics for solving an extremely complex problem. As we may read on *Foldit* website: "Foldit attempts to predict the structure of a protein by taking advantage of humans' puzzle-solving intuitions and having people play competitively to fold the best proteins" (Fold.it, 2008b).

The underlying problem of this game is to establish possible proteins' structures. The number of possible combinations in which a single

protein can fold in is enormous. Dealing with this problem with traditional approaches (expert knowledge, automatic methods) is costly and time consuming. *Foldit* allows for attacking this problem by means of a game which does not require any specific biological knowledge, but only transforming certain 3D structures according to the simple rules given. Consequently, *Foldit* gives its players the feeling of a simple puzzle game – see Figure 4.

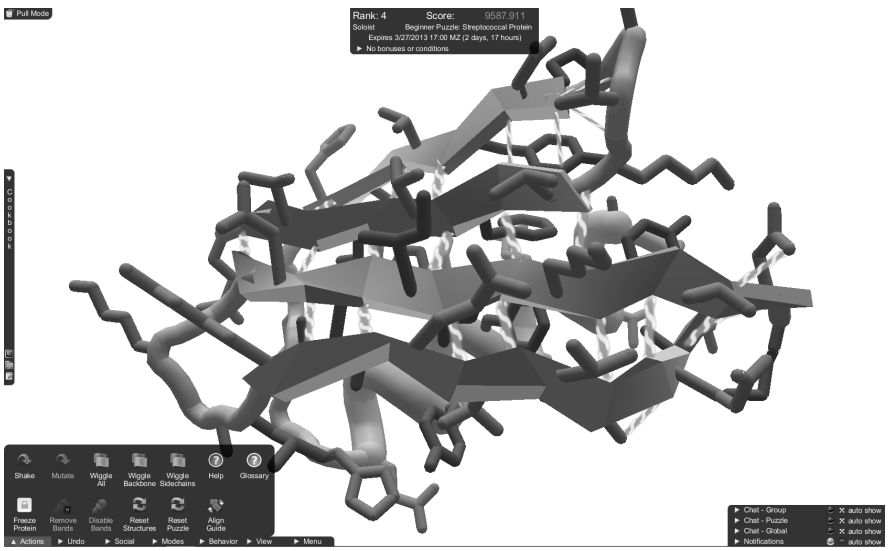


Figure 4. *Foldit*. Cartoonish look of the protein and bright colours are aimed at encouraging players (Fold.it, 2008c)

A short explanation is given on the website (with attention put to the importance of the problem to be solved), which is enough to start.

The game deals with hard problems but the rules are simple and can be worded in three pieces of advice for its players:

> **1. Pack the protein**
> The smaller the protein, the better. [...] avoid empty spaces (voids) in the structure of the protein where water molecules can get inside. [...]
>
> **2. Hide the hydrophobics**
> Hydrophobics are the sidechains that don't want to be touching water, just like oil or wax. Since most proteins float around in water, you want to keep the hydrophobics (orange sidechains) surrounded by as many atoms as possible so the water won't get to them. [...]

3. Clear the clashes
[...] [Clashes are caused by] two side chains [located] too close together [in the protein and are] represented by a red spiky ball [...] (Fold.it, 2008d).

What is really appealing, the FAQ section presents these rules also as three keywords that a player should have in mind while playing: 1) **Compact**; 2) **Buried**; 3) **Apart**.

As *Foldit* designers suggest, one of the design challenges for a GWAP is to manage and hide the complexity of the system in order to avoid a situation in which the player is overwhelmed with information (Cooper et al., 2010b). *Foldit* hides many details from the player as long as they are not necessary at a given point of a game. Protein visualisation is stylized in accordance to professional visualisation tools, but in *Foldit* it has a colourful and cartoonish look. What is more, there are customisation options available (e.g. alternative colouring schemes). As Yee (2006) points out, such an element of a game design (which seems not crucial for the game itself) plays an important role in motivating players.

4. You may (and probably should) use logic behind the game

When thinking about the game-design elements, there are certain aspects that we should particularly focus on. Namely, a well established idea of a game instance solution and the game's difficulty. These are key concepts influencing players' engagement. One of the tools you can use in order to take care about these elements is logic. We will discuss this on the example of the *Flowercode* game. The game is presented and described in detail by Gierasimczuk et al. (2013). *Flowercode* (also known as the *Deductive Mastermind*) game is a modified *Mastermind* implementation to be used within the *Math Garden* system (MathsGarden.com, 2010a). *Math Garden* is an adaptable web-based learning system consisting of several mathematical games. It is aimed at children who can play games at school as well as at home.

Mastermind is a two player game, in which the objective of the first player is to decrypt the code invented and introduced by the second player. *Flowercode* is basically *Mastermind*, with reduced complexity of the

game and with only one correct solution. Also the look and feel of the game was designed in order to be attractive for children – see Figure 5. The game is intended as a reasoning training game to be used in the *Math Garden* project.

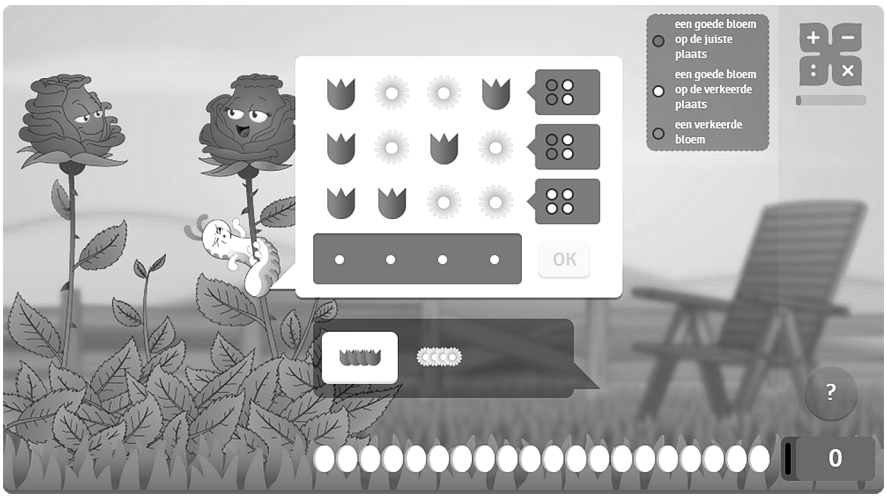


Figure 5. *Flowercode*. The game graphics is designed in order to be appealing to the target audience of primary school pupils (MathsGarden.com, 2010b)

What is interesting from our perspective is that the modelling and the analysis of the game-design uses a certain logical tool (analytic tableaux). Such a technique allows not only to ensure that there is only one correct solution to the game instance but also to predict the game instance difficulty which has reference to the empirical difficulty. What is more it also allows for better understanding of reasoning used by players in the game.

Providing the technical and formal details is beyond the scope of this paper, an interested reader may find them in the paper by Gierasimczuk et al. (2013).

It is worth mentioning that a similar approach was used in designing *QuestGen*. In the game players solve detective stories by asking yes/no questions. The underlying logical tools here were taken from the Inferential Erotetic Logic, which is a logic of questions (Wiśniewski 1995, 2013). The design of the game and discussions of the obtained results are presented in: Łupkowski, 2010; Łupkowski, Wietrzycka 2014.

5. Grasp for inspiration from other game genres – Free2Play mechanics

In the previous sections we have presented various inspirations which might be used in designing scientific discovery games. One of the possibilities, which seems to be natural, is grasping for such inspirations from other game genres. *RoboCorp* (RoboCorp, 2015) may serve as an example of such a solution. The game was designed and implemented by Dagmara Dziedzic.

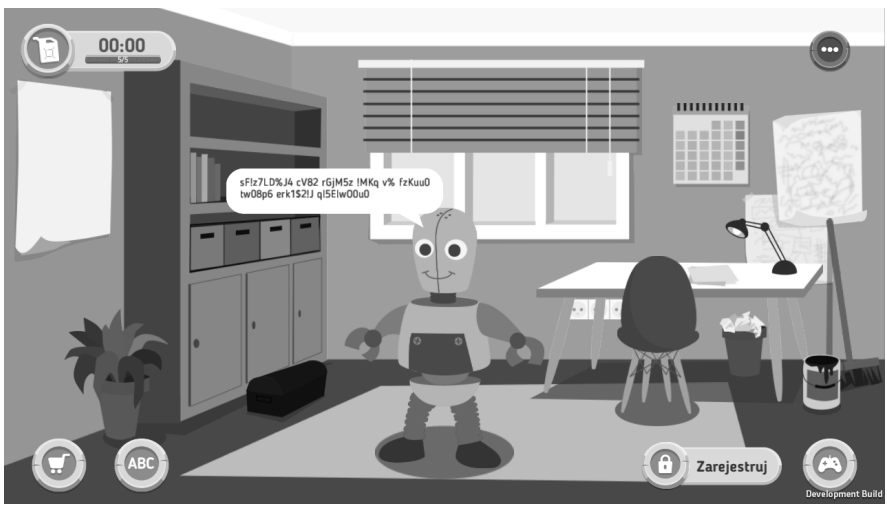


Figure 6. Main screen of *RoboCorp*. Also a mini-game, shop and the annotation module are available in the game – see RoboCorp, 2015

The main purpose of this project was to check whether the players led only by their intuition and language competence could determine named entities in the Polish sentences at least as well as language experts. The main objective in the game was annotation of the named entities retrieved from the Polish National Corpus. In order to make this process less dull and bring the playfulness to the player certain mechanisms known from Free2Play games were implemented in *RoboCorp*.

Free2Play games offer free of charge fun for players. The idea is that they can use additional features of the game design in order to encourage players to purchase items in the game. The payments are small, which

is why they are called micro-payments. Free2Play games implement several techniques which aim at improving the retention of players – the desired outcome is that players want to return to the game often. One may obtain this by introducing:

- characters and story;
- levels and levelling;
- achievements and the ways they can be shared, announced;
- additional events in the game;
- mechanisms of restricting the playing time (e.g. by introducing points of energy or other limited resources).

The main character in the *RoboCorp* game is a little robot. There is also a plot for the game. The robot cannot speak Polish. In order to communicate with him and help him get back home, the player has to annotate sentences retrieved from the Polish National Corpus (NKJP, 2008). The more named entities you will annotate, the more understandable the robot becomes. Annotation is also rewarded with points. In order to provide more fun and an opportunity to take a break from the annotation without leaving *RoboCorp* a mini-game was added. The hero of the mini-game is the robot that we already know. This is a platform game, where we try to send the robot home. In order to do this we have to gain fuel. This is also done by annotating sentences in the main module of the game. The player can also buy additional items in the game shop, where you pay using points earned during the play. So in consequence we may say that the currency in the game is not real money as in the case of classical Free2Play games, but your work (annotation). RoboCorp uses the idea which we will call micro-work (by analogy with micro-payments).

Game tests and the analysis of obtained data suggest that enriching a GWAP game with additional elements inspired with Free2Play genre makes the game more interesting and playful without any loss in the quality of the gathered data (for detailed discussion see Dziedzic, 2015 and Dziedzic, 2016).

6. Summary and discussion

Using GWAP (and more generally game-like techniques) in science is a very promising trend. Game-like solutions are attractive to non-specialists and allow to solve hard problems and collecting enormous amounts of data. The difficult task in designing this type of games is to meet two aims mentioned in the Introduction: providing an enjoyable game that still will produce valuable data as a side-effect of play. In this paper we presented certain techniques and solutions used in already existing GWAPs that might be inspiring for designing future solutions – especially when it comes to meeting the first requirement. The more GWAPs appear, the more attractive and playful the new ones should be to attract players. Also, the satisfaction from the game influences players' engagement and retention (apart from the motivation coming from the fact that they can solve a real scientific problem).

We discussed just a few games here, but in our opinion the presented ideas are, at least to some extent, universal. We may sum them up in the following short pieces of advice:

- stress that the real scientific data are used in your game;
- whenever it is possible present the data in a visual form;
- exploit simple mechanics in the game using people's natural abilities;
- think through the difficulty of the game, and whenever it is possible (and needed) define normative solutions;
- grasp for inspiration to other game genres (like Free2Play or even board games like in the case of Flowercode).

We are aware that the list is far from being complete, but we hope that it will be useful for GWAP designers in the future.

Acknowledgements

The authors would like to give their thanks to Michał Łupkowski, Mariusz Urbański and anonymous reviewers for helpful feedback and comments on a draft of this article.

References

von Ahn, L. (2006). Games with a Purpose. *Computer*, *39*(6), 96–98. Online: <http://www.cs.duke.edu/courses/cps296.3/spring07/ieee-gwap.pdf>. Access date: 28 October 2016.

von Ahn, L., Dabbish, L. (2008). Designing games with a purpose. *Communications of the ACM*, *51*(8), 58–67. Online: <http://dl.acm.org/ft_gateway.cfm?id=1378719&ftid=566560&dwn=1&CFID=857750235&CFTOKEN=35225223>. Access date: 28 October 2016.

Borrell, J. S. (2014). Lessons from a Year of Citizen Science. *Human Computation*, *1*(2), 111–118. Online: <http://hcjournal.org/ojs/index.php?journal=jhc&page=article&op=view&path%5B%5D=5&path%5B%5D=33>. Access date: 28 October 2016.

Bowser, A., Hansen, D., Preece, J. (2013). Gamifying Citizen Science: Lessons and Future Directions. In: S. Bødker, S. Brewster, P. Baudisch, M. Beaudouin-Lafon, W. E. Mackay (eds.), *CHI 2013: Changing Perspectives: Conference Proceedings of the 31st Annual CHI Conference on Human Factors in Computing Systems: 27 April – 2 May 2013, Paris, France*. New York: ACM. Online: <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2013/03/Bowser_Hansen_Preece.pdf>. Access date: 28 October 2016.

Connolly, T. M., Boyle, E. A., MacArthur, E., Hainey, T., Boyle, J. M. (2012). A systematic literature review of empirical evidence on computer games and serious games. *Computers & Education*, *59*(2), 661–686.

Cooper, S., Khatib, F., Treuille, A., Barbero, J., Lee, J., Beenen, M., Leaver-Fay, A., Baker, D., Popović, Z., Foldit players (2010a). Predicting protein structures with a multiplayer online game. *Nature*, *466*(7), 756–760. Online: <http://web.iitd.ac.in/~amittal/SBV887_Paper06.pdf>. Access date: 28 October 2016.

Cooper, S., Treuille, A., Barbero, J., Leaver-Fay, A., Tuite, K., Khatib, F., Snyder, A. C., Beenen, M., Salesin, D., Baker, D., Popović, Z., Foldit players (2010b). The challenge of designing scientific discovery games. In: I. Horswill (ed.), *Proceedings of the Fifth International Conference on the Foundations of Digital Games* (p. 40–47). New York: ACM. Online: <http://homes.cs.washington.edu/~zoran/foldit-fdg10.pdf>. Access date: 28 October 2016.

Cowley, B., Charles, D., Black, M., Hickey, R. (2008). Toward an understanding of flow in video games. *ACM Computers in Entertainment*, *6*(2). Online: <http://www.idemployee.id.tue.nl/g.w.m.rauterberg/amme/cowley-et-al-2008.pdf>. Access date: 28 October 2016.

Cs3889.cz (2015). Online: <http://www.cs3889.com>. Access date: 28 October 2016.

Csikszentmihalyi, M., Csikszentmihalyi, I. S. (eds.). (1992). *Optimal Experience: Psychological Studies of Flow in Consciousness*. Cambridge: Cambridge University Press.

Deterding, S., Sicart, M., Nacke, L., O'Hara, K., Dixon, D. (2011). Gamification: Using Game Design Elements in Non-Gaming Contexts. In: D. Tan (ed.), *CHI 2011: Conference Proceedings and Extended Abstracts, Vancouver, BC, USA, May 7–12, 2011: the 29th Annual CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. New York: ACM. Online: <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/01-Deterding-Sicart-Nacke-OHara-Dixon.pdf>. Access date: 28 October 2016.

Dziedzic, D. (2015). Gra skierowana na cel jako alternatywne narzędzie pozyskiwania zasobów językowych [Game with a purpose as an alternative tool for acquiring linguistic resources]. Poznań: unpublished M. A. Thesis.

Dziedzic, D. (2016). The Use of the Free to Play Model in Games With a Purpose. The RoboCorp Game Case Study. *Bio-Algorithms and Med-Systems (BAMS)*, in print.

Fold.it (2008a). Online: <http://fold.it/portal>. Access date: 28 October 2016.

Fold.it (2008b). *The Science Behind Foldit*. Online: <http://fold.it/portal/info/science>. Access date: 28 October 2016.

Fold.it (2008c). *New Competition*. Online: <http://fold.it/portal/files/newcompetition.png>. Access date: 28 October 2016.

Fold.it (2008d). *What are the Rules of Foldit?* Online: <http://fold.it/portal/info/faq#rules>. Access date: 28 October 2016.

GalaxyZoo.org (2007). Online: <http://www.galaxyzoo.org>. Access date: 27 October 2016.

Gierasimczuk, N., van der Maas, H., Raijmakers, M. E. (2013). An Analytic Tableaux Model for Deductive Mastermind Empirically Tested with a Massively Used Online Learning System. *Journal of Logic, Language and Information*, *22*(3), 297–314.

GMB (2012). Online: <http://gmb.let.rug.nl>. Access date: 28 October 2016.

Kleka, P., Łupkowski, P. (2014). Gamifying science – the issue of data validation. *Homo Ludens*, *6*(1), 45–54. Online: <http://ptbg.org.pl/dl/160/Pawe%C5%82%20KLEKA,%20Pawe%C5%82%20%C5%81UPKOWSKI%20-%20Gamifying%20science%20-%20the%20issue%20of%20data%20validation.pdf>. Access date: 28 October 2016.

Łupkowski, P. (2011). Human computation – how people solve difficult AI problems (having fun doing it). *Homo Ludens*, *3*(1), 81–94. Online: <http://ptbg.org.pl/dl/65/Pawe%C5%82%20%C5%81UPKOWSKI%20-%20Human%20computation%20-%20how%20people%20solve%20difficult%20AI%20problems%20(having%20fun%20doing%20it)%20.pdf>. Access date: 28 October 2016.

Łupkowski, P., Wietrzycka, P. (2015). Gamification for Question Processing Research – the *QuestGen* game. *Homo Ludens*, *7*(1), 161–171. Online: <http://ptbg.org.pl/dl/196/Pawe%C5%82%20%C5%81UPKOWSKI,%20Patrycja%20WIETRZYCKA%20-%20Gamification%20for%20Question%20Processing%20Research%20-%20the%20QuestGen%20Game.pdf>. Access date: 28 October 2016.

Masters, K. L., Nichol, R. C., Hoyle, B., Lintott, Ch., Bamford, S., Edmondson, E. M., Fortson, L., Keel, W. C., Schawinski, K., Smith, A., Thomas, D. (2010). Galaxy Zoo: Bars in Disk Galaxies. *Monthly Notices of the Royal Astronomical Society*. Online: <http://arxiv.org/abs/1003.0449>. Access date: 8 December 2015.

MathsGarden.com (2010a). *Playfully exercise your math skills*. Online: <http://mathsgarden.com>. Access date: 28 October 2016.

MathsGarden.com (2010b). *Grow your plants by solving math problems*. Online: <http://www.mathsgarden.com/more-info>. Access date: 28 October 2016.

Mitgutsch, K., Alvarado, N. (2012). Purposeful by design?: a serious game design assessment framework. In: M. S. El-Nasr (ed.), *Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games (FDG '12)* (p. 121–128). New York: ACM. Online: <http://dspace.mit.edu/openaccess-disseminate/1721.1/100701>. Access date: 27 October 2016.

NKJP (2008). *Narodowy Korpus Języka Polskiego*. Online: <http://www.nkjp.pl>. Access date: 28 October 2016.

OperationWarDiary.org (2014a). Online: <http://www.operationwardiary.org>. Access date: 27 October 2016.

OperationWarDiary.org (2014b). *Welcome to Operation War Diary!* Online: <http://www.operationwardiary.org/#/classify>. Access date: 27 October 2016.

OperationWarDiary.org (2014c). *Pick a diary to work on!* Online: <http://www.operationwardiary.org/#/diaries>. Access date: 28 October 2016.

Quinn, A. J., Bederson, B. B. (2011). Human Computation: A Survey and Taxonomy of a Growing Field. In: D. Tan (ed.). *CHI 2011: Conference Proceedings and Extended Abstracts, Vancouver, BC, USA, May 7–12, 2011: the 29th Annual CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. New York: ACM.

RoboCorp (2015). Online: <http://citygames.zetsystem.com.pl/gwap/GWAP>. Access date: 3 November 2016.

Smith, L. (25 January 2014). *116,638 names tagged in first week!* Online: <http://blog.operationwardiary.org/2014/01/25/104167-names-tagged-in-first-week>. Access date: 28 October 2016.

Sweetser, P., Wyeth, P. (2005). GameFlow: a model for evaluating player enjoyment in games. *ACM Computers in Entertainment*, *3*(3), 1–24.

Šisler, V. (2015). *Contested Memories of War in "Czechoslovakia 38–89: Assassination"*. Kraków: unpublished conference talk (CEEGS).

Venhuizen, N. J., Basile, V., Evang, K., Bos, J. (2013). Gamification for word sense labeling. In: K. Erk, A. Koller, *Proceeding of the 10th International Conference on Computational Semantics (IWCS 2013)* (p. 397–403). Potsdam: Association for Computational Linguistics. Online: <http://www.anthology.aclweb.org/W/W13/W13-0215.pdf> Access date: 28 October 2016.

Wiśniewski, A. (1995). *The Posing of Questions: Logical Foundations of Erotetic Inferences*. Dordrecht–Boston: Kluwer Academic Publishers.

Wiśniewski, A. (2013). *Questions, Inferences, and Scenarios. (Studies in Logic)*. London: College Publications.

Wordrobe.org (2012). *Play what you mean*. Online: <http://wordrobe.housing.rug.nl/Wordrobe/public/HomePage.aspx>. Access date: 28 October 2016.

Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *CyberPsychology & Behavior*, *9*(6), 772–775. Online: <http://online.liebertpub.com/doi/pdf/10.1089/cpb.2006.9.772>. Access date: 28 October 2016.

Zooniverse.org (2007). Online: <http://www.zoouniverse.org>. Access date: 7 October 2016.

Paweł Łupkowski, PhD – Assistant Professor at the Department of Logic and Cognitive Science, Cognitive Science Curriculum Manager at the Institute of Psychology (Adam Mickiewicz University, Poznań). Co-founder of the Reasoning Reseach Group (http://reasoning.edu.pl). Research interests: philosophical logic (logic of questions), theories of reasoning, formal analysis of cognitive processes, serious games, games with a purpose, gamification in science and education.

Dagmara Dziedzic, M. A. – Department of Logic and Cognitive Science, Institute of Psychology, Adam Mickiewicz University, Poznań. Currently, a PhD candidate at Adam Mickiewicz University in Poznań. Her scientific interests are connected with the use of games in scientific research. A large part of her research is associated with the possibility to make games used in the study both useful tool for researchers, and attractive entertainment for the player. Her work focuses on the transfer of mechanic known from traditional video games to games created for a scientific purposes. Her research is supported by her professional experience, since it is related to the design of commercial games and gamification systems.

Techniki budowania zaangażowania graczy – studium przypadku gier skierowanych na cel wykorzystywanych w nauce

Abstrakt: Celem niniejszej pracy jest przedstawienie oraz omówienie interesujących technik projektowania gier, które wykorzystane zostały w grach skierowanych na cel. Omawiane przez nas produkcje zostaną ograniczone do tych używanych w badaniach naukowych. Szczególnie ciekawą kwestię stanowi dla nas wpływ poszczególnych technik (np. implementacji mechanik modelu Free2Play) na zaangażowanie graczy.

Słowa kluczowe: gry skierowane na cel, zaangażowanie graczy, citizen science, grywalizacja, projektowanie gier

Blurring the Lines: *De Profundis: Letters from the Abyss* (2001) by Michał Oracz

Aleksandra Mochocka
Kazimierz Wielki University in Bydgoszcz | a.mochocka@ukw.edu.pl

Abstract: Being an expansion of a presentation given at the DiGRA 2015 conference, this article discusses *De Profundis* by Michał Oracz, a Polish role-playing game from 2001, as an innovative project rooted in previous experiments of the Polish role-playing games community. Albeit generally recognised as an RPG, the game merges the features of the pervasive larp and alternate reality game with the more traditional forms of role-playing. The game is discussed as blurring the boundaries between fiction and reality, and destabilizing the magic circle of play, as well as merging the presentation of operational rules with what could be recognised as a game session.

Keywords: *Magia i Miecz*, role-playing games, RPG, GNS model

1. Introduction

Upon its publication, *De Profundis: Letters from the Abyss* was marketed and generally recognised as a role-playing game.[1] Created by a game and graphic designer Michał Oracz, it was originally published in Polish as *De Profundis: listy z otchłani* by Portal Publishing (Wydawnictwo Portal) in 2001. The game was translated into English to be published by Hogshead Publishing the same year. Other translations followed; Edge Entertainment was responsible for the Spanish edition in 2002 and the French one in 2010, and Krimsus Krimskrams-Kiste for the German edition in 2003. In 2009 the second (expanded) Polish edition was released, followed by another English translation, published as *De Profundis: Cthulhu Gaming on the Edge of Madness* (2010) by Cubicle 7 Entertainment. The first edition is going to be analysed here as characterised by specifically innovative approach to game design, namely blurring the boundaries between a table-top role-playing game, pervasive larp, and an alternate reality game. The fragments quoted and analysed in this article have been taken from the 2001 English edition. Unless specified otherwise, all translations are mine. The article is the expansion of my presentation submitted to DiGRA 2015 conference.

De Profundis is heavily influenced by the works of H. P. Lovecraft. The rulebook is written as a series of letters in which a first-person narrator explains the tenets of the game. The general idea is to observe the reality, look for some imaginary traces of the uncanny, extract and explore them, and put one's experiences related to the process down, preferably in a series of letters that should be exchanged with other players. The players can constitute a Society, akin to a traditional role-playing party, or the Web, "an open group of indefinite range, where they can encounter anybody" (Oracz, 2001a, p. 9). As follows, both the rulebook and the gameplay are epistolary. The choice of structure – a series of letters, in which the first person narrator who introduces himself as a game designer presents his experiences and explores his thoughts – is reminiscent of the tradition of epistolary novel, the diary, and the metanovel.

[1] For example, the blurb of the English 2001 edition calls it "GM-free role-playing game of modern and 1920s horror in the style of H. P. Lovecraft".

The game's relationships with the aforementioned genres brings up the subject of the tension between reality and fiction, as well as the question of the artifice, that had already been debated in literature. The "epistolary fiction tends to lay bare the subjective basis of all cognition" (Nünning, 2008, p. 57), and reading diaries,

> actual or fictional, published or unpublished, private or public – we tend to fashion a double response. First there is the feeling of the voyeur, peeping around pages as if they were curtains, searching out the secret thoughts and life recorded on the private page. But then comes the troubling response: suppose this text is contrived, the writer lying to the reader, writing a life as one would like it rather than as it is (Duyfhuizen, 1986, p. 171).

In the metanovel, in turn, "the central conflict between fiction and reality is reproduced within the structure of the novel itself" (Lowenkron, 1976, p. 346). Consequently, *De Profundis* seems to be a very "literary" role-playing game, both directly related to Lovecraft, and following an established tradition of metafictional literary genres that focus on their own ontological status (Waugh, 1984).

The basic premise, namely the exchange of the letters, situates *De Profundis* in the category of asynchronous multiplayer games (Tresca, 2011, Kindle, chapter 4, section "History"). In playing-by-mail, the oldest form of games belonging to this category that had originated from playing chess, "players sent their decisions or turns via postal mail to an opponent, who in turn would send his response" (ibid.). "As technology advanced, so too did play-by-post gaming, evolving from postal to email, from email to web, from web to persistent browser-based games (PBBGs)" (ibid., chapter 4, section "Introduction"). However, playing-by-mail games and PBBGs, as Tresca (2011) discusses them, are usually set in a secondary universes, clearly separated from the everyday life of the players (e.g. magic kingdoms), who take on fictional personas (e.g. dragon slayers) in the game. On the contrary, in *De Profundis* the players choose one of the three options:

> Next we must choose the characters we are going to play, whom we are going to act out in the game. For we can play:
> - ourselves;
> - an investigator taken from *Call of Cthulhu*, old or current; or
> - a character taken from a story by HPL or another author (Oracz, 2001a, p. 10).

Hence, the first option directs the players into merging their assumed persona with their everyday life identity. The underlying idea of *De Profundis* is to blur the distinctions between everyday reality and the world created in the course of the game, and this option is one of the tactics facilitating it. As it will be presented in the course of this article, while displaying some features typical of games, *De Profundis* was a highly innovative, one of a kind project, stemming form the experiments undertaken by its author and the other members of the Polish role-playing community.[2]

2. New Style games and the Polish role-playing games scene

De Profundis: Letters from the Abyss is a representative of the so called New Style of role playing games publishing of late 1990s and early 2000s. The New Style series of print rulebooks started with *The Extraordinary Adventures of Baron Munchausen: A Superlative Role-Playing Game in a New Style: Devised & Written by Baron Munchausen* by James Wallis, published in 1998 in the traditional A4 format yet with an atypically small number of 24 pages. The British company which released that game, Hogshead Publishing, had diverted their focus from their flagship product, the classic *Warhammer Fantasy Roleplay*, to something decisively different: "a roleplaying game completely out of the norm which D&D established and every game since has followed" (The Alexandrian, 2015), "an arguable RPG" (Harrigan, Wardrip-Fruin, 2010, p. 3). The atypical, concise publishing format highlighted the change in approach to the idea of a role-playing game core book.

The success of the game led to the publication of a series of innovative rulebooks, with *Pantheon* (2000), *Powerkill* (1999), *Puppetland: A Storytelling Game with Strings in a Grim World of Make-Believe* (1999),[3] and *Violence: The Role-Playing Game of Egregious and Repulsive Bloodshed* (1999) being other notable examples of New Style games. *The Extraordinary Adventures*

[2] In this text I am going to focus on Oracz and his contribution to the project, the Polish role-playing games scene in its broader context being a subject of my further research.

[3] Prior to the expanded print version put on the market in the New Style series, *Puppetland* had been published online in 1995.

belonged to the category of story-making games that "combine narrative elements with standard game features including competitive play, a clear ending point and a winner" (Wallis, 2010, p. 69). As Wallis has it in relation to the story-making games, the crucial point in their design is the intergeneration of the rules and the game structure, resulting in a 'coherent package'" (ibid., p. 79). This could be said about the New Style games in general. The designers strived not only to fit in with the requirements of the already existing genre by supplementing new settings or new game mechanics, but also to significantly change the idea of role-playing.

The English version of *De Profundis* was published under the aegis of Hogshead; its original version had been developed in the creative milieu gathered around *Portal* magazine. Some of the most crucial innovative features of the game had been, actually, already present in other Polish projects. Specifically, as to blurring the boundaries between the game and reality, Oracz observes that:

> *De Profundis* was not an idea out of its times. Working on the game, I didn't absolutely feel that I was creating anything innovative when it came to [this issue]. At that time some very sophisticated larps and dramas had been already organised in our country (lasting for months, sometimes), where the players totally erased the boundary between themselves and their characters, or simply played as themselves, with some fantastic elements added as a skeleton of the preliminary sketch of the story. Playing "ourselves", playing "here and now" created a very strong effect, to say the least (in Mochocka, 2015).

A discussion of various psychodrama techniques (psychodrama understood here as "a game played for fun", not a therapeutic session) included in Appendix B of the rulebook (a reprint of an article from *Portal*) had originated from Oracz's participation in such projects. The article states that in order to play psychodrama, "we need no world description, character sheets, rules or scenarios"; also, "there is NO GAMEMASTER here. There are only players. And, at the same time, each of them has something of a GM in them as they create another bit of the story" (Oracz, 2001a, p. 29–30). Techniques such as, for example, interweaving descriptions with dialogues, limiting the gameplay in time (one hour being the recommended scope), setting the action against empty landscapes, creating symbolic scenes, evoking the sense of insecurity and confusion in the players, and providing "ambient" music are recommended (ibid., p. 30). It is explained that:

> we needn't worry much about coherence, credibility, and realism, and our heads are filled with hundreds of books, films, ideas, associations and such. During a psychodrama session these veins of gold become uncovered in strange ways, often surprising to ourselves. Yes, it is improvisation, but each of it[s] elements results from the abilities of more than one person (ibid., p. 31).

To sum up, innovative as it was, *De Profundis* followed a well-established tradition of the experimental approach to role-playing in Poland. On the other hand, however, as Oracz admits it (in Mochocka, 2015), the publishers were conscious of their target, which generally consisted of decisively less avant-garde players, and toned down certain aspects of the game, specifically the ones that, as Oracz (ibid.) recalls, reflected his interest in Schechneresque "dark play"; for example, a section on activating imagination via dedicated exercises was not included in the game eventually. Here comes the question of the play between the author and the receivers: "*De Profundis* makes an impression of a sincere and 'intimate' address to the reader, yet that did not result from some exceptional trust, as it was simply a technique I adapted (and put into perspective, a very undeveloped one)" (ibid.). The artifice was hidden behind fictional sincerity.

The game, outstanding as it was, got the Diana Jones Award nomination in 2002; to quote the recommendation:

> Out of Poland comes a roleplaying game that expands the definition of what a roleplaying game is, and what an RPG rulebook is. This free-form, Lovecraftian game runs by correspondence. Rather than adapting tabletop RPGing to play-by-mail, *De Profundis* re-invents the roleplaying form to match correspondence-style play (The Diana Jones Award, 2002).

As has been already stated, *De Profundis* is a New Style game, and some of New Style games clearly belonged to a category which Wallis calls story-making games (2010, p. 73). The underlying design principle in their case is, as Wallis has it, is that they:

> do not create a fully-fleshed story [...]. Instead, they provide the pieces of the story's skeleton and the rules for assembling it. The players' interaction with the game builds these pieces into the framework of a story, while the players' imagination and improvisation simultaneously add the flesh of the narrative, bouncing off the prompts and inspirations provided by the game engine (ibid.).

De Profundis fits in with these requirements, as there are very specific rules and prompts for building up the story, making the core book closer to the role-playing scenario or adventure module, while the story itself is much more open for the players' decision than traditional scenarios or modules. What could be also pointed out here is that the recurrent features of New Style games are playing with fiction and authenticity as well as blurring the boundaries between the game world and the actual world. The play with authenticity is already present in *Baron Munchausen*. Much in the tradition of the budding 18th-century novel (Martuszewska, 2007), the designer's name is concealed under the guise of the editor, while Munchausen himself is granted the authorship on the title page of the game. As Wallis says, explaining the status of the rulebook, it:

> is written not by me but by the Baron himself – by charming coincidence, I discovered the long-lost manuscript of the game that my ancestor John Wallis, a games publisher in the late 1700s (true) had commissioned from Baron Munchausen (not quite as true) (2010, p. 75).

A similar device is utilised in *Violence*, allegedly written by "Designer X". When it comes to the erasing or loosening up the boundaries between the game and "reality", both *Violence* and *Powerkill* are highly metafictional. Applied to literature,

> metafiction is a term given to fictional writing which self-consciously and systematically draws attention to its status as an artefact in order to pose questions about the relationship between fiction and reality (Waugh, 1984, p. 2).

In games, metafictionality could result in self-conscious and openly stated interest in the relationships between game mechanics, game world, game culture, and gameplay (Mochocka, 2007). New Style games renegotiate the genre conventions and focus the receiver's/player's attention on the possible out-of-game impact of the in-game decisions, discussing the ethics of role-playing games. In other words, they 1) point to the fact that players' decisions can have consequences going beyond the magic circle of play[4]; 2) destabilise the magic circle they are meant to create by

[4] The concept originated from "Huizinga who wrote about the spatiotemporal separation of play and ordinary life", and "has become one of the most discussed [ones] in

drawing attention to the interrelationships between the game and the actual world. This merger between the game world and the actual world and the focus on self-conscious gameplay stays also at the foundations of *De Profundis*.

3. The rulebook, the rules, and the game session

The English edition rulebook is very short, contained on 32 pages of the A4 format altogether, with a glossy full-colour cover. The cover art by Dennis Detwiller evokes the sense of instability and psychedelia enhanced by the title and the headline: "A game of mind-warping horror (in the style of H. P. Lovecraft) created by Michał Oracz". The rulebook itself is black and white, with small copperplate illustrations, most of them positioned as a kind of initial capitals. The illustrations look as if they were taken from an old encyclopaedia; they feature collages of body parts, landscapes, people, and scientific instruments. They are fairly abstract, and have no direct connection to the fragments of the text they accompany. Such a hiatus between the verbal and visual texts that seem to be totally disjointed, adds to the uncanny, dreamy atmosphere of the vintage copperplates, and leave the reader/player at a loss as to their meaning.

De Profundis is focused on a very specific type of experience, and with an overtly articulated ambition to be innovative and ground-breaking ("Please, do not mistake it for a play-by-mail game. Can playing a PBM game make one insane?" [Oracz, 2001a, p. 5]). What makes it truly

game studies" (Montola, 2012, p. 48). What follows, it could be defined and understood in a number of ways; specifically, some contemporary scholars insist that the magic circle is isolated from its environment, albeit its boundaries could be breached or penetrated, while the majority "see the boundary of play and non-play in terms of transformation or filtering rather than in terms of isolation" (ibid., p. 51–53), in agreement with the interpretation suggested by E. Goffman, who understood "the magic circle [as] a social and cultural structure that contains endogenous meaning within", and "selectively filters and transforms exogenous meaning to endogenous meaning (ibid., p. 51). By virtue of its transformative powers, the magic circle of play offers the players its "protective quality" (Myers, 2010; as cit. in: Montola, 2012, p. 52). In the case of role-playing games, the special status of the magic circle of play allows players to experiment with "identity alteration" (Bowman, 2012, p. 32) in a "safe, liminal space" (ibid., p. 54). For a thorough review of the positions on the magic circle, see Montola 2012 (p. 48–55, passim).

exceptional is the fact that the rulebook could be perceived both as the game manual and the game instance (Björk, Holopainen, 2004). It merges the presentation of operational rules with what could be recognised not only as a recording of, but also as a game session per se. Despite the disclaimer that it should be "Read and interpreted only as a game" (Oracz, 2001a, p. 2) it also encourages the players to breach the spatial, temporal, and social boundaries of the magic circle, what can situate it in the category of pervasive games, as recognised by Montola: "A pervasive game is a game that has one or more salient features that expand the contractual magic circle of play, spatially, temporally, or socially" (2009, p. 12). To provide some examples:

> In *De Profundis* we don't declare to the Game-master that we are going to do a library search. We go to a real library ourselves to look for vague comments and hints [...] (Oracz, 2001a, p. 7).
>
> Sometimes I think I no longer live in the real world, but in some other imaginary place, as if taken out of our fantastic and sometimes frightening games. Now you have decided to cross the line too and see everything differently (ibid.).
>
> In other words, in *De Profundis*, unlike in virtually every role-playing handbook, you won't find a ready-made conventional world, created or established for the purpose of the game. There is no established canon of binding fiction, such as bestiary [...]. So we blur the line between gamespace and the real world we inhabit in everyday life. I will describe the rules for modifying its elements and looking for secrets, magic and hidden nightmares [...]; expect a letter on the mysteries of the Filters for perceiving other worlds in the place of the one were [sic] used to (ibid.).
>
> Now, you may find it surprising, but we don't play in HPL's world at all, but rather in our real one. Only then and there we seek scraps of what Lovecraft and others wrote about. This is exactly what I remember from the Hermit's manuscript; after all he wasn't really creating a game, but rather rules for correspondence between the few outsiders who have encountered the hidden side of our reality (ibid.).

As follows, such game design can be also discussed in relation to the ideas that renegotiate the concept of the magic circle, such as the "stereoscopic vision" (McGonigal, 2003, p. 3), "cell membrane" (Nieuwdrop, 2005, p. 1, 6), or the suggestion that the boundary delimiting the circle is not as meaningful as it might be expected (Dena, 2009, p. 172–173). This could be also related to the maja-lila theory, as exemplified by Schechner: "Maya-lila is fundamentally a performative-creative act of continuous playing where ultimate positivist distinctions between true and false, real and unreal, cannot be made" (1988, p. 7). It is a concept taken form

the ancient Indian philosophy, still valid in contemporary Indian culture; as Schechner has it, the traditional Western perception of games and play is diametrically different, and a series of oppositions can be formulated when it comes to "approaches to playing" (ibid., p. 11–12). A concept Schechner relates to maya-lila is the dark play, which:

> may be conscious playing, but it can also be playing in the dark when some or even all of the players don't know they are playing. Dark play occurs when contradictory realities coexist, each seemingly capable of cancelling the other out, as in the double cross [...]. Dark play subverts order, dissolves frames, breaks its own rules [...] (ibid., p. 12–13).

Whereas, as it was mentioned before, *De Profundis* did not utilise pure dark play for the fear that it would have been unethical, it seems to allude to dark play profusely. Here, the Lovecraftian flavour is applied not only to the game content, but also – or rather first and foremost – to the game mechanics. Wallis's premise of the "coherent package" has been fulfilled.

4. Cthulhu reality

Yet another intriguing point of reference for *De Profundis* could be the idea of intradiegetical presence of the Lovecraftian protagonists in the original Cthulhu stories (Price, 2009, p. 241), as it seems to be accurately reflected in the game. Apart from two Appendices, the text takes the form (stylistically, and to some extent typographically) of a series of letters, written between 25 December 1999, and 22 November 1999. In these letters the author/narrator explores his emotional and mental states in great detail, looking for some uncanny, Cthulhu mythos related explanation of everyday occurrences ("I haven't received your answer to my most recent letter yet. Still, I am writing to you without delay, since meanwhile something important happened. Something strange" [Oracz, 2001a, p. 3]), and explains the rules of the game which consists in exploring one's emotional and mental states and writing letters describing them. As follows, the procedure of playing the game is illustrated with an exemplary game session:

> The letter is our board for playing *De Profundis*. It is the room where we meet to play. It is where things happen and our characters can be presented; where we can have an adventure or a conversation together. *De Profundis* is letters (ibid., p. 13).

Appendix B is, as it was noted before, a reprint, attempting at the illusion of authenticity.[5]

Published the same year *The Beast* (Wiseman, Lee, Stewart, 2001) was launched, *De Profundis* represents certain features attributed (Szulborski, 2005; Thompson, 2010; Kim, Allen, Lee, 2008; McGonigal, 2007, 2008; Mochocka, 2011) to alternate reality games, such as creating multimedial environment, hiding information in the game approached as a system of information, appealing to networks of participants, creating illusion of reality, and utilising storytelling and emergent narrative. Of those features, the call to deploy inter-immersion (Pohjola, 2004, p. 89–90) and performing belief (or the Pinocchio effect, namely "The desire for a game to be transformed into real life, or conversely, for everyday life to be transformed into a "real little game") (McGonigal, 2003, p. 9–10) are perhaps the most significant:

> As you describe some events in you letter, imagine this is not a game. Try to feel as if everything you are writing or going to write had been for real. [...] Cross the line between the game and reality. [...] It's not about writing a good story or having an interesting game; it's about blurring the line between what we write and reality (Oracz, 2001a, p. 18).

This is not to say that *The Beast* and *De Profundis* are identical. To say the least, *The Beast* was not advertised as a game and its operative rules were not explicitly explained (McGonigal, 2003a, p. 4), which makes it significantly different from *De Profundis*. The operative rules of the latter are explicit, yet they are presented in the course of the narration that emulates the emergent narrative that could have originated out of the gameplay. Here comes another major difference: the gameplay of the ARG relied heavily on the information gap, with reconstructing the embedded narrative (LeBlanc, 1999; as cit. in: Salen, Zimmerman, 2004, p. 383) being its primary goal, whereas in the gameplay of *De Profundis* the narrative is mainly emergent (ibid.), while at the same time the rulebook could be treated as a record of a game session. The participants of an ARG

[5] The Spanish edition features a set of unbound pages, emulating hand-written letters, bringing *Composition No. 1* by M. Saporta or *The Helpless Doorknob* by E. Gorey, or other similar publications, to mind.

collaborate primarily to compete against the game system, while the member of the *De Profundis* Net collaborate on the consensual creation of the game experience. Last but not least, multimediality of the first English edition of *De Profundis* was limited, while *The Beast* (and other ARG that followed) offered a plethora of different channels of communication.

In a way, *De Profundis* preceded some developments in larp theory and practice. Whereas the game was marketed as an RPG, it could have been called a pervasive larp instead, had such a category existed in Poland at that time. To compare the definition of the Nordic larp by Stenros: "larps are temporary worlds superimposed on the everyday world. They are framed by their fictionality and the participant is present in the moment of playing as both a player and a character" (2015, p. 197) with the following quote from the game booklet: "To be specific, sometimes I can't tell for sure who I am: myself or a character in *De Profundis*. I haven't told you yet, but you should know that I have another character ready besides Pickman, namely that of the author of *De Profundis*, the Hermit" (Oracz, 2001a, p. 10). The pleasure of larping comes, Stenros goes on to observe, from "the friction between the game world and the real world" (2015, p. 197), and so seems to be the case with *De Profundis*. More specifically, it resembles a temporally seamless game of a kind discussed by Stenros, Montola, and Björk in reference to *Prosopopeia Bardo: Momentum* larp (2009, p. 102), as it seems to be marked by "completely integrating ordinary life with game participation", and the players are here "instructed to play the game as if it was real" (ibid.).

5. Conclusion

The game was published as an RPG, and up to this day is generally recognised as one. However, taking into account its characteristics, *De Profundis* could be associated with pervasive games, specifically the pervasive larp, and it cannot be denied that it shares some crucial features with alternate reality games. The article focused on the most salient of these shared characteristics such as breaching the boundaries of the magic circle in the spatial, temporal, and social dimensions; alluding to dark play; and sustaining the TINAG principle. By no means do these points exhaust all

possible topics of discussion concerning *De Profundis*. A subject of my further research is, specifically, how *De Profundis*, published as a print book, utilises its modalities, game mechanics, and narrative affordances to achieve the effect akin to the one accomplished by transmedial ARG or pervasive larp systems.

According to Michał Oracz, as quoted above, the game had originated from the projects undertaken by a group of progressive Polish role-players. On the one hand, *De Profundis* followed the standards established by the New Style games, but on the other hand the ideas embedded in the game came from the genuine investigations into the nature of role-playing. The game had been created prior to the widespread recognition of the alternate reality games and pervasive larps, but it nonetheless operates on many of the principles that made *The Beast* and other projects so significant.

References

The Alexandrian (14 April 2015). *Hog Wild – The New Style of Hogshead Publishing*. Online: <http://thealexandrian.net/wordpress/36181/roleplaying-games/hog-wild-the-new-style-of-hogshead-publishing>. Access date: 30 October 2016.

Björk, S., Holopainen, J. (2004). *Patterns in Game Design*. Hingham, Massachusetts: Charles River Media.

Bohman-Kalaja, K. (2007). *Reading Games: An Aesthetics of Play in Flann O'Brien, Samuel Beckett and Georges Perec*. Champaign, Illinois: Dalkey Archive Press.

Bowman, S.-L. (2010). *The Functions of Role-playing Games: How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity*. Jefferson, North Carolina: McFarland & Co.

Dena, C. (2009). *Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments*. Online: <http://dl.dropbox.com/u/30158/DENA_TransmediaPractice.pdf>. Access date: 30 October 2016.

The Diana Jones Award (2002). *The Nominees*. Online: <http://www.dianajonesaward.org/02nominees.html>. Access date: 30 October 2016.

Duyfhuizen, B. (1986). Diary Narratives in Fact and Fiction. *A Forum on Fiction*, *19*(2), 171–178.

Harrigan, P., Wardrip-Fruin, N. (2010). Introduction. In: P. Harrigan, N. Wardrip-Fruin (eds.), *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media* (p. 1–4). Cambridge: MIT Press.

Kim, J. Y., Allen, J. P., Lee, E. (2008). Alternate Reality Gaming. *Communications of the ACM*, *51*(2), 36–42.

Lowenkron, D. H. (1976). The Metanovel. *College English*, *38*(4), p. 343–355.

Martuszewska, A. (2007). *Radosne gry. O grach/zabawach literackich*. Gdańsk: słowo/obraz terytoria.

McGonigal, J. (2003). "This Is Not a Game": Immersive Aesthetics and Collective Play. Online: <http://janemcgonigal.files.wordpress.com/2010/12/mcgonigal-jane-this-is-not-a-game.pdf >. Access date: 30 October 2016.

McGonigal, J. (2007). The Puppet Master Problem: Design for Real-World, Mission-Based Gaming. In: P. Harrigan, N. Wardrip-Fruin (eds.), *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media* (p. 251–263). Cambridge: MIT Press.

McGonigal, J. (2008). Why I Love Bees: A Case Study in Collective Intelligence Gaming. In: K. Salen (ed.), *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning* (p. 199–228). Cambridge: MIT Press.

Mochocka, A. (2007). White Wolf – Black Dog. Metafikcja w RPG. In: A. Surdyk (ed.), *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał. T. 1* (p. 157–163). Poznań: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza.

Mochocka, A. (2011). Alternate Reality Games – gry rzeczywistości alternatywnej – zjawisko graniczne. *Homo Ludens*, *3*(1), p. 117–138.

Mochocka, A. (2015). Interview with Michał Oracz. Personal archives.

Montola, M. (2009). Games and Pervasive Games. In: M. Montola, J. Stenros, A. Waern (eds.), *Pervasive Games: Theory and Design* (p. 7–23). Burlington, Massachusetts: Morgan Kaufmann.

Montola, M. (2012). *On the Edge of the Magic Circle: Understand Role-playing and Pervasive Games*. Online: <http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/66937/978-951-44-8864-1.pdf?sequence=1>. Access date: 30 October 2016.

Nieuwdorp, E. (2005). *The Pervasive Interface: Tracing the Magic Circle*. Online: <http://www.digra.org/dl/db/06278.53356.pdf>. Access date: 30 October 2016.

Nünning, A. (2008). Reconceptualizing the Theory, History and Generic Scope of Unreliable Narration: Towards a Synthesis of Cognitive and Rhetorical Approaches. In: E. D'hoker, G. Martens (eds.), *Narrative Unreliability in the Twentieth-Century First-Person Novel* (p. 29–76). Berlin, New York: De Gruyter.

Pohjola, M. (2004). Autonomous Identities. Immersion as a Tool for Exploring, Empowering and Emancipating Identities. In: M. Montola, J. Stenros (eds.), *Beyond Role and Play: Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination* (p. 81–96). Helsinki: Ropecon.

Price, R. M. (2009). With Strange Aeons: H. P. Lovecraft's Cthulhu Mythos as One Vast Narrative. In: P. Harrigan, N. Wardrip-Fruin (eds.), *Third Person: Authoring and Exploring Vast Narratives* (p. 225–242). Cambridge: MIT Press.

Salen, K., Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press.

Schechner, R. (1988). Playing. *Play & Culture*, *1*(1), 3–19.

Stenros, J. (2015). Nordic Larp: Theatre, Art and Game. In: A. Fedoseev, J. T. Harviainen, O. Vorobyeva (eds.), *Nordic-Russian Larp Dialog: The English Part* (p. 123–134). Moscow: COM CON Larp Convention. Online: <http://www.rpg.ru/img/book/nordic-russian-book-web.pdf>. Access date: 30 October 2016.

Stenros, J., Montola, M., Björk, S. (2009). Designing Temporal Expansion. In: M. Montola, J. Stenros, A. Waern (eds.), *Pervasive Games: Theory and Design* (p. 97–110). Burlington, Massachusetts: Morgan Kaufmann.

Szulborski, D. (2005). *This Is Not A Game: A Guide to Alternate Reality Gaming*. Macungie, Pennsylvania: New Fiction Publishing.

Thompson, B. (2010). *Alternate Reality Gaming – a Definition*. Online: <http://web.archive.org/web/20140323230006/http://www.giantmice.com/features/arg-defined>. Access date: 30 October 2016.

Tresca, M. J. (2011). *The Evolution of Fantasy Role-Playing Games*. Jefferson, North Carolina: McFarland & Co.

Wallis, J. (2010). Making Games That Make Stories. In: P. Harrigan, N. Wardrip-Fruin (eds.), *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media* (p. 69–80). Cambridge: MIT Press.

Waugh, P. (2003). *Metafiction: The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction*. London: Routledge.

Ludography

Costikyan, G. (1999). *Violence: The Role-Playing Game of Egregious and Repulsive Bloodshed*. London: Hogshead.

Laws, R. (2000). *Pantheon and Other Roleplaying Games*. London: Hogshead.

Oracz, M. (2001a). *De Profundis: Letters from the Abyss* (trans. M. Slapa, M. A. Pica). London: Hogshead.

Oracz, M. (2001b). *De Profundis: Listy z otchłani*. Gliwice: Portal.

Oracz, M. (2002). *De Profundis: cartas desde el abismo* (trans. unknown). Sevilla: Edge Entertainment.

Oracz, M. (2003). *De profundis. Ein Erzählspiel in Briefform* (trans. R. Sandfuchs). Krimsus Krimskrams-Kiste: München.

Oracz, M. (2010). *De Profundis: Cthulhu Gaming on the Edge of Madness*. Oxford: Cubicle 7 Entertainment.

Tynes, J. (1999). *Puppetland: A Storytelling Game with Strings in a Grim World of Make-believe/ Power Kill: A Roleplaying Metagame*. London: Hogshead.

Tynes, J. (1995). *Puppetland: a storytelling game with strings in a grim world of make-believe*. Online: <http://johntynes.com/revland2000/rl_puppetland_www.html>. Access date: 30 October 2016.

Wallis, J. (1998). *The Extraordinary Adventures of Baron Munchausen: A Superlative Role-Playing Game in a New Style: Devised & Written By Baron Munchausen*. London: Hogshead.

Wiseman, J., Lee, E., Stewart, S., *The Beast* [ARG]. Microsoft, USA.

Aleksandra Mochocka, PhD — Assistant Professor at Institute of Modern Languages and Applied Linguistics, Kazimierz Wielki University in Bydgoszcz, Poland.

Zacierając granice: *De Profundis: Letters from the Abyss* (2001) Michała Oracza

Abstrakt: Artykuł, stanowiący rozszerzenie referatu zaprezentowanego podczas konferencji DiGRA 2015, skupia się na polskiej narracyjnej grze fabularnej z roku 2001, *De Profundis* Michała Oracza – innowacyjnym projekcie osadzonym w sferze eksperymentów podejmowanych na polskiej scenie gier fabularnych. Choć produkcja jest rozpoznawana przede wszystkim jako RPG (narracyjna gra fabularna), to łączy cechy *pervasive larps*, gier rzeczywistości alternatywnej (ARG) oraz starszych, skonwencjonalizowanych typów gier fabularnych. Omówiona została w kontekście zacierania granic między fikcją a rzeczywistością oraz destabilizowania magicznego kręgu gry, jak również łączenia prezentacji zasad operacyjnych z przedstawieniem zapisu sesji gry.

Słowa kluczowe: magiczny krąg gry, Nowa Fala, sesja gry, narracyjne gry fabularne, larp, ARG, RPG

Magia i Miecz Magazine: The Evolution of Tabletop RPG in Poland and its Anglo-Saxon Context

Aleksandra Mochocka, Michał Mochocki
Kazimierz Wielki University in Bydgoszcz |a.mochocka@ukw.edu.pl | mochocki@ukw.edu.pl

Abstract: The paper analyses the evolution of tabletop RPGs in Poland through the prism of *Magia i Miecz* (1993–2002) – the first, and for a long time the only commercial Polish RPG magazine. This evolution is discussed by means of the "classic" Gamism-Narrativism-Simulationism model, and with reference to the history of RPGs in the English-speaking world. Even though they reached Poland 20 years after their birth, when simulationism and diceless storytelling were well-known abroad, *Magia i Miecz* did not import all playing styles at once. Instead, Polish RPGs went through the same developmental stages as in the USA: from gamism, across simulationism and narrativism, to diceless storytelling to dice-friendly storytelling and New Style / indie.

Keywords: *Magia i Miecz*, role-playing games, RPG, GNS model

Homo Ludens 1(9) / 2016 | ISSN 2080-4555 | **© Polskie Towarzystwo Badania Gier 2016**

1. Introduction

The aim of this paper is an analysis of the evolution of tabletop RPGs in Poland, as seen through the prism of *Magia i Miecz* (1993–2002): the first and most of the time the only commercial RPG magazine on the Polish market. This evolution will be considered with reference to the history of RPG in the English-speaking world, most notably in the USA, and analysed with the use of the "classic" Gamism-Narrativism-Simulationism model.

The Threefold Model, developed collectively on rec.games.frp.advocacy group (1997; see also Kim, 2007) and summarised by John H. Kim (1998), distinguished three playing styles: gamism, simulationism, and dramatism (GDS). These were later renamed by *The Forge* community and Ron Edwards (2001) into gamism, simulationism, and narrativism (GNS), and in 2003 termed as "creative agendas" part of The Big Model (Edwards, 2003). The reception of the three styles/agendas was mixed; nevertheless, they tend to be referenced to in most academic discussions about the history or styles of RPG (e.g. Cover, 2010, Kindle, chapter 9, section "Limitation of Genre: Different Player Perspectives"; Peterson, 2012, Kindle, footnote 496; Tresca, 2011, Kindle, chapter 3, section "Narrative"; Mäkelä, Koistinen, Siukola, Turunen, 2005). It has produced a lasting impact on popular RPG theory in the industry media, and its use was extended also to LARPs – live action role-plays (as adapted by Bøckman, 2003).

For the purpose of this article, we will use the "classic" GNS triad from before The Big Model, the reason being its historical relevance. The time period analysed here ends in 2002, when GNS's expansion into The Big Model was not around yet. The old GNS may not be the optimal template to analyse present-day role-playing practices, but it seems an appropriate framework to map the evolutionary stages of tabletop RPG – especially, its 1996+ period in Poland, when the triumph of narrativism (storytelling) over gamism corresponded with the debate about these very concepts on English-speaking discussion groups. It was the GDS/GNS model that was used to think and write about the RPG experience in the late 1990s / early 2000s. Polish authors and opinion leaders, who frequented those English forums, were introduced to this conceptual framework, made their choices about preferred playing styles, and reflected the choices in their RPG writing. Thus, it might have had direct influence on the Polish RPG scene.

In the tables below, each text is labelled as follows:

- G = Gamist, if its main concern is winning, levelling up, and game mechanics: its balance, fairness, application, selection of mechanics-driven challenges;
- Sim = Simulationist, if its main concern is the accuracy ("realism") of game mechanics in its simulation of physical/biological/psychological phenomena (e.g. in combat) and the realism of the setting;
- N = Narrativist, if it focuses on the storytelling qualities of the RPG experience as similar to literary/film fiction, e.g. by focus on dialogue, narration, genre conventions, plot development, character personality and relationships;
- Sim/N = Simulationist/Narrativist, if it focuses on psychological realism in character behaviour (and acting) and on verisimilitude (or internal logic) in the working of the fictional world in its social, economic, legal and other aspects.

All translations of Polish titles and quotations to English are ours.

2. Year 1993: Origins in Pure Gamism

The main content of issues 1–5/1993 was *Kryształy Czasu* (*Crystals of Time*), a complete handbook to a fantasy game published in instalments, concerned with races, character classes, game mechanics, sample scenarios, character generator, character development, the geopolitical environment etc. The game was similar to *Dungeons & Dragons* (Gygax, Arneson, 1974): dungeon crawls and quests focused on beating traps and monsters, collecting loot and experience points, and levelling up. "Initially, *Dungeons & Dragons* was largely gamist, doing little to encourage in-depth role-playing or any form of storytelling" (Tresca, 2011, Kindle, chapter 3, section "Narrative"), and such were the *Crystals*. Artur Szyndler says that RPG is about "experiencing exotic and fantastic adventures in magical worlds" (1993a, p. 4), echoing the view of D&D's author Gary Gygax (1987; 1989), as cited in Tresca (ibid.). It was this D&D-like game, with a very complex dice-based rule system and cliché fantasy world, that was first available in Polish and was central to the only RPG magazine on the market. Hence, the foundations for the RPG fandom laid by the *Magia*

i Miecz (further referred to as MiM) magazine assumed gamism as the expected playing style.

Initially, *Crystals of Time* occupied so much space that little was left for other magazine content. In issues 1–5/1993 (between 36 and 48 pages each), about 15–20% of the text was used for regular sections: editorial, letters to the editor (starting in 3/1993), game reviews, info on Polish SF/game clubs, and a final section on non-RPG games: miniature models in 1/1993, LARP in 2/1993, and strategic wargaming from 3/1993 on. Beside these "regulars", the rest was simply a part of *Crystals of Time* handbook, with a maximum of three other texts (none in 1/1993; a short story in 5/1993).

2/1993

Author	Title (with English translation)	Content	Playing Style
Victor + T. Stępień	"X przykazań Mistrza Gry" (The GM's Ten Commandments)	encourages players to act out dialogues, GMs to diversify the speech of NPCs, and everyone to pay attention to the physical realism, e.g. that carrying a heavy load should decrease agility (based on the 122 issue of *Dragon Magazine*)	Sim/N
Jacek Brzeziński	"Charakter postaci a specyfika sytuacji w RPG" (Character's alignment versus situational specifics in RPG)	talks about psychological realism and how different alignments (good/evil; law/chaos) result in different responses to the same situation	Sim
Carlos M.	"Wpływ gier Role-Playing na zmiany w psychice" (Influence of RPG on mental changes)	not relevant to playing styles	–

3/1993

Author	Title (with English translation)	Content	Playing Style
Anonymous	"Samotna przygoda" (The Lonely Adventure)	how to run a scenario for only one character; focused on difficulty levels of traps and monsters, healing options, etc.	G

4/1993

Author	Title (with English translation)	Content	Playing Style
Paweł Opara	"Czarownik Damazy o niewidzialności" (Sorcerer Damazy on Invisibility)	long essay on the practical aspects and theory behind Invisibility spells, with expansion of game mechanics	G/Sim

Apart from the three articles heralding the advent of simulationism, no other text (including scenarios) in issues 1/1993 to 5/1993 reached beyond gamist fantasy. Sample single-player adventures published in the early issues served as tutorials to the *Crystals of Time* mechanics. Full scenarios for adventuring parties, published in 4/1993 ("Przygoda: Nieproszony gość" [An Adventure: Uninvited Guest]) (Anonymous, 1993b) and 5/1993 ("Demoniczna Horda" [Demonic Horde]) (Szyndler, 1993b), were typical dungeon crawls with traps, monsters and treasures; "Demonic Horde", specifically, was later remembered as the epitome of this gaming style (Mochocki, 2007, p. 35).

3. Early 1994: Towards Simulationism

With 5/1993, the publication of *Crystals of Time* "core books" was almost completed. More spells, items, monsters, scenarios, settings and new rules were yet to come, but merely as expansions (however, as Adrian Kuc insists, for spellcasting character classes it was necessary to have access to descriptions of spells from MiM 6/1993 [personal communication, 2016]). Plus, *Magia i Miecz* grew in size: first to 66, then 82 and more pages. Thus, in 1994 the hegemony of *Crystals of Time* was over.

There finally was enough space to make it a genuine magazine, not a serially published game handbook with tiny additions of magazine content. The issue 1/1994 brought a large dose of simulationism, "a simulationist sort of approach where realism in the storyworld is privileged over game rules" (Cover, 2010, Kindle, Chapter Notes, section "Chapter 7"). In MiM, it took the form of calls for "realism" in game mechanics and world/character behaviour. It also opened a long-continued cycle

of popular science texts about the history, technology, economy of real-world cultures (most notably, European Middle Ages), which should help gamemasters create more believable (= realistic) settings. Very much like the 1977 game of *Chivalry & Sorcery* (Simbalist, Backhaus, 1977) in the US, whose "authors strove to depict a plausible world, one where the actions of characters had a coherent and believable context" (Peterson, 2012, Kindle, section 5.10: "D&D among the RPGs").

1/1994

Author	Title (with English translation)	Content	Playing Style
Jacek Brzeziński	"Błędy i wypaczenia" (Errors and distortions)	talks a lot about immersion in the character's mind, but not for the sake of immersionism – his main concern is realism, and he sees immersion as the necessary means to achieve it; "The genuine realism of the game needs good and thorough immersion in the character's psyche" (Brzeziński, 1994a, p. 16)	Sim/N
Paweł Opara	"Fenomen Magicznego Pocisku" (The Phenomenon of the Magic Missile)	a manual on the use of Magic Missile spell, with quasi-realistic attention to detail, to cause-effect relationships, to context and environment (e.g. even though the magic missile deals little damage, it will disarm an opponent if it hits him/her in the hand, or blind him if it hits the eyes, or knock over a mounted warrior if it hits the horse's leg)	Sim
Robert Zegar	"Rycerz" (Knight)	about medieval knights	Sim
Artur Szrejter	"Czy Wikingowie mieli rogi?" (Did the Vikings have horns?)	about Vikings	Sim

After 1/1994, the "GM's Almanac" section frequently included: a) historical texts intended as guidelines for quasi-historical settings: about horses; swords; armoured warriors; Viking runes; medieval executioners; religious orders and monasteries; mythological creatures etc.; b) non-historical texts which clearly addressed fantasy settings, but took the serious "realistic" tone like the above-described "Phenomenon of the Magic

Missile". Such were e.g. "Pułapki" (Traps) in 3/1994 (Mincberg, 1994) and "Vademecum..." in 4/1994 (Anonymous, 1994; see the table below). On the downside, the tendency to realism led to the increased complexity of game rules and loads of detailed information, which is again parallel to the American case of early simulationism, as exemplified by *Chivalry & Sorcery*. Peterson says: "As the realism rose to vertiginous heights, the playability of *Chivalry & Sorcery* precipitously plummeted" (2012, Kindle, section 5.10: "D&D among the RPGs"). He also quotes Lewis Pulsipher's opinion from the issue 5 of the *White Dwarf* magazine: "C&S is the fantasy role-playing expression of the wargamers who favour realism and simulation, while D&D is the expression of playability fans who want a good game, not simulation" (as cited in: Peterson, 2012, ibid.).

Despite the loud calls for realism, gamism was still heavily present in MiM. For example, in the issue 2/1994 another fantasy game for beginners was published, short enough to fit into one edition of the magazine: *Oko Yrrhedesa* (*The Eye of Yrrhedes*) by Andrzej Sapkowski. The issue 3/1994 described *Advanced Dungeons & Dragons* (Gygax, 1977, 1978), its various worlds and supplements, and it contained one scenario for AD&D. Also in 1994, texts and scenarios for *Warhammer Fantasy Role Play* (Halliwell, Priestley, Davis, Bambra, Gallagher, 1986) began to appear, and in the late 1994 MiM's publisher (Mag) released the Polish edition of WFRP (in a book format). All four games featured in MiM were heroic fantasy with dice-based rule systems presented with a gamist attitude. At the same time, the "GM's Almanac" in 1994 was strongly leaning towards simulationism, and also started to give floor to narrativism. The contents of issue 4/1994 are a representative sample of this mixture:

4/1994

Author	Title (with English translation)	Content	Playing Style
Ken Rolston	"Element ryzyka" (Element of Risk)	scenario for WFRP (from the issue 107 of *White Dwarf*)	G/N
Chris Felton	"Nie potrzeba nam psycholi" (No Psychos Needed)	text for WFRP players on the psychology of elves, dwarves and halflings (from the issue 92 of *White Dwarf*)	N

Graeme Davis	"Ręka przeznaczenia" (Hand of Destiny)	for WFRP GMs, on the use of Destiny Points (from the issue 88 of *White Dwarf*)	G
Rafał Gałecki	"Karczmarzu, piwa!" (Beer for us, innkeeper!)	detailed description of how taverns/inns work	Sim
Anonymous	several articles on 27 pages	huge expansion of the set for *Crystals of Time*: magical items, monsters, minor gods, elixirs, spells	G
Anonymous	"Vademecum cen" (Vademecum of prices)	the presentation of buildings and fortifications' prices; written for *Crystals...*, but with simulationist agenda (technological and economical realism), including detailed accounts of size, capacity, price, garrison, maintenance, construction time for castles, towers etc.	Sim
Tomasz Kołodziejczak, Jacek Komuda	"Pięć lampek" (Five lamps)	short story set in *Crystals of Time*	N
Jacek Brzeziński	"Prezentacja świata" (Presentation of the Setting)	a GM's guide which glorified the storytelling skills and believable acting as a means to enhance realism	Sim/N

The last item is of special interest. Brzeziński's conclusion heralded the coming of narrativism: "role playing game is first and foremost two things: role playing and narration (plus, of course, imagination); rules are just an addition – sometimes unnecessary" (1994b, p. 24). For Brzeziński, however, the Story is not the primary concern – Realism is. He sees narration and acting as merely the means to achieve greater realism. Ultimately, he wants scenarios to be realism-driven – not story-driven: "the realism of reality demands that not everything in this world should revolve around your scenario" (ibid.). This is why his argument is not to be separated from simulationism.

4. Number 10: Narrativism Enters

The issue 5/1994 (10 in general) took horror as its main theme – perceived as a novelty in Poland at that time. The editorial says: "Some of you will

now ask what horror has to do with RPG. With no doubt, this genre is rarely found in role playing games" (Hunter, 1994, p. 1). The contents are as follows:

5/1994

Author	Title (with English translation)	Content	Playing Style
Artur Marciniak	"Call of Cthulhu"	description/review of CoC RPG	–
Jerzy Szyłak	"Oblicza horroru" (The Faces of Horror)	historical overview of horror in literature and film	N
Andrzej Miszkurka, Tomek Kreczmar	"Włos się jeży, czyli jak przestraszyć graczy" (Hair Stands On End, or How To Scare Your Players)	GM manual (see below)	N
Zbigniew Wałaszewski	"Wampir – książę krwi" (Vampire – Prince of the Blood)	description of vampires	N
Jacek Komuda	"Kat i jego warsztat pracy" (Executioner and His Workplace)	description of medieval executioner's work	Sim
Jakub Żurek	"Drużyna na chorobowym" (Adventurers on Doctor's Leave)	GM manual: description of mental and physical diseases; their game mechanics; dice-based generator	G/Sim
Andrzej Miszkurka	"Dom" (The House)	scenario for *Crystals of Time*	G/N
Artur Marciniak	"Duch" (Ghost)	scenario for *Crystals of Time*	G/N
Anonymous	another 20-page long expansion set	spells, monsters, herbs, treasures	G
Jacek Piekara	Sługa Boży (Servant of God)	horror fantasy short story	N

Narrativism pushed simulationism to the margins in "GM's Almanac". A gamist section of *Crystals of Time* is still present, with catalogues of spells, monsters etc. full of numerical game statistics. The two *Crystals of Time* scenarios do not abandon rules-heavy combat encounters either – but in the storyline and in instruction for gamemasters they strongly support the idea of building a scary emotional experience through narrative. "The House" was then long remembered as a "new quality" in scenario writing.

The central text "Hair Stand On End..." was an open "manifesto" of narrativism as GM's creative agenda. It promised: "your scenarios will start to resemble the best stories by Lovecraft or Poe" (Miszkurka, Kreczmar, 1994b, p. 13). For the first time in MiM, GM's manual did not focus on game mechanics or realism, but on the evocation of emotions through narrative means; in this case: how to make players scared. In the American context it had also been the horror genre that pushed RPG towards literariness, including the influential *Call of Cthulhu* (Petersen, Willis, 1981). As Mackay has it, *Call of Cthulhu* together with *Stormbringer* (St. Andre, Perrin, 1981) and *Middle-earth* (Charlton, 1984) "emphasized the literary roots that were a background to, but not the main focus of early game design" (2001, p. 17). In a similar vein, game designer John Wick says:

> The first four editions of D&D are not role-playing games. You can successfully play them without role-playing. *Call of Cthulhu*, on the other hand, is a game you cannot successfully play without role-playing. If you try it, you get... well, you actually violate the basic tenant of the game: to make yourself scared through your character's choices (2014).

He does not reach for the term narrativism, but his further comment leaves no doubt that he advocates the narrativist claim to get rid of game mechanics if it harms the story quality:

> if the most important part of your game is balancing the damage, rate-of-fire, range modifiers, damage dice, ablative armor, dodge modifiers and speed factors, you aren't playing a role-playing game. You're playing a board game.
>
> And you need to stop it. Because all that crap is getting in the way of telling a good story.
>
> As a GM, your job is to help the players tell the stories of their characters (Wick, 2014).

It may be said that in Poland, MiM 5/1994 did a similar thing that *Call of Cthulhu* had done in the USA: it opened eyes to the storytelling potential of RPG by showing how horror scenarios can generate the same emotions as film/literature.

5. Late 1994: Back and Forth

After the issue 5/1994, narrativism did not push back simulationism immediately. On the contrary, 6/1994 did not follow either the horror

theme or the narrativist agenda. It retained the gamist/simulationist profile, e.g. with "Długa droga do domu" (Long way home) by Maciej Kocuj about the realities of living in a medieval castle, or "Vademecum walki" (Vademecum of combat) by Szyndler: rules expansion for *Crystals of Time* to make combat more realistic. Horror strikes back in 7/1994 with "Dom II: Urodziny Alvina" (The House II: Alvin's Birthday) by Miszkurka and Kreczmar, but gamist *Crystals of Time* and simulationist "GM's Almanac" still hold ground. Narrativism would not triumph until next year.

6. Year 1995: Narrativism Rises

The issue 1/1995 injects another dose of narrativism. "Dynamika akcji. Przeszkody i metody" (Dynamics of Action: Obstacles and Methods) by Ad In puts strong emphasis on keeping the players involved in narrative action. And more importantly, another RPG system shows up: *Strefa Śmierci* (*Death Zone*), a science-fiction game, to be published in MiM in a series of texts throughout upcoming months. On the first page, the authors declare:

> Game rules are not important. [...] What is important is what you are telling your players and how they are playing their characters. [...] The main task of the gamemaster is to create an interesting story [...] personality of characters, acting out dialogues and emotions matter much more than combat, in which players most likely will fail (Kołodziejczak, Brzeziński, 1995, p. 40).

Parallels to the storytelling manifesto of the American edition of *Vampire: the Masquerade* (Rein-Hagen,1991) are hard to overlook.

Death Zone broke the monopoly of fantasy. Throughout 1995, the constant presence of gamist *Crystals of Time* was counterbalanced by the narrativist *Death Zone*, and some materials for *Cyberpunk 2020* (Pondsmith, 1990; its Polish version published by Copernicus in 1994). In mid-1995, game materials for *Call of Cthulhu* made their way on MiM's pages, and stayed there for good, especially as MiM's publisher (Mag) released the Polish edition of the game. At the same time, simulationist voices for realism did not go away: Smoq writes "Więcej realizmu!" (More realism!) in 2/1995 and "Jeszcze więcej realizmu" (Even more realism) in 7–8/1995,

and "GM's Almanac" on realistic technology and human behaviour continues.

Also, within the "more realism" voices there are ones calling for deep immersion in character. Dariusz Paszkowski in "Kroniki awanturnicze" (The Adventurous Chronicles) in 4/1995 says: "The point of role-playing games is first and foremost the ability to immerse in your role" (p. 22–23). In 10/1995 Maciej Nowak takes the same attitude in "Chleb najemników" (Bread of Mercenaries), and Adam Matusiewicz in "Szanujmy wspomnienia" (Let's Respect Memories) highlights the importance of building a past for player characters. Should we be using Bøckman's (2003) adaptation of GNS to live action role play, which distinguishes dramatism, gamism and immersionism, we would classify this as the latter. In the original GNS model, it would be narrativism (immersion in the character's actions and emotions within an unfolding story).

Generally, in 1995 MiM – and the MiM-animated RPG community in Poland – reached adolescence. MiM already covered all major genres: fantasy, s-f and horror; and gave voice to all playing styles in the GNS model. Also, fantasy was associated with gamism and simulationism, horror with narrativism, and SF (*Death Zone*) with simulationism and narrativism. *Crystals of Time* and gamism did not go away, but were marginalised. The strategic games section (hex-and-counter board games, mostly), which had been present since 1993, was abandoned in 1995.

The issue 12/1995 was focused on narrativist horror again, with Miszkurka and Kreczmar's how-to-scare manual "Włos się jeży II" (Hair Stands On End II); with a text about Lovecraftian Dreamlands by Emil Leszczyński; and a CyberCthulhu section translated from the issue 2/1992 of *Interface* (Hockabout, 1995). In the editorial to MiM 12/1995, the authors say "We've decided that the next issues of MiM can be more difficult; that we may print stuff dealing with more complex aspects of RPG" (Marciniak, 1995, p. 1).

These are RPGames published in Polish by the end of 1995: *Kryształy Czasu* (1993, in *Magia i Miecz*), *Oko Yrrhedesa* (1994, in *Magia i Miecz*), *Warhammer Fantasy Role Play* (1994, Mag), *Cyberpunk 2020* (1994, Copernicus), *Advanced Dungeons & Dragons* (1995, TM-Semic), *Call of Cthulhu* (1995, Mag), *Zły Cień: Kruki Urojenia* (*Evil Shadow: Crows of Delusion*) (Greczyszyn, 1995, Szaman). The latter game was a local production set in early medieval

Poland, mixing the historical geopolitics with Slavic demonology and magic. In GNS terms, it was the epitome of simulationism-gone-too-far, with rulesets as detailed as to list battle statistics of a single ant (Wikipedia, 2014). It did not make it to MiM's pages and soon sank into oblivion.

7. Years 1996–1999: Storytelling rising

In years 1996–1999, the Polish RPG market grew significantly, welcoming local editions of: *Vampire: the Masquerade* (1996, ISA), *Werewolf: the Apocalypse* (1997, Mag; orig.: Rein-Hagen, 1992), *Middle-earth* (1996, Mag), *Shadowrun* (1997, ISA; orig.: Charette, Hume, Dowd, 1989), and *Mage: the Ascension* (1999, Warszawa; orig.: Wieck, Earley, Wieck, 1993). Also, original Polish games came out. 17th-century *Dzikie Pola* (Komuda, Baryłka, Jurewicz, 1997, Mag) was clearly inspired by Henryk Sienkiewicz's historical fiction. The book edition of Sapkowski's *Oko Yrrhedesa* (1999, Mag) was probably a market move to capitalise on the then-bestselling *Witcher* novels. All these games feature storytelling/narrativism, many of them openly self-identify as such (the *World of Darkness* series [i.e. *Vampire...* and *Werewolf...*], *Dzikie Pola*). Some use settings of literary fiction. As an exception comes the release of the D&D-like *Crystals of Time* in book format (Szyndler, 1998, Mag), which had been promised by the publisher many years earlier, now mockingly advertised as "the longest awaited RPG in the world": a late legacy of the gamist roots.

MiM gave priority to titles published by Mag, but not exclusively: content for other games also appeared every now and then. Combat- and rules-oriented games (e.g. *WFRP*, *Legend of the Five Rings* [Wick, 1997], *Deadlands* [Hensley, 1996], *Earthdawn* [Gorden, 1993]) still received content with floor maps and monster stats, so narrativism did not reign supreme – but it established ground as the "advanced" and "ambitious" playing style, and was endorsed by gamemaster's manuals even for sword-and-sorcery settings.

Throughout 1996 and 1997, a number of authors encouraged the narrativist approach. In 1/1996, Rafał Gałecki writes "Narodziny storytellingu" (The Birth of Storytelling), promoting the ideas championed by the *World of Darkness* series. The debate of "role-playing vs. roll-playing" increases,

with "Z kostkami czy bez?" (With or Without Dice?) by Łukasz M. Pogoda and "Parę słów o walce" (A Few Words on Combat) by Michał Niewęgłowski (both in 3/1996). Beyond *Magia i Miecz*, ISA published the Polish edition of *Vampire: the Masquerade*. In 7–8/1996, MiM published the first game materials for *Werewolf: the Apocalypse*, as MiM's publisher was releasing the Polish edition, too. Since then, the *World of Darkness* also had its section in MiM. Marcin Mortka's "Warhammer a storytelling" in 9/1996 is an example of the idea of storytelling (to be termed as narrativism under GNS) transplanted to other settings, including these fantasy settings that had long been associated with gamism. As discussed by Mochocki (2007, p. 182), up to the early 1996, narrativism was promoted as a creative agenda that should be more extensively used by scenario writers, yet without giving up on the gamist legacy of game mechanics and tactics. Since late 1996, some authors, such as Mortka, started to reject the use of game mechanics entirely.

In 9/1997, Miłosz Brzeziński advocates strict adherence to the model of detective fiction in *Call of Cthulhu* scenarios, pointing to Edgar Allan Poe, Arthur Conan Doyle, Agatha Christie, and Raymond Chandler, making the same claims about "similar commonality" of plots as Kenneth Hite (2007). For the first time in MiM's how-to scenario guides, someone discussed the narrative structure of the RPG scenario as a whole – as opposed to the individual motifs or techniques. This marks the transition to "advanced scenario theory", as termed by Mochocki (2007, p. 174), which was developed since 1998 and unequivocally glorified storytelling. (At the same time the Gamism-Narrativism-Simulationism theory was being hotly discussed in the English-speaking online communities.) In 5/1998, the first part of "Interaktywne narzędzia" (The Interactive Toolkit) by Chris Kubasik was published (from the issue 50 of *White Wolf Inphobia*), a radical storytelling manifesto, to be continued for the upcoming two issues. In 7–8/1998, Tomasz Andruszkiewicz promotes the classic three-act drama structure as the basis for RPG scenarios, insisting on parallels in the "dramaturgy" of literature, film, music and RPG (1998, p. 57). The issue 12/1998 brings Ignacy Trzewiczek's "Opowieść o zemście" (A Story on Revenge): a *Warhammer* scenario in the uniquely Trzewiczek style which could be called "radical storytelling". He openly admits that his gamemastering style leads players through the adventures as if through

a fast-paced action film: captivating and exciting, but not open to player's agency (1998, p. 53). The MiM 12/1998 debut leads to a series of "GM's Almanac" texts written by Trzewiczek under the heading of "Jesienna gawęda" (The Autumn Tale), first of which came out in issue 1/1999. Trzewiczek writes more "Autumn Tales" for MiM in 1999, and ultimately launches his own *Portal* magazine in late 1999.

8. MiM's Last Years: 2000–2002

The appearance of *Portal* was an important milestone. Prior to that, MiM had been the one and only professional (i.e. not fanzine) RPG magazine that managed to last more than a few issues. *Portal* was the only MiM's competition on the small market, positioning itself as more ambitious and sophisticated. It focused on the narrativist agenda, with strong presence of simulationism in historical games (*Dzikie Pola*, *Szermierz* [M. Główka, R. Główka, 1999, printed in *Portal* #1]) and in military aspects (thanks to REMOV as firearms expert and Nurglitch as fencing practitioner).

In the last years, MiM competed with *Portal* in delivering high-quality storytelling content for advanced gamemasters. It was not really a market competition, though, as many of the same game systems were covered in both, and the readers typically read both. Also, many of the same authors published in both, maintaining friendships or romantic relationships over the MiM-Portal rivalry. For example, in *Portal* 4/2000, Maciej Szaleniec in his "Opowieść ponad wszystko" (Story Above All!) guide for scenario writers goes as much as to recommend reading serious academic literary theory (p. 111). In MiM 11/2001, in her own guide "O tworzeniu intrygi" (On the Construction of Intrigue), Joanna Szaleniec also promotes story-driven RPG, but takes issue with Trzewiczek-style "filmic" approach, bluntly calling it a "fundamental mistake" to quench player's agency through linear plots (p. 59). Simultaneously, both Maciej and Joanna Szaleniec write story-driven scenarios published in MiM throughout 2000–2002 (in *Portal* as well), some authored by her or him alone, some written in collaboration. Their hallmarks are: 1) cut-scenes about NPCs narrated to players even though the characters are not around to witness, and 2) plot structured in "layers", discovered one by one. Typically, player

characters get involved in the plot only to find out they have been mislead about the nature of the conflict, and need to reassess the situation. For example, in the second layer the suspects turn out to be innocent, whereas the quest-givers and their motives start to look suspicious (Mochocki, 2007, p. 181). The most complicated scenario of this type has no less than five layers (Szaleniec, 2000b).

On the other hand, MiM also wanted to cater to the needs of beginners and players who preferred the traditional gamist/simulationist approach, whereas storytelling dominated in opinion writing and how-to guides. There was, however, a novel approach to the role vs. roll playing debate, coinciding with two specific games: *Legend of the Five Rings* (2000, published by Tori) and *Deadlands* (2000, Mag). These games took effort to bridge the gap between story and mechanics by their interconnectedness, i.e. key elements of the narrative setting or its aesthetics interwoven with game rules. This was not an entirely new phenomenon, having been observed as far back as in *Call of Cthulhu*'s (1981) Sanity points (Hite, 2007, p. 35; Nephew, 2003, p. 4; Dormans, 2006). But in 2000–2001 in Poland it exploded: on the one hand, *Legend of the Five Rings* with mechanics of honour, humiliation, and formal apology and *Deadlands* with the poker card bluff mechanics for duels at high noon, on the other hand the New Style / New Wave series (see below). This promoted the view that well-crafted game mechanics can support and enhance, not ruin, the story experience, as exemplified, for example, in Trzewiczek's "Rzecz o turlaniu" (On Rolling) in *Portal* 12/2002: a long argumentative essay concluded as follows:

> I know a couple of experienced GMs. They started with dice. Then they got dicephobic, went all storytelling... And now? They got over it. Recovered from dicephobia. They have gone through this illness and beaten it. [...] How about you? (Trzewiczek, 2002, p. 20).

The 2000–2002 era can be called the time of 'dice-friendly storytelling'.

Another centre promoting the narrative qualities of RPG was "Quentin", an annual competition for the best Polish RPG scenario. Started in 1999, it developed throughout the 2000s and is still continued. In 2000, two of its jurors wrote a guide + statement "Quentin – kilka słów o konkursie, czyli garść uwag o tym, jak PISAĆ dobre scenariusze" (Quentin – a few words about the competition and some comments on how to WRITE

good scenarios) (Pogoda, REMOV, 2000). As Mochocki observes (2007, p. 73), they repeated the claim to literariness three times on a single page: "This is a literary competition"; "scenario is a literary work"; "written adventure is a normal literary text which requires hard work" (Pogoda, REMOV, 2000, p. 104). "Quentin" was connected to MiM in more than one way: not only was it created by MiM's (and *Portal*'s) regular authors, but also formed a partnership with MiM to guarantee the publication of the winning scenarios. Also, it was *Magia i Miecz* (12/2000) that published the above-cited text by Pogoda and REMOV.

Generally, MiM, *Portal* and "Quentin" were not separate communities but nodes in one relatively small national scene, connected via many of the same leading figures, and with the unquestioned dominance of the narrativist discourse. Differences of opinion concerned the desired level of player agency, open vs. directed endings, total rejection vs. marginalisation of dice rolls, etc., yet no-one in late MiM or *Portal* would question the primacy of the story (Mochocki, 2007, p. 74).

9. Portal and New Style / Nowa Fala

Up to this point, the history of RPG in Poland can be traced through the lens of *Magia i Miecz*. The last episode, however, is connected only with *Portal*: the birth of small-format indie (independent) RPGs. In 2000, *Frankenstein Faktoria* by Joe Abrakadabra and Ignacy Trzewiczek opens the line of Nowa Fala (New Wave) games, following the Anglo-Saxon trend called New Style. Pioneered by John Tynes' *Puppetland* published originally online (1995), New Style was officially launched as a series with James Wallis's *The Extraordinary Adventures of Baron Munchausen* (1998), to be followed by other games, including *Puppetland* in print form (Tynes, 1999). In Poland, *Frankenstein Faktoria* was the first of such small-format indie games. Next to that, Portal Publishing issued the Polish edition of *The Extraordinary Adventures...* (Wallis, 2001) and more original Polish games – some of which were soon published abroad. The first Polish RPG with a foreign edition was *Frankenstein Faktoria* (2001, Edge Entertainment, in Spanish), whereas genuine international acclaim was won by Michał Oracz's *De Profundis* (2001), with its several editions in English,

German, and Spanish, and a nomination for the 2002 Diana Jones Award for Excellence in Gaming.

10. Conclusion

In 2000–2002 the Polish RPG market reached full maturity. Not only had it completed all evolutionary stages from dungeon crawls, across storytelling, to indie New Style, but also it started to generate games that reached international public. With regard to the focus of this study, it is interesting to observe that it was indeed the same evolutionary cycle – even though it did not have to be! In 1993, when *Magia i Miecz* was first published, both simulationism and narrativism (including WoD storytelling) were already around. Importing tabletop RPG from the Anglo-Saxon countries, MiM could actually begin with storytelling, or with a mixture of the creative agendas. Business-wise, it could even make more sense to reach for the newest developments or best practices. Instead, as shown in the table below, the evolutionary steps were exactly the same as they had been in the US, only that in Poland the changes came at a rapid pace. In detail:

1. MiM started with gamist dungeons heralded by *Crystals of Time*, a home-brew clone of D&D – 20 years after D&D.
2. Next came simulationist concerns about realism; in the USA 3 years after D&D, in Poland a few months after *Crystals of Time*.
3. Then, "the narrative turn" brought by horror games: in MiM it came 1 year after *Crystals of Time* (in the memorable 5/1994 issue), while it had taken 7 years in the USA to move from D&D to *Call of Cthulhu*.
4. Soon storytelling manifestoes came, with MiM's 2-year evolution from narrativism to *Vampire: the Masquerade* (1994 to 1996), equivalent to 10 years in the USA (counted from CoC to *Vampire...*).
5. Finally, it took 4 years in Poland to go from diceless storytelling (*Vampire...*, 1996) to integrated story-mechanics in large-format games such as L5R (2000) and *Deadlands* (2001) and to indie small--formats (*Frankenstein...*, 2000). Analogically, it took 4 years in the US from the same *Vampire...* (1991) to *Puppetland* (1995) and 5 years to *Deadlands* (1996).

At that point, Poland was merely three years behind with local translations of the given games (L5R came out in 1997 in English, in 2000 in Polish; *Munchausen* – 1998 and 2001). After that, the Polish RPG scene seemed to develop parallelly to the world's stage, with the foreign editions of *Frankenstein Faktoria* (2001) and *De Profundis* (2001) initiating two-way exchange.

Evolutionary steps	English-speaking world	Poland
origins in gamism	1974 (D&D)	1993 (*Crystals of Time*)
rise of simulationism	1977 (*Chivalry & Sorcery*)	early 1994 (MiM: "GM's Almanac")
rise of narrativism	1981 (*Cthulhu...*)	middle 1994 and 1995 (MiM: *Death Zone; Cthulhu...*)
storytelling (*World of Darkness*)	1991 (*Vampire...*)	1996 (*Vampire...*)
dice-friendly storytelling	1996 (*Deadlands*), 1997 (L5K)	2000 (L5K), 2001 (*Deadlands*)
New Style (indie)	1995 (*Puppetland*), 1998 (*Munchausen*)	2000 (*Frankenstein*), 2001 (translation of *Munchhausen*)

Afterword

With the development of free and 24/7 available online RPG portals and communities came the demise of print magazines. *Magia i Miecz* closed down in 2002. *Portal* followed suit in 2003, to be replaced by the publisher with a cheap, short and light-hearted *Gwiezdny Pirat* (Star Pirate), which survived in print until 2007. Then, it became a free online zine about RPG and other non-digital games, and was published until 2013. It was assumed that the time for print RPG magazines had definitely passed. Therefore, it came as a great surprise when Kuźnia Gier bought copyright from Mag and resurrected MiM after a successful crowdfunding campaign in 2014, raising nearly 100.000 PLN: 395% of the funding threshold (Stachyra, 2014). The new *Magia i Miecz* comes out quarterly in print, ebook and audiobook formats, having released four issues in 2015 and four planned for 2016. This is, however, a different story, which might be worth a separate study.

References to RPG magazines[1]

Andruszkiewicz, T. (1998). Czy Bach był Narratorem, czyli weekendowy kurs pisania scenariuszy. *Magia i Miecz*, 7–8(55–56)/98, 57–58.

Anonymous (1993a). Samotna przygoda. *Magia i Miecz*, 3/93, 3–5.

Anonymous (1993b). Przygoda: Nieproszony gość. *Magia i Miecz*, 4/93, 27–33.

Anonymous (1994a). Skarby magiczne. *Magia i Miecz*, 4(9)/94, 30–39.

Anonymous (1994b). Vademecum cen. *Magia i Miecz*, 4(9)/94, 40–43.

Anonymous (1994c). Bractwo Białych Mieczy. *Magia i Miecz*, 4(9)/94, 44.

Anonymous (1994d). Schemat sporządzania mikstur magicznych. *Magia i Miecz*, 4(9)/94, 45.

Anonymous (1994e). Schemat sporządzania wywarów z ziół. *Magia i Miecz*, 4(9)/94, 46.

Anonymous (1994f). Bogowie. *Magia i Miecz*, 4(9)/94, 46–49.

Anonymous (1994g). Bestiariusz. *Magia i Miecz*, 4(9)/94, 50–54.

Anonymous (1994h). Czary. *Magia i Miecz*, 4(9)/94, 55–62.

Anonymous (1994i). Skarby magiczne, cz. 2. *Magia i Miecz*, 5(10)/94, 42–46.

Anonymous (1994j). Lista ziół – część 2. *Magia i Miecz*, 5(10)/94, 47–49.

Anonymous (1994k). Martwiaki. *Magia i Miecz*, 5(10)/94, 50–58.

Anonymous (1994l). Czary, cd. *Magia i Miecz*, 5(10)/94, 59–63.

Brzeziński, J. (1993). Charakter postaci a specyfika sytuacji w RPG. *Magia i Miecz*, 2/93, 5–6.

Brzeziński, J. (1994a). Błędy i wypaczenia. *Magia i Miecz*, 1(6)/94, 15–17.

Brzeziński, J. (1994b). Prezentacja świata. *Magia i Miecz*, 4(9)/94, 21–24.

Brzeziński, M. (1997). Skrót do R'lyeh. *Magia i Miecz*, 9(45)/97, 62–64.

Davis, G. (1994). Ręka przeznaczenia. *Magia i Miecz*, 4(9)/94, 18–19.

In, A. (1995). Dynamika akcji. Przeszkody i metody. *Magia i Miecz*, 1(13)/95, 34–36.

[1] Although in our journal we follow the APA style, in this part of the bibliography we decided to use the traditional numbering of the magazines in question, since this kind of numbering had been used by their editors and the readers and researchers of them are highly accustomed to it. In the numbering of *Magia i Miecz* the first figure indicates the number within the given year, the figure in brackets – the overall number of the issue, and the last one (after the slash) – the year of publishing. In the case of the 1993 issues there are no numbers in brackets because it is the first volume of *Magia i Miecz*. In the case of the *Portal* magazine we name only the overall numbers of issues.

Felton, C. (1994). Nie potrzeba nam psycholi. *Magia i Miecz*, 4(9)/94, 12–17.
Hunter (1994). Mieczem i magią. *Magia i Miecz*, 5(10)/94, 1.
Gałecki, R. (1994). Karczmarzu, piwa! *Magia i Miecz*, 4(9)/94, 25–29.
Gałecki, R. (1996). Narodziny storytellingu. *Magia i Miecz*, 1(25)/96, 26–31.
Hockabout, C. (1995). Polityka bólu (trans. T. Kreczmar). *Magia i Miecz*, 12(24)/95, 34–47.
Kocuj, M. (1994). Długa droga do domu. *Magia i Miecz*, 6(11)/94, 31–34.
Kołodziejczak, T., Brzeziński, J. (1995). Strefa Śmierci. *Magia i Miecz*, 1(13)/95, 40–57.
Kołodziejczak, T., Komuda, J. (1994). Pięć lampek. *Magia i Miecz*, 4(9)/94, 63–66.
Komuda, J. (1994). Kat i jego warsztat pracy. *Magia i Miecz*, 5(10)/94, 19–21.
Kubasik, C. (1998). Interaktywne narzędzia (1). *Magia i Miecz*, 5(53)/98, 64–66.
Leszczyński, E. (1995). Po zamknięciu oczu. *Magia i Miecz*, 12(24)/95, 16–21.
M., C. (1993). Wpływ gier Role-Playing na zmiany w psychice. *Magia i Miecz*, 2/93, 4.
Marciniak, A. (1994a). Call of Cthulhu. *Magia i Miecz*, 5(10)/94, 6–8.
Marciniak, A. (1994b). Duch. *Magia i Miecz*, 5(10)/94, 33–41.
Marciniak, A. (1995). Mieczem i magią. *Magia i Miecz*, 12(24)/95, 1.
Matusiewicz, A. (1995). Szanujmy wspomnienia. *Magia i Miecz*, 10(22)/95, 34–36.
Mincberg, P. (1994). Pułapki. *Magia i Miecz*, 3(8)/94, 7–11.
Miszkurka, A., Kreczmar, T. (1994a). Dom. *Magia i Miecz*, 5(10)/94, 26–32.
Miszkurka, A., Kreczmar, T. (1994b). Włos się jeży, czyli jak przestraszyć graczy. *Magia i Miecz*, 5(10)/94, 10–15.
Miszkurka, A., Kreczmar, T. (1994c). Dom II: Urodziny Alvina. *Magia i Miecz*, 7(12)/94, 34–42.
Miszkurka, A., Kreczmar, T. (1995). Włos się jeży II. *Magia i Miecz*, 12(24)/95, 10–15.
Mortka, M. (1996). Warhammer a storytelling. *Magia i Miecz*, 9(33)/96, 8–11.
Niewęgłowski, M. (1996). Parę słów o walce. *Magia i Miecz*, 3(27)/96, 18–23.
Nowak, M. (1995). Chleb najemników. *Magia i Miecz*, 10(22)/95, 33.
Opara, P. (1993). Czarownik Damazy o niewidzialności. *Magia i Miecz*, 4/93, 6–9.
Opara, P. (1994). Fenomen Magicznego Pocisku. *Magia i Miecz*, 1(6)/94, 18–21.

Paszkowski, D. (1995). Kroniki awanturnicze. *Magia i Miecz*, 4(16)/95, 22–23.
Piekara, J. (1994). Sługa Boży. *Magia i Miecz*, 5(10)/94, 64–68.
Pogoda, Ł. M., REMOV (2000). Quentin – kilka słów o konkursie, czyli garść uwag o tym, jak PISAĆ dobre scenariusze. *Magia i Miecz*, 12(84)/00, 104–105.
Pogoda, Ł. M. (1996). Z kostkami czy bez? *Magia i Miecz*, 3(27)/96, 26–32.
Rolston, K. (1994). Element ryzyka. *Magia i Miecz*, 4(9)/94, 5–10.
Sapkowski, A. (1994a). Tym, którzy pierwszy raz. *Magia i Miecz*, 2(7)/94, 30–51.
Sapkowski, A. (1994b). Oko Yrrhedesa. *Magia i Miecz*, 2(7)/94, 52–64.
Smoq (1995a). Więcej realizmu! *Magia i Miecz*, 2(14)/95, 30–33.
Smoq (1995b). Jeszcze więcej realizmu. *Magia i Miecz*, 7–8(19–20)/95, 21–23.
Szaleniec, J. (2001). O tworzeniu intrygi. Almanach i przygoda w jednym. *Magia i Miecz*, 11(95)/01, 41–45.
Szaleniec, M. (2000a). Opowieść ponad wszystko. *Portal*, 4, 108–111.
Szaleniec, M. (2000b). Tajemnica Morza Szponów. *Portal*, 5, 120–131.
Szrejter, A. (1994). Czy Wikingowie mieli rogi? *Magia i Miecz*, 1(6)/94, 12–13.
Szyłak, J. (1994). Oblicza horroru. *Magia i Miecz*, 5(10)/94, 9–11.
Szyndler, A. (1993a). Kryształy Czasu. *Magia i Miecz*, 1/93, 4–19.
Szyndler, A. (1993b). Demoniczna Horda. *Magia i Miecz*, 5/93, 34–37.
Szyndler, A. (1994). Vademecum walki, część 1. *Magia i Miecz*, 6(11)/94, 57–60.
Trzewiczek, I. (1998). Opowieść o zemście. *Magia i Miecz*, 12(60)/98, 53–59.
Trzewiczek, I. (1999). Jesienna gawęda. *Magia i Miecz*, 1(61)/99, 49–50.
Trzewiczek, I. (2002). Rzecz o turlaniu. *Portal*, 12, 14–20.
Victor, Stępień, T. (1993). X przykazań Mistrza Gry. *Magia i Miecz*, 2/93, 2–3.
Wałaszewski, Z. (1994). Wampir – książę krwi. *Magia i Miecz*, 5(10)/94, 16–18.
Zegar, R. (1994). Rycerz. *Magia i Miecz*, 1(6)/94, 10–11.
Żurek, J. (1994). Drużyna na chorobowym. *Magia i Miecz*, 5(10)/94, 23–25.

Other References

Bøckmann, P. (2003). The Three Way Model. Revision of the Threefold Model. In: M. Gade, L. Thorup, M. Sander (eds.), *As Larp Grows*

Up – Theory and Method in Larp. Frederiksberg: Projektgruppen KP03. Online: <http://web.science.mq.edu.au/~isvr/Documents/pdf%20files/LARP/three_way_model.pdf>. Access date: 31 October 2016.

Cover, J. G. (2010). *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games*. Jefferson, North Carolina: McFarland & Co.

Dormans, J. (2006). On the Role of the Die: A brief ludologic study of pen-and-paper roleplaying games and their rules. *Game Studies*, *6*(1). Online: <http://gamestudies.org/0601/articles/dormans>. Access date: 31 October 2016.

Edwards, R. (2001). *GNS and Other Matters of Role-Playing Theory, Chapter 2*. Online: <http://www.indie-rpgs.com/articles/3>. Access date: 31 October 2016.

Edwards, R. (2003). *The whole model – this is it*. Online: <http://www.indie-rpgs.com/archive/index.php?topic=8655>. Access date: 31 October 2016.

Hite, K. (2007). Narrative Structure and Creative Tension in "Call of Cthulhu". In: P. Harrigan, N. Wardrip-Fruin (eds.), *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media* (p. 31–40). Cambridge: MIT Press.

Kim, J. H. (1998). *The Threefold Model FAQ*. Online: <http://www.darkshire.net/jhkim/rpg/theory/threefold/faq_v1.html>. Access date: 31 October 2016.

Kim, J. H. (2007). *rec.games.frp.advocacy info*. Online: <http://www.darkshire.net/jhkim/rpg/theory/rgfa>. Access date: 15 November 2016.

Mackay, D. (2001). *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art*. Jefferson, North Carolina: McFarland & Co.

Mäkelä, E., Koistinen, S., Siukola, M., Turunen, S. (2005). The Process Model of Role Playing. In: P. Bøckman, R. Hutchison (eds.). *Dissecting Larp. Collected papers for Knutepunkt 2005, the 9th annual Nordic Conference on larp* (p. 205–236). Oslo: Knutepunkt. Online: <http://knutepunkt.laiv.org/dissectionlarp.pdf>. Access date: 31 October 2016.

Mochocki, M. (2007). *Między grą a literaturą. Scenariusze narracyjnych gier fabularnych*. Gdańsk: unpublished PhD dissertation.

Nephew, M. A. B. (2003). *Playing with Power: The Authorial Consequences of Roleplaying Games*. Milwaukee: University of Wisconsin.

Peterson, J. (2012). *Playing at the World: A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures, from Chess to Role-Playing Games*. San Diego: Unreason Press.

rec.games.frp.advocacy group (May–August 1997). Online: <http://groups.google.com/forum/#!forum/rec.games.frp.advocacy>. Access date: 31 October 2016.

Stachyra, M. (2014). *Kampania: "Magia i Miecz" – kultowe pismo o RPG powraca*. Online: <http://wspieram.to/magiaimiecz>. Access date: 4 November 2016.

Tresca, M. J. (2011). *The Evolution of Fantasy Role-Playing Games*. Jefferson, North Carolina: McFarland & Co.

Wick, J. (1 October 2014). *Chess is not an RPG: The Illusion of Game Balance*. Online: <http://johnwickpresents.com/games/game-designs/chess-is-not-an-rpg-the-illusion-of-game-balance>. Access date: 31 October 2016.

Wikipedia (2014). *Zły Cień. Kruki Urojenia*. Online: <https://pl.wikipedia.org/wiki/Zły_Cień_Kruki_Urojenia>. Access date: 31 October 2016.

Ludography

Abrakadabra, J., Trzewiczek, I. (2000). *Frankenstein Faktoria*. Gliwice: Portal.

Abrakadabra, J., Trzewiczek, I. (2001). *Frankenstein Factory* (trans. unknown). Sevilla: Edge Entertainment.

Charlton, S. C. (1984). *Middle-earth Role Playing*. Charlottesville, Virginia: Iron Crown Enterprises.

Charlton, S. C. (1996). *Śródziemie. Gra fabularna* (trans. M. Soczówka, W. T. Szypuła). Warszawa: Mag.

Charette, R. N., Hume, P., Dowd, T. (1989). *Shadowrun: Where Man Meets Magic and Machine*. Chicago: FASA.

Charette, R. N., Hume, P., Dowd, T. (1997). *Shadowrun* (trans. T. Nowaczyk). Warszawa: ISA.

Główka, M., Główka, R. (1999). Szermierz. *Portal*, *1*(1), 36–47.

Gorden, G. (1993). *Earthdawn*. Chicago: FASA.

Greczyszyn, J. S. (1995). *Zły Cień: Kruki Urojenia*. Warszawa: Szaman.

Gygax, G., Arneson, D. (1974). *Dungeons & Dragons: Rules for Fantastic Medieval Wargames, Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures*. Lake Geneva, Wisconsin: Tactical Studies Rules.

Gygax, G. (1977). *Advanced Dungeons & Dragons. Monster Manual*. Lake Geneva, Wisconsin: TSR Hobbies.

Gygax, G. (1978). *Advanced Dungeons & Dragons. Player's Handbook*. Lake Geneva, Wisconsin: TSR Hobbies.

D. Cook, S. Winter, J. Pickens. (1995). *Advanced Dungeons & Dragons 2E. Podręcznik gracza* (trans. M. Soczówka, M. Karczewski, T. Kreczmar, W. Szypuła). Warszawa: TM-Semic.

Halliwell, R., Priestley, R., Davis, G., Bambra, J., Gallagher, P. (1986), *Warhammer Fantasy Roleplay: A Grim World of Perilous Adventure*. Eastwood: Games Workshop.

Halliwell, R., Priestley, R., Davis, G., Bambra, J., Gallagher, P. (1994). *Warhammer Fantasy Roleplay: Edycja polska* (trans. L. Kowalik, A. Maj, J. Brzeziński, P. W. Cholewa, R. Gałecki, A. Marciniak, T. Kołodziejczak, D. J. Toruń). Warszawa: Mag.

Hensley, S. L. (1996). *Deadlands*. Blacksburg, Virginia: Pinnacle Entertainment Group.

Hensley, S. L. (2000), *Deadlands: Martwe ziemie. Podręcznik gracza* (trans. A. Fulińska, J. Janicki, T. Z. Majkowski, K. Nahlik, M. R. Rokita, R. Wojciechowski). Warszawa: Mag.

Komuda, J., Baryłka, M., Jurewicz, M. (1997). *Dzikie Pola*. Warszawa: Mag.

Oracz, M. (2001a). *De Profundis: Listy z otchłani*. Gliwice: Portal.

Oracz, M. (2001b). *De Profundis: Letters from the Abyss* (trans. M. Slapa, M. A. Pica). London: Hogshead.

Oracz, M. (2002). *De Profundis: cartas desde el abismo* (trans. unknown). Sevilla: Edge Entertainment.

Oracz, M. (2003). *De profundis. Ein Erzählspiel in Briefform* (trans. R. Sandfuchs). Krimsus Krimskrams-Kiste: München.

Petersen, S., Willis, L. (1981). *Call of Cthulhu. Fantasy Role-playing in the Worlds of H. P. Lovecraft*. Albany, California: Chaosium.

Petersen, S., Willis, L. (1995). *Zew Cthulhu. Gra fabularna osadzona w światach H. P. Lovecrafta* (trans. J. Brzeziński, R. Gałecki, M. Kocuj, T. Kreczmar, A. Marciniak, J. Rodriguez, M. Soczówka, W. T. Szypuła, K. Żurek). Warszawa: Mag.

Pondsmith, M. (1990). *Cyberpunk 2020*. Renton, Washington: R. Talsorian Games.

Pondsmith, M. (1994). *Cyberpunk 2020* (trans. J. Brzeziński, T. Jasinkiewicz). Warszawa: Copernicus Corporation.

Rein-Hagen, M. (1991). *Vampire: The Masquerade*. Clarkston, Georgia: White Wolf.

Rein-Hagen, M. (1992). *Werewolf: the Apocalypse*. Stone Mountain, Georgia: White Wolf.

Rein-Hagen, M. (1996). *Wampir: Maskarada. Narracyjna gra grozy* (trans. R. Gałecki). Warszawa: ISA.

Rein-Hagen, M. (1996). *Wilkołak: Apokalipsa. Edycja polska* (trans. M. Soczówka, W. T. Szypuła). Warszawa: Mag.

Sapkowski, A. (1999). *Oko Yrrhedesa*. Warszawa: Mag.

Simbalist, E. E., Backhaus, W. (1977). *Chivalry & Sorcery: Warfare & Wizardry in the Feudal Age*. Roslyn, New York: Fantasy Games Unlimited.

St. Andre, K., Perrin, S. (1981). *Stormbringer: Fantasy Role-Playing in the World of Elric Created by Michael Moorcock in His Novels*. Albany, California: Chaosium.

Szyndler, A. (1998). *Kryształy Czasu*. Warszawa: Mag.

Tynes, J. (1995). *Puppetland: a storytelling game with strings in a grim world of make-believe*. Online: <http://johntynes.com/revland2000/rl_puppetland_www.html>. Access date: 30 October 2016.

Tynes, J. (1999). *Puppetland: A Storytelling Game with Strings in a Grim World of Make-believe / Power Kill: A Roleplaying Metagame*. London: Hogshead.

Wallis, J. (1998). *The extraordinary Adventures of Baron Munchausen: A Superlative Role-Playing Game in a New Style: Devised & Written by Baron Munchausen*. London: Hogshead.

Wallis, J. (2001). *Niezwykłe Podróże i zadziwiające Przygody Barona Munchausena* (trans. T. Z Majkowski). Gliwice: Portal.

Wick, J. (1997). *Legend of the Five Rings: Roleplaying in the Emerald Empire*. Ontario, California: Alderac Entertainment Group.

Wick, J. (2000). *Legenda Pięciu Kręgów. Gra fabularna w Szmaragdowym Cesarstwie* (trans. K. Nahlik, T. Majkowski, Ł. M. Pogoda, K. Świątek, B. Brudnik). Warszawa: Tori.

Wieck, S., Earley, C., Wieck, S. (1993). *Mage: The Ascension: A Storytelling Game of Modern Magick*. Stone Mountain, Georgia: White Wolf.

Wieck, S., Earley, C., Wieck, S. (1999). *Mag: Wstąpienie. Duma, moc, paradoks: Narracyjna gra na krawędziach rzeczywistości* (trans. A. Golański). Warszawa: ISA.

Aleksandra Mochocka, PhD – Assistant Professor at Department of English Studies and teacher at Gamedec.UKW at Humanities 2.0, Kazimierz Wielki University in Bydgoszcz, Poland.

Michał Mochocki, PhD – Assistant Professor at Department of English Studies and creator of Gamedec.UKW at Humanities 2.0, Kazimierz Wielki University in Bydgoszcz, Poland.

Magazyn „Magia i Miecz": Ewolucja narracyjnych RPG w Polsce i jej anglosaski kontekst

Abstrakt: Artykuł omawia ewolucję narracyjnych gier fabularnych w Polsce przez pryzmat „Magii i Miecza" (1993–2002), pierwszego i przez długi czas jedynego komercyjnego czasopisma RPG w kraju. Ewolucję tę analizujemy, opierając się na „klasycznym" modelu: gamizm–narratywizm–symulacjonizm, i w zestawieniu z historią RPG w krajach anglojęzycznych. Mimo że do Polski RPG dotarły 20 lat po swoich narodzinach, gdy symulacjonizm i bezkostkowy storytelling były już dobrze znane za granicą, *Magia i Miecz* nie od razu przejęła wszystkie style grania. Polskie RPG przeszło przez te same etapy rozwojowe co amerykańskie: od gamizmu, przez symulacjonizm, narratywizm i bezkostkowy storytelling, po kostkowy storytelling i gry Nowej Fali / indie.

Słowa kluczowe: gry fabularne, RPG, „Magia i Miecz", model GNS

From *College of Wizardry* to *Witcher School*: A Comparative Study of Franchise Larp Design

Michał Mochocki
Kazimierz Wielki University in Bydgoszcz | mochocki@ukw.edu.pl

Abstract: A study of live action role plays as transmediations of a global franchise universe, this work analyses two cases: *College of Wizardry* (world of Harry Potter) and *Witcher School* (world of *The Witcher*), using Mark Wolf's (2012) framework of eight infrastructures: space, time, character, nature, culture, language, mythology and philosophy. The case studies lead to questions and predictions about franchise larps in general. For example, characters, culture, mythology, and philosophy are most useful as vehicles for direct imitation / adaptation of elements from the franchise media (books, films or video games) to larps; philosophy is most likely to be subject to ideology-based modifications; whereas space and nature will be heavily influenced by the physical features of the game site. The text ends with a look at possible relationships between larp creators and the copyrighted multimedia entertainment industry.

Keywords: larp, franchise, transmedia, witcher, Harry Potter

1. Introduction

This comparative analysis of the first editions of two high-profile larps, *College of Wizardry* (November 2014) and *Witcher School* (April 2015), focuses on adaptation/transmediation of globally recognised fantasy franchises. The former was set in the Harry Potter universe, the latter – in the world of the Witcher. Both settings had first been created as novel series and then transferred to other media, including the highly successful film adaptations of *Harry Potter* (Warner Bros) and *The Witcher* video game series (CD Project RED). Held at historical castles in Poland, both larps were designed as 3-day high-quality immersive events for 100+ participants. Both were framed as "schools" and cast the majority of players as students, while the author of this study experienced both games as a teacher. Both took care to provide extensive media coverage for international audiences. With the global attention received by *College of Wizardry*, they were part of an emerging (now: well-established) trend of franchise "castle larps" that reach beyond the larping communities towards mainstream culture.

Just like ARG, a larp:

> is experiential more than textual, making it impossible to re-create the narrative moment of participating in the game. Thus, as researchers, we must rely either on our own experiences or secondhand accounts of transmedia consumption rather than being able to revisit a story for analytical purposes (Mittel, 2014, p. 263).

Hence, this study (first presented at DiGRA 2015 conference) is based on analysis of written/recorded media, with primary importance given to game design documents, supplemented with participatory observation from the preparation and execution of the games. Making use of the theory of transmedia storytelling, participatory culture, and roleplaying studies, the paper will explore how the popular brand/franchise is used to attract the target group, and how the designed larps are related to the "canonical" narratives. The main focus is on the franchise larps as constructed worlds, their infrastructure analysed with Mark Wolf's framework from *Building Imaginary Worlds* (2012). The case studies are also used to inform questions and predictions about the development of franchise larps in general.

2. On franchise, transmedia and adaptation

Academic analysis of trans-/crossmedia cultural production frequently focuses on content generated by copyright-owning companies to maximise profit (e.g. Aarseth, 2006, p. 1–2). *College of Wizardry* (CoW) and *Witcher School* (WS) do not fall in this category: both were initiated and organised by fan communities. Being a non-profit grassroots event, the first CoW did not ask Warner Bros for permission. Only later, in the face of immense media coverage, talks were initiated, and the company prohibited the use of Harry Potter intellectual property in later editions of CoW, yet gave approval for the first run and the sequel/rerun in April 2015 (Raasted, 2015, p. 30). WS organisers, in turn, had obtained permission from CD Project RED beforehand, both for a Polish-speaking edition in April and international (English) in August 2015 (as Dastin Wawrzyniak, owner of Agencja 5 Żywiołów, states [2015, personal communication]). In both cases, the larps brought no direct profit to the licence-holders, even though they openly used their brands.

Promoting the brand, the larp designers can be seen as "grassroots intermediaries", i.e. "unofficial parties who shape the flow of messages through their community and who may become strong advocates for brands or franchises [...] challenging what 'grassroots' means, as such activities often coexist or even coincide with corporate agendas" (Jenkins, Ford, Green, 2013, p. 7). This is especially true about WS, which had the video trailer of *Witcher 3: The Wild Hunt* and company logo on the home page of its website (WitcherSchool.com, 2015).

In the case of Potter/Witcher fans, the larp would be experienced as an adaptation of the books/films/videogames: "haunted at all times by their adapted texts. If we know that prior text, we always feel its presence shadowing the one we are experiencing directly" (Hutcheon, 2006, p. 6). Hence, CoW design doc calls the playing style "Harry Potterish" (Rollespilsfabrikken & Liveform, 2014, p. 28), whereas WS wants to be "a simulation which tries to reflect faithfully the actual witcher training we know from The Witcher universe" (Agencja 5 Żywiołów, 2015, p. 18). What's more, the former says:

> In the Harry Potter novels and movies, there's an interesting blend of the ridiculous, the deadly serious problems of growing up and the fight of good vs. evil. Harry and his friends deal with teenage romance, deadly monsters, political intrigue and personal rivalries, all the while playing a major role in this epic conflict between good and evil.

> And there's still room for some exploding magical beans, miscast spells that turn out silly and small touches of the absurd (like the crazy rules set in place under Dolores Umbridge, for instance).
>
> We're aiming to have Czocha feel like that (Rollespilsfabrikken & Liveform, 2014, p. 28).

Whereas the latter notes:

> During the game you will become an apprentice going through a rigorous witcher training: you will learn fencing, archery and alchemy; you will hunt monsters, unveil secrets and intrigues; and finally, you will face tough choices and discover the consequences the hard way (Agencja 5 Żywiołów, 2015, p. 4).
>
> It is [...] a story about the most characteristic quality of The Witcher setting – about moral dilemmas and choices which are never purely good or bad (ibid., p. 7).
>
> This will be an opportunity to immerse yourself in a well-known setting of The Witcher and live your own unforgettable adventure (ibid., p. 8).

With the declared intent of re-creating the franchise universe, it seems that the target audience were the Harry Potter / The Witcher fandomes who have developed a personal connection to the narratives. As Lemke says:

> The Harry Potter franchise is a new kind of cross-media or meta-media object. The complete experience of its "discourse" involves participation with all these media: not just reading the books, but also viewing the films (which differ significantly from the books) and the DVDs (which include material not in the theatrical-release films), playing the videogames, wearing the clothing, buying the toys, visiting the websites which are linked to the books, films, and videogames, and even perhaps eating the candy (2004, p. 3).

On the other hand, neither CoW nor WS require an extensive knowledge of the "canonical" works. In both games, the castles (schools) are isolated microworlds with their local history written by game designers. There had been no Czocha College in the Harry Potter crossmedia universe, nor had there been a Moszna witcher school in the Witcher's. This should[1]

[1] This is declared authorial intention. However, there are reasons to doubt in the possibility of bringing the experience of a fan close to a non-fan: "One does not have to watch the film to play the game, nor does one have to play the game to understand the film. But the affective relationship between the game and the player alters the understanding of the film's meaning through the emotional dedication of the players / fans" (Booth, 2015, Kindle, Introduction, section "Board games as paratexts"). Referring to the eight world infrastructures (see below), Wolf (2012) insists: "It is through the completeness and consistency of these structures that world gestalten are able to occur. Without these structures, worlds would fall apart and become little more than a collection of data and information, and they

level the field for avid fans and non-fans, as both are approaching a new setting with a new history, which is only loosely connected to events and characters known from the canon. These concerns are not specific to larp, they reflect e.g. what Mittel says about television: "**transmedia extensions from a serial franchise must reward those who partake in them but cannot punish those who do not**" (2014, p. 262). WS design document states clearly that its content and pre-game workshops on site will be enough to fully participate in the larp (Agencja 5 Żywiołów, 2015, p. 4–5).

To what extent, then, is the franchise content present in the larps? Torner (2015) shows that a larp can be a strict adaptation of a film or book, but it is not the case with CoW and WS. Aarseth claims that "somewhat romantic notion of 'crossmedia content' should be replaced with the more accurate term 'crossmedia branding', which may include transfer of the content to a greater or lesser degree" (2006, p. 5). Thus, even if the amount of franchise content is small, the larps still can be analysed as "franchise" or "adaptation" of the Harry Potter / Witcher series. To agree with Hutcheon, "An adaptation's double nature does not mean [...] that proximity or fidelity to the adapted text should be the criterion of judgment" (2006, p. 6). Moreover, Johnson states that "faithtful" replication of previous media is not even expected: "Franchises do not replicate themselves: they are produced in negotiated social and cultural contexts that demand exploration" (2013, p. 3). What complicates matters even more, neither CoW nor WS selected one medium (book, film or video game) as the "one single source or ur-text" (Jenkins, 2007) for adaptation / transmediation.

Terminology-wise, some scholars would insist on using the word "transmediation" instead of "adaptation", as adaptation assumes "retelling **existing** stories, whereas transmedia storytelling tends to be characterised as telling **new** stories in different media but set within a consistent diegetic world" (Harvey, 2015, p. 3). Booth distinguishes "transmediation (the expansion of a narrative across multiple media products), adaptation (the process of recasting a text into a new format), and franchising (the addition of multiple media products under one brand)" (2015, Kindle, Introduction, section "Board games in a digital culture"). Nonetheless,

would cease to be worlds" (p. 154). Therefore, player's unfamiliarity with the source world is likely to severely hamper the level of immersion into the game world.

establishing definitions is not the purpose of this study. Whether it should be called a "transmediation" or an "adaptation of a heterocosm" (Hutcheon, 2006, p. 14; see below), the subject of this analysis is the content franchised from the canon narratives to the larps.

3. World, not story

As Jenkins claims, "storytelling has become the art of world building, as artists create compelling environments that cannot be fully explored or exhausted within a single work or even a single medium" (2006, p. 114). In the first issue of *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies*, "storyworlds can be defined as the worlds evoked by narratives, and narratives can be defined in turn as blueprints for world-creation" (Herman, 2009b, p. vii). Wolf notices that "franchised entertainment, and entertainment in general, is moving more and more in the direction of subcreational world-building" (2012, p. 13); and "imaginary worlds invite audience participation in the form of speculation and fantasies, which depend more on the fullness and richness of the world itself than on any particular storyline or character within it; quite a shift from the traditional narrative film or novel" (ibid., p. 12–13). Herman not only popularises the term "storyworld" (2009a, p. 105–136) but also highlights the importance of narratively-created "**experience** of living through storyworlds-in-flux" (ibid., p. 137). Thus, it comes as no surprise that Jamison calls *Harry Potter* "An entire imaginative world for the generation of children that grew up reading and writing in it" (2013, p. 152), and Garda attributes the global success of *The Witcher* franchise by CD Projekt Red first and foremost to the eponymous character **and** the expansion of the universe far beyond the world of Sapkowski's novels (2010, p. 20–21).

In his discussion of video games as crossmedia productions, Aarseth recalls Cawelti's:

> two levels of popular fiction, 1) the level of cultural convention, where we find the stereotypes, characters, the clichés and the environment [...] and 2) the level of the underlying structure, which is a series of events (boy meets girls, boy loses girl etc.). Only the latter is where the story is actually told, but the [...] the games contain the first level without really affording the latter (2006, p. 7).

Also Hutcheon, talking about the easiness of translation of story elements (themes, characters, the *fabula*) between the telling-to-showing (book-to-film) engagement modes (2006, p. 10–11), sees a difference when it comes to the interaction mode (video game). She says:

> What gets adapted here is a heterocosm, literally an "other world" or cosmos, complete, of course, with the stuff of a story – settings, characters, events, and situations. [...] experienced through multisensorial interactivity (ibid., p. 14).

Ryan & Thon say that "the defining components of narrativity: character, events, setting, time, space, and causality" can be found in any medium, whereas interactivity applies to media such as "video games, improvisational theater, hypertext fiction, tabletop roleplaying games [...] but not to literary narratives, print-based comics, and film" (2014, p. 4). Wolf insists that in the process of "interactivation", i.e. adaptation of non-interactive media into interactive ones, a "model of the world [...] must be constructed which can be interacted with by the user" (2012, p. 260).

All these researchers focus on video games, and seem to be unaware of larp. Hutcheon, Wolf, Johnson, Jenkins, Ryan & Thon briefly discuss tabletop RPG (and Wolf does actually mention larp in one sentence [2012, p. 139]), but when they want to compare digital immersion to bodily immersion in a physical environment (where larp should definitely be referenced!), they reach for theatre or Disney theme parks and rides. Still, Jenkins' idea of "Game Design as Narrative Architecture" (2004), with the concepts of "spatial stories and environmental storytelling" (ibid., p. 121) and "evocative spaces" (ibid., p. 123) designed "to be rich with narrative potential, enabling the story-constructing activity of players" (ibid., p. 129), seems perfectly transferable to larp. After all, as Mortensen states, live action role players strive to "create a special place and space for all: a game space" (2007, p. 303). Instead of having a **narrated** experience of "living through storyworlds-in-flux" (Herman, 2009b, p. 137), they will **actually** live through the experience. Therefore, this is where I will be tracing the **adaptation/transmediation of franchise elements: in the world, not story**. For this purpose, I use Wolf's (2012) framework for the description of "imaginary worlds", which includes eight interconnected aspects he calls infrastructures.

4. Franchise elements in CoW and WS in Wolf's framework

Wolf mentions "three basic elements needed for a world to exist: a space in which things can exist and events can occur; a duration or span of time in which events can occur; and a character or characters who can be said to be inhabiting the world" (2012, p. 154). As he discusses in Chapter 3, the **space** is defined by maps, **time** by timelines, and **characters** by genealogies and relationships. On top of that, he distinguishes five other infrastructures developed in the space + time + character continuum: **nature, culture, languages, mythology** and **philosophy**. Together, "These are the structures by which we make sense of a story or a world, whether in fiction or lived experience, and which place individual facts and details into the larger contexts needed for them to be fully understood" (ibid.).

4.1. Space, time and characters

Space: In both games (CoW and WS), the microworld, i.e. the interactive setting of the game (genuine **game space**), is a secluded school located in a large medieval-ish castle, plus the nearby outdoor area. It is physically present and accessible to the players, arranged and decorated by the organisers as close as possible to the ideal 360 degree illusion in which "roleplaying [...] becomes immediate, physical and social" (Koljonen, 2015, p. 177). Neither the castle, nor the institution (school) existed in the franchise: their socio-cultural histories were invented entirely by the larp-writers, and the "map" of the game space was shaped first and foremost by the existing physical space. Larp organisers can decide on the name and function of particular rooms and outdoor locations (including the selection of in- and off-game areas), but they must work on and within the real-world infrastructure. The real-world doors, walls and corridors have to remain doors, walls and corridors in the game diegesis. Also the functional aspect of the real-world spaces is frequently reflected in-game: the real-world library stuffed with bookshelves and desks is still called a library; the real-world dining hall is used to serve in-game meals; and the bedrooms with real-world beds are also bedrooms for the characters.

The macroworld, i.e. the geographical and cultural setting existing beyond the castle in the larp fiction, is assumed by default to be the

full universe of the franchise saga. There is limited in-game interaction between the school and the macroworld through non-player characters coming to school from the outside, and through narrated in-game events that supposedly happen in the big world and their consequences are felt in the school (e.g. pressure from Polish and German Ministries of Magic in CoW; from the royal house of Temeria in WS). In this way, even though the Czocha / Moszna castle does not come from the franchise universe, it is firmly set in it, connected via hundreds of microlinks in the plot, language (proper names) and character backstories, as will be presented below.

This arrangement of game space is likely to become the golden standard for franchised larping (not just larping; see Wolf, 2012, p. 260–262): a small interactive (playable) microworld supposedly surrounded by the full-blown cult universe, yet isolated from it by a visibly or verbally marked border of the game and off-game zones. Due to financial, legal and logistic constraints, the area of the larp will always be spatially limited, with no organiser's control over the space that surrounds it. No franchise-based interactions await beyond the game area, so interactions between the micro- and macroworld can only be facilitated by the organisers, without players leaving the game space. It is only in the game venue that the organisers can create the "feel" of the cult world by props, decorations, installations and interactors, and keep it safe from intrusions of random outsiders. It seems that all franchise larps must follow this model, unless their world is a variation of our Primary World which allows for ubiquitous pervasive play: travelling anywhere in the physical world and interacting with non-players without harm to the immersive illusion. Pervasive larping is by all means possible (Stenros, Montola, 2009, p. 35–37); the question is: which franchise worlds would facilitate it?

Similarly, all larpwriters will have to build their map of the microworld directly on the physical shape of the game venue, not vice versa. One of the consequences is that franchise larps will rarely be set in famous locations known from the cult narrative: if a building or city is described in detail in a book (even more so if depicted in the audiovisual media!), it will be impossible to replicate it believably in the available environment. Therefore, such larp is most likely to be set in a location which has **not** been described in the cult media. Exceptions to this rule can be big

investors whose budgets allow for large-scale construction works, such as global media companies building their own theme parks (e.g. Wizarding World of Harry Potter set up by Universal Studio in 2010 "recreates Hogsmeade and Hogwarts as portrayed in the later Harry Potter films" [Gilbert, 2015, Kindle, Introduction]).

Time: Analogically to the space, which breaks down into micro- (available for interaction) and macroworld (assumed to exist beyond the game), time can be described in microscale (events happening in the duration of the game) and macroscale (the timeline of events in the whole franchise universe). In both scales, timelines:

> can be used to chart the cause-and-effect relationships between events, explain and clarify their motivations and maintain consistency, and give local events a context within larger movements of historical events. Timelines tie backstory into a story's current events and help an audience to fill in gaps, such as characters' ages or travel times, or their participation in events described in broader scale (Wolf, 2012, p. 165).

In microscale, in CoW and WS alike, the game time is synchronous with the real time (1 hour of play time = 1 hour of in-game time), and amounts to 2 full days + the previous evening, not counting pre-game workshops. It starts at the beginning of a school year, with new students just accepted into the school. The larp opens with an official greeting at the doorstep, then all participants dine in a huge dining hall, have some free time before curfew, and go to sleep (or do some nightly player-generated business, with teachers trying to catch them and send them to beds). On the second and third day, the whole morning and a large part of the afternoon is spent on scheduled classes. The game ends around midnight on the third day, with a witcher examination in WS, or huge party after the ceremonial assignment of students to houses in CoW.

In macroscale, in both games the time is moved a long way from the main franchise plots. CoW took place in 2014 (also in-game), while the events described in the HP saga ended in 1998. For the characters, the story of Harry Potter and Voldemort was not-so-recent history, which has some long-term consequences still felt in the magical world, but was not witnessed by anyone under the age of 20. Still, some older characters had included participation in the "canonical" HP events in their backstories, and some player characters came as Hogwarts graduates.

Witcher School, in turn, is set 200 years before the action of *The Witcher* video game, long before Geralt was born, so no direct connections to the franchise plot are present, except for two non-player characters: sorceress Philippa Eilhart and witcher Vesemir (see below – the "Characters" section). Other elements of the franchise timeline are proper names of countries, cities and kings, together with few historical events such as the elven uprising led by Aelirenn the White Rose. In the *Witcher* book, the uprising was mentioned as distant history, commemorated only by long-living elves. In WS larp, the uprising is just being quenched, with some elf survivors found by players in the forest, and some players connected to the events in their character's stories (e.g. death of relatives).

Once more, it makes sense to generalise from the two cases: in any franchise larps, player characters are unlikely to live in the midst of major events depicted in canon-setting narratives. Part of the problem is that such events happened in specific places, whose physical reconstruction in game space faces the issues described above. Another is that the narrative events have defined outcome determined by specific characters and their actions. Re-staging the scenes exactly as they happened in the source medium would rob the players of agency, turning the experience from larp into theatre. Leaving agency to the players would result in different actions and outcomes, most likely with a different character cast, in which case it would not really be the same events. Also, if the larp authors want to limit the divide between fans and non-fans, they will move the timeline of the game away from the timeline of franchise plots to prevent the fans from constant references to the canon events that would be taking place simultaneously.

The synchronous one-to-one mapping of game time on real time will also be standard for the most part of larp's duration. It is possible to stop the game for a moment and move the time forward (e.g. to the next day) by a gamemaster's narration, but it would be difficult to change the speed of time while the game is running. Stopping the game and jumping from one scene to another is easy; changing the flow of time within a scene is not, especially if it must be coordinated for a number of groups in different locations. In embodied multiplayer role play which happens through live conversation and live physical movement, speaking, walking, eating and other activities will take as much time in-game as they do in real time.

Characters: In Wolf's framework, the infrastructure for characters are genealogies, which "relate characters to one another, giving them a context within larger frameworks which are familial, ancestral, social, institutional, and historical" (2012, p. 170). Wolf highlights the importance of legacy and family ties, but also mentor-student relationships and friendships, combining "the influence of ancestry, upbringing, and companionship" (ibid., p. 171).

In both games analysed herein, players are divided into school staff, senior students, and freshmen (in CoW, there are also sophomores), plus an array of other characters working in the school or coming from the outside. All students are player characters, some of them related (e.g. in-game siblings), others connected by friendships, romances or enmities, yet others in mentor-pupil or romantic affairs with teachers, adding to the social depth. In CoW, teachers also are full-time players, while in WS the teaching staff are hired NPCs. Out-of-school characters are always NPCs.

As far as franchise is concerned, in CoW the "canonical" characters are only mentioned in the background, as heroes of bygone events, and in the individual stories of characters (e.g. professor Crumplebottom had been a member of Dumbledore's Army). In WS, the players can meet the sorceress Philippa Eilhart and witcher Vesemir, secondary characters from the Witcher saga. They both were presented as ones who had lived extremely long thanks to magic potions or spells, so the continuity of the world is not broken by their presence in the Moszna witcher school 200 years before they met Geralt. However, this "200 years before" means that no information about their activities and role in the canon narratives can be part of the larp. Essentially, they are not the persons we know from the books.

All characters are supposed to represent the social classes, ethnicities, nationalities, worldviews, behaviours etc. of the HP/Witcher universe – in this way, tons of franchise elements enter the game. With the absence of the canon-featured storyline (long before/after the game's timeline) and very limited presence of canon-featured space (far away from the game's location), it is the crowd of characters that collectively recreate the canon-featured social world (bringing in languages, nature, culture, mythology and Philosophy; see below). They also strengthen the

performed belief in the existence of the canon-featured space beyond the game:

> each character's life history becomes another narrative thread in a world's narrative fabric. [...] Even when unrelated characters cross paths briefly, with a main character from one story becoming just an extra in the background of another, such a transmedial appearance can be a powerful way to evoke the world extending beyond the confines of a particular story; and one can imagine that every minor character and extra passing through the background has as complete and detailed life as the main character does (ibid., p. 171–172).

An interesting parallel may be drawn with "paratextual" (that is, based on cult media texts) board games researched by Booth. He says that "to exist in a transmediated relationship with the core text, paratextual board games do not transmediate plot, but rather must transmediate pathos" (2015, Kindle, chapter 3: "Transmedia Pathos and Plot in *The Walking Dead*"), which he defines as "the emotional appeal that a text can make to its reader. Pathos is generated by affective actions happening to a character in a media text, the feeling of connection between character and player" (ibid.). This works well also to explain the idea behind the analysed larps: they did not want to adapt the canonical narrative or locations for the players. Instead, they put the players in similar locations to face similar challenges and events in a similar social context, the idea being to create a very similar (canon-like) experience.

Generalising, a social microworld with characters adapted from the franchise is probably the most promising engine for the adaptation of a world to larp. Generic character types with costumes, props and behaviour patterns can create the "feel" of the given world even if the game space and game time do not. Also, the re-creation of specific characters known from the franchise narratives is relatively cheap and easy, when compared to re-creation of spaces, and their actions in the game do not harm the consistency of the world unless they clash with the canon narratives.

4.2. From nature to philosophy

In Wolf's framework, the basic three-partite (space + time + character) infrastructure of an imaginary world is interconnected with five other layers:

> **nature**, which is not only the flora and fauna of a world, but also all of its materiality down to even its laws of physics, which may differ from those of the Primary World. **Culture** is built atop nature by a world's inhabitants, and is partly determined by what nature provides, as well as the culture's own history in the world. **Language** arises from culture and contains a culture's worldview embedded within it, since it regulates what can be expressed and how it can be expressed, and gives communicable form to the way in which the members of a culture collectively conceptualize their world. **Mythology** emerges from a combination of the previous layers and is how a culture understands, explains, and remembers its world. And finally, **philosophy** is the set of worldviews arising from the world itself, which includes not only the ideas and ideologies of the world's inhabitants, but also those which the author is expressing through the world's structure and events (2012, p. 155; emphas. M. M.).

Nature: The natural world, such as forests and lakes, is indexical in both larps: whatever there is around the castle is also in-game, allowing for 360 degree illusion. In Wolf's words, nature (and other four infrastructures discussed in this section) "are often more backgrounded than the structures of space, time, and character [...], and may rely heavily on Primary World defaults" (2012, p. 172). The real natural environment, as well as laws of physics, human physiology etc. will be assumed to work normally in the game world – unless specified otherwise. The obvious exception here is the presence of supernatural powers (magic / witcher signs), actively used by characters and contained in objects. Plus, NPC monster crew (ghosts, forest creatures, werewolves) and artifacts (props), such as bones, horns, fur of magical creatures, add elements of fauna and flora to "supernatural nature" typical of fantasy settings.

Generally, in line with the principle of minimal departure (Ryan, 1991, p. 51), all physics, biology etc. work like they do in the real world, but there is also magic that can affect that, and there are exemptions for creatures with supernatural powers. According to Wolf, when slight changes are applied to the default (Primary World's) natural laws, "they can subtly and cumulatively create that feelings of differentness that make imaginary worlds so fascinating and attractive" (2012, p. 172). Larps are likely to follow this pattern (i.e. keep the changes slight), as they are played in personal physical contact, which severely limits the possibilities of defying the laws of nature.

> Culture links nature to history and is usually central to the unique situation that provides a story's conflict. [...] By providing a worldview that shapes the natural world's

> resources into such things as agriculture, architecture, clothing, vehicles, and artifacts, which in turn inform customs, traditions, language, and mythologies, culture grounds and connects the various productions of a people into a (hopefully) coherent structure through which characters see the secondary world (p. 179–180).

Here, the influence of the franchise is the most direct: communities and conflicts, organisational and material culture, social hierarchies and customs can all be replicated in a larp through characters, objects, events and space.

In-game conflicts, both between players and between external powers, are taken from the saga: pureblood vs. muggleborn; non-werewolves vs. werewolves; school administration vs. the Ministry; everyone against death-eaters in CoW; or humans vs. nonhumans; witchers against sorcerers; political powers against one another in WS.

Many elements of material culture are also adapted from the canon, sometimes down to the minute detail. In WS, the process of production and application of anti-monster blade oils mimics the content of *The Witcher* video games, and so does the appearance of metal wolf's head medallions worn by trained witchers. Not to mention the hundreds of generic elements: magic wands, glass test tubes, swords, clothes, books, brooms, leather sacks etc., which reflect the franchise world's economy, technology and tradition.

Overall, the symbolic culture with social hierarchies, behaviour patterns, customs, and daily activities can be transported from a narrative to a larp. If the game location is an institution (here: school), the details of industrial/organisational culture will also borrow from the canon. This the larps did with the names of school subjects (and quidditch!) in CoW and the witcher skills/subjects in WS; the division into Houses and rivalry for the House Cup in CoW; the harsh physical training + Trial of the Grasses for elixir tolerance in WS; the strict hierarchy between masters and students etc. Some elements are replicated in minute detail, e.g. the names and powers of witcher signs and elixirs in WS are directly based on *The Witcher* video game. Interestingly, WS adapts one of the aesthetics/mechanics from the first *Witcher* game: romance cards given to players as a symbol of sexual interaction with a non-player character (The Witcher Official Wikia, 2015). Several NPCs in WS (male and female), designed as sexually active and open for affairs with players-students,

would give a printed card with their picture to the player they had sex with.

Summing up, the material, symbolic and social culture of the franchise world may be adapted to a larp setting through characters, space and timelined events. A significant part of in-game culture is created through timelines of events and the playable + assumed space of the game as pre-defined and decorated by larp organisers. However, the main "infrastructure" for in-game culture are characters, who will actively develop the timeline by interactions in/with the playable space and share "knowledge" of past events in the assumed space beyond.

Languages: In CoW international environment, the official language was English, but saturated with Harry Potter's terminology (muggles, quidditch), with the addition of Latin-like names of spells. Players were asked to use English at all times, even when they gathered in small national groups. In the all-Polish edition of WS, players were asked to stylise their language with elements of archaic Old Polish, in the manner of the Witcher books, including coarse humour and obscenities. In both games, the language included names of people, places, groups, monsters, organisations etc. known from the franchise. The "interconnectedness of the world's terminology", says Wolf, may be "enhancing the reader's immersion in the world" (2012, p. 188). In WS, language archaisation and proper names adapted from the saga additionally create a folkloristic Slavic flavour, considered by Garda a dominant element in *The Witcher* video game (2010, p. 23).

Neither of the larps featured constructed languages, such as discussed by Wolf in the respective chapter, nor a variety of languages, nor translators or translating devices (except for very few cases of minor Polish-speaking NPCs in CoW, and a translation spell used to communicate with a captured demon in WS). Wolf's observation: "besides organizing and connecting concepts and cultures in imaginary worlds, languages and words are also often a source of knowledge and power within their worlds" (2012, p. 184) has, therefore, limited application. As source of knowledge – extensively, if we count in-game lectures, books and conversations; as source of power – only in spellcasting.

Again, this does not seem to be specific to Witche/Potter universes but to larp as a medium: it relies primarily on communication between

players/characters, thus impediments to communication could jeopardize the very essence of the experience. Impossible to be quickly learned in pre-larp workshops, fictional languages are unlikely to be introduced in a larp. However, it would be a viable option for communities who have been learning such language for a long time, such as Klingon-speaking fans of *Star Trek* or Quenya-speaking fans of Middle-Earth.

Mythology: In Wolf's words:

> Mythologies structure secondary worlds by giving them a history and context for events, through legends and stories of origins that provide backstories for the current events and settings of a world. They often reveal how characters and ongoing problems came to be, so that story events seem more meaningful and perhaps even the completion of a long character arc or the resolution of an age-old conflict. Mythologies, then, provide historical depth, explanations, and purpose to the events of a world (2012, p. 189).

It seems, therefore, that mythology plays an important role in the interconnected infrastructures of an imaginary world. Nevertheless, neither CoW nor WS made noticeable use of a mythology. This should come as no surprise considering the marginal existence of mythologies in the original universes. In both settings, stories about monsters, spiritual beings, ancient heroes, magic and magical items are not myths – they are reality or history (except for some ridiculed folk tales). Even a cosmic magical cataclysm called the Conjunction of Spheres in the witcher's world does not belong to creation myths but to the realm of science, like the Big Bang theory in our world.

When it comes to religion, the pantheon of gods presented in Sapkowski's fiction is small and superficially sketched, with priesthood and organised religion frequently presented as insincere tricks to obtain money and power (exception: the cult of Melitele, goddess of health, fertility and agriculture). All protagonists and the majority of their friends are godless and suspicious of religion. In Rowling's books, even though they feature immortal souls and afterlife, there is no mention of heaven and hell, nor God or pantheon of gods. In both canonical narratives, the protagonists and the world's affairs do not seem to care about religion of any kind, and this attitude was transferred to the larps.

However, in the case of other franchises that take a different approach – one that heavily features religious or non-religious myths – it should be expected that derivative larps would follow suit.

Philosophy: On the one hand, philosophy is part of the widely understood culture of the franchise universe: it is the culture (people/characters) that develops philosophies. Wolf, however, pays more attention to the philosophical worldview of the authors that may be reflected in the design of the world. In that case, it goes beyond the fictional in-game cultures:

> A philosophical outlook can be embodied within a narrative in a number of ways: through an author's direct commentary on events; through characters' points of view; through statements made explicitly in dialogue or implicitly in characters' behavior and choices; through the way actions and consequences are connected, revealing a worldview concerning cause-and-effect relationships (for example, whether bad characters are punished for their crimes or get away with them); and through the author's overall attitude as to what is considered normal or unusual (which can be expressed by the norms within the diegetic world of the story itself) (2012, p. 192).

Wolf seems to be interested mostly in ethics and ideology, and larps seem to have huge potential in these areas. Roleplaying can be a platform for expressing values and worldviews, as well as a tool for a real change of perspective and identity in players. This theme is explored in detail by Bowman (2010) in *The Functions of Role-playing Games* and Simkins (2015) in *The Arts of larp*. Fuist calls it "agentic imagination" – "the active ability of social actors to shape their identities through immersive imagination" (2012, p. 114). Both CoW and WS have something to tell here.

Also, as will be seen in CoW (but not in WS), in a transmediation of the philosophy of the franchise world, a large larp is subject to the same ideological forces that Lemke sees in MMO games:

> divergences in ideology and value systems that may occur when fans and players appropriate the resources of a franchise world to express their own view of social reality. Large online communities of fans/players may develop their own cultural values, at variance with those of the creators of the original franchise world and its commercial extensions (2004, p. 7).

Hence, the ideological and ethical discourse in CoW focused on sexism, racism/classism against muggles, muggleborn wizards and werewolves – to a much larger extent than J.K. Rowling's books (which had been criticised on grounds of social justice, e.g. Dresang, 2002). Moreover, it highlighted full tolerance for non-heterosexual relationships and non-normative gender identities: "your character can be straight, bi, gay, lesbian, queer or

whatever you choose, and only a few people will care. Just as it should be in reality (but sadly isn't)" (Rollespilsfabrikken & Liveform, 2014, p. 40). The question of good and evil was discussed as "what is the definition of Dark Magic" and whether "good" wizards can learn and use Dark Magic to battle evil. However, the concepts of Good vs. Evil remained strongly polarised and black-and-white. It were social justice issues that got the spotlight.

In WS design doc, by contrast, the theme of racial struggle is much less relevant and gender issues almost non-existent. On the one hand, this could be seen as a deviation from Sapkowski's original vision which does feature the discussion of racial/gender inequalities. On the other hand, Sapkowski problematises these issues in **some** short stories and book chapters but **not** in others, so it might be argued that their marginalisation in WS is not a serious breach of fidelity. Nevertheless, it is the ethical question of good and evil that takes centre stage in WS. The ethical complexity of Sapkowski's books was already successfully transmediated to *The Witcher* video game, praised for:

> the behavioral realism of its synthetic agents, the maturity of its fantasy world full of social issues and conflicts, and in the freedom it allows players to make complex choices that enable the game to satisfy a wide range of psychological needs. Instead of making good vs. evil choices, players usually find themselves in situations that require choosing between the lesser of two evils. These choices directly affect the virtual environment and govern player interactions with the inhabitants of the fantasy world (Bostan, 2009, p. 13).

Similarly, the *Witcher School* design doc reads: "Wanting to keep the original tone of the Witcher world, dirty and morally unclear, we decided to create characters with complex personalities, possibly as far from simplicity or archetypes that we could" (Agencja 5 Żywiołów, 2015, p. 11). Another trick was to confront players with ethical questions and let them find answers on their own. As Simkins says, "A good larp writer will [...] force some good questions on the participants, but they want to experience the joy of seeing the players take ownership of the characters and lead the story in interesting directions of their own making" (2015, p. 67). This is exactly what the WS is doing, laying down these questions for players:

- How hard can I push myself to become the best?
- How much effort can I put into completing a given task?

- Am I able to take someone's life?
- Are the beasts roaming the surrounding forests the only creatures deserving to be called monsters? (Agencja 5 Żywiołów, p. 8)

Larp allows to "practice first person ethical perspective", in which the player can "negotiate the world's complex decisions from the character's point of view" (Simkins, 2015, p. 183). Detailed analysis of in-game ethics falls beyond the scope (and word limit) of this paper. For the comparative analysis of the larps as franchise / adaptation, suffice it to say that:

- WS tried to recreate the social world and ethics as they were depicted in the *Witcher* saga, emphasising moral dilemmas and problems in drawing a clear line between good and evil;
- CoW took effort to "correct" its franchise society in line with social justice ideals, and emphasised racial and class issues (in Wolf's framework, this means changes to the adapted infrastructures of culture, philosophy and characters).

5. Further outlook

College of Wizardry has received immense media coverage around the world, drawing the attention of the general public and of media companies (Axner, 2014). Tickets for the second edition sold out in two minutes (Dembiński, 2016, p. 148), and crowdfunding campaigns secured money for more. Two more CoWs, a sequel and a re-run, took place in April 2015, almost simultaneously with the *Witcher School*, and yet more followed. At this moment (June 2016), CoW #9 and #10 are scheduled for November 2016 (again, fully booked) and #11 for March 2017, with the first overseas edition *New World Magischola* recently completed in the USA, and the first German-speaking *College of Wizardry: Nibelungen* coming at the Kliczków castle in February 2017. *Witcher School* has had the total of six editions (one of them international) at the castles of Moszna or Grodziec, and another Polish plus other English-speaking ones are coming in September and October 2016. In November 2015, the ex-witcher Moszna castle became a British manor house in *Fairweather Manor*, a larp inspired by TV series *Downton Abbey*: a new project by the same team that stood behind CoW. Another one, *Convention of Thorns*, set in the White Wolf's franchise

World of Darkness, is coming in October 2016 at Książ castle. There also was *Inside Hamlet* in March 2015 in Denmark; not really a popular media franchise, but also a high-budget castle larp with cross-media outlets.

Each of these projects resonates through mainstream media, making more and more people interested in larp. In Poland, where larp was little known beyond the larping community, CoW was a true game-changer that paved way for WS and other games (Dembiński, 2016, p. 151–152). The majority of WS players were first-time larpers, and many say they want to continue to larp. In the first version written in 2015, I concluded this paragraph with "Future will show if it is a lasting change or a short-lived fad". In this mid-2016 revised edition I have no doubt the "blockbuster larp tourism" is here to stay.

Another new trend that seems to be currently unfolding is the incorporation of larp into licensed for-profit activities of the entertainment industry. Hundreds of larps based on popular franchises are created by fans for fans for fun at game conventions, and the copyright holders do not object. However, the impact of the castle larps of 2014 and 2015 (especially CoW) could not be ignored. Warner Bros prohibited further use of the Harry Potter brand after April 2015 (Raasted, 2015, p. 30), so the next CoWs are no longer set in the franchise. By contrast, CD Projekt RED gave their permission for the *Witcher School* in April and August 2015, even though the organiser intended to turn it into for-profit. Neither company has decided to use the larp for its own profit.

Nevertheless, to use Fiske's (1989) concepts of excorporation/incorporation, it is possible that the entertainment industry will reincorporate franchise larps as another branch of copyrighted cross-media production. The process has already begun. First, in early 2013 the larping community heard about Disney's patent claim for "Role-Play Simulation Engine" for theme parks, and expressed fears about potential legal action taken by Disney against larp organisers (Aaronlarp, 2013). In mid-2015, Disney officially announced plans for a new park Star Wars Land that will feature immersive roleplaying. There are reports about Disney staff studying franchise larps *Monitor Celestra* and *College of Wizardry* for this purpose, and Nordic larpwriters being directly involved in the Disney project (Bienia, 2015). Lately, Martin Eriksson, a globally recognised larpwriter (known e.g. for *Monitor Celestra*) has been hired by the new owner of the

White Wolf brand to redesign the whole franchise as a coherent transmedia universe, combining video games, RPGs, larps, films etc. under a single storyline (Olepeder, 2016). At the time of writing, Rollespilsakademiet has just released the website for *College of Extraordinary Experiences* (CollegeofEE.com, 2016): a highly expensive (4.900 euro per ticket) larp-like workshop conference for professional experience designers, with mentors from a variety of creative industries in which larp is found next to the American film and TV industry. The days of franchise larps being ignored by transmedia giants seem to be over.

Corporate involvement may take the form of a) direct profit-making from ticket sales, or b) demanding licence fees from larp organisers, or perhaps c) supporting grassroots larp events as powerful engines for brand marketing. Option "a" is coming in Disney theme parks, whereas "c" is the case of *Witcher School*. When it comes to "b" White Wolf's attempt at introducing a pay-for-play policy in 2005 was quickly cancelled in face of community outrage (Doctorow, 2005). Since then, I have not heard about any company demanding licence fees for larps. Still, it does not mean that the idea cannot come back. It is too early to predict which form will prevail, but there is no doubt that reincorporation of larp is on the way.

References

Aarseth, E. (2006). The Culture and Business of Cross-Media Productions. *Popular Communication*, *4*(3), 203–211. Online: <http://mediekom2008.files.wordpress.com/2008/02/aarseth_crossmedia.pdf>. Access date: 1 November 2016.

Booth, P. (2015). *Game Play. Paratextuality in Contemporary Board Games*. New York: Bloomsbury Academic.

Bostan, B. (2009). Player Motivations: A Psychological Perspective. *Computers in Entertainment*, *7*(2), 1–26. Online: <http://www.silentblade.com/presentations/BBostan-2008-2.pdf>. Access date: 1 November 2016.

Bowman, S. L. (2010). *The Functions of Role-playing Games. How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity*. Jefferson, North Carolina: McFarland & Co.

Dembiński, D. (2016). Świat larpowej turystyki. In: P. Milewski (ed.), *Nasiona – drzewa – ogrody* (p. 147–152). Warszawa: Stowarzyszenie Twórców Gier "Funreal."

Dresang, E. T. (2002). Hermione Granger and the Heritage of Gender. In: L. Whited (ed.), *The Ivory Tower and Harry Potter* (p. 221–243). Columbia: University of Missouri Press.

Fiske, J. (1989). *Understanding Popular Culture*. London, New York: Routledge.

Fuist, T. N. (2012). The Agentic Imagination: Tabletop Role-Playing Games as a Cultural Tool. In: E. Torner, W. J. White (eds.), *Immersive Gameplay: Essays on Participatory Media and Role Playing* (p. 108–126). Jefferson, North Carolina: McFarland & Co.

Garda, M. (2010). Gra *The Witcher* w uniwersum wiedźmina. *Homo Ludens*, *2*(1), 19–27.

Gilbert, R. M. (2015). A Potterhead's Progress. A Quest for Authenticity at the Wizarding World of Harry Potter. In: L. S. Brenner (ed.), *Playing Harry Potter: Essays and Interviews on Fandom and Performance* (p. 24–37). Jefferson, North Carolina: McFarland & Co.

Harvey, C. (2015). *Fantastic Transmedia: Narrative, Play and Memory Across Science Fiction and Fantasy Storyworlds*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Herman, D. (2009a). *Basic Elements of Narrative*. Chichester: Wiley-Blackwell.

Herman, D. (2009b). Editor's Column: The Scope and Aims of Storyworlds. *Storyworlds*, *1*(1), vii–x. Online: <https://muse.jhu.edu/article/382823/pdf>. Access date: 1 November 2016.

Hutcheon, L. (2006). *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge.

Jamison, A. (2013). *Fic: Why Fanfiction Is Taking Over the World*. Dallas: Smart Pop.

Jenkins, H. (2004). Game Design as Narrative Architecture. In: N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan (eds.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (p. 118–130). Cambridge: MIT Press.

Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: NYU Press.

Jenkins, H. (22 March 2007). *Transmedia Storytelling 101*. Online: <http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html>. Access date: 4 November 2016.

Jenkins, H., Ford, S., Green, J. (2013). *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture*. New York: NYU Press.

Johnson, D. (2013). *Media Franchises: Creative Licensing and Collaboration in the Creative Industries*. New York: NYU Press.

Koljonen, J. (2015). Eye-witness to the Illusion: an Essay on the Impossibility of 360° Role-playing. In: A. Fedoseev, J. T. Harviainen, O. Vorobyeva (eds.), *Nordic-Russian Larp Dialog. The English Part* (p. 103–113). Moscow: COM CON Larp Convention. Online: <http://www.rpg.ru/img/book/nordic-russian-book-web.pdf>. Access date: 1 November 2016.

Lemke, J. (2004). *Critical Analysis across Media: Games, Franchises, and the New Cultural Order*. Online: <static1.1.sqspcdn.com/static/f/694454/12422473/1306521864437/Games-Franchises-CulturalOrder-2005.pdf>. Access date: 1 November 2016.

Mittel, J. (2014). Strategies of Storytelling on Transmedia Television. In: M.-L. Ryan, J.-N. Thon (eds.), *Storyworlds Across Media: Towards a Media-Conscious Narratology* (p. 253–277). Lincoln: University of Nebraska Press.

Mortensen, T. E. (2007). Me, the Other. In: N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan (eds.), *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media* (p. 297–306). Cambridge: MIT Press.

Raasted, C. (2015). College of Wizardry – The first larp to go truly viral. In: C. B. Nielsen, C. Raasted (eds.), *The Nordic larp yearbook 2014* (p. 24–30). Copenhagen: Rollespilsakademiet. Online: <http://nordiclarp.org/w/images/6/6d/Nordiclarpyearbook2014.pdf>. Access date: 1 November 2016.

Ryan, M.-L. (1991). *Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory*. Bloomington: University of Indiana Press.

Ryan, M.-L., Thon, J.-N. (2014). Storyworlds Across Media. Introduction. In: M. L.-Ryan, J.-N. Thon (eds.), *Storyworlds Across Media: Towards a Media-Conscious Narratology* (p. 1–21). Lincoln: University of Nebraska Press.

Simkins, D. (2015). *The Arts of larp. Literacy, Learning and Community in Live-Action Role Play*. Jefferson, North Carolina: McFarland & Co.

Stenros, J., Montola, M. (2009). Pervasive Game Genres. In: M. Montola, J. Stenros, A. Waern (eds.), *Pervasive Games. Theory and Design* (p. 35–37). Burlington, Massachusetts: Morgan Kaufmann.

Torner, E. (2015). Larp as Adaptation. Online: <http://www.youtube.com/watch?v=lcM3gj5HwWc>. Access date: 1 November 2016.
Wolf, M. P. (2012). *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. New York: Routledge.

Ludography

Agencja 5 Żywiołów (2015). *The Witcher School design document*. Online: <http://5zywiolow.com/files/serwer/design.document.witcher.school-en.pdf>. Access date: 4 November 2016.
CollegeofEE.com (2016). *The College of Extraordinary Experiences. Attack of the Hydra*. Online: <http://www.collegeofee.com>. Access date: 6 November 2016.
Rollespilsfabrikken & Liveform (2014). *College of Wizardry. Design Document. Version 24 (05.11.2014)*. Online: <http://www.rollespilsfabrikken.dk/harrypotter/designdocument.pdf>. Access date: 1 November 2016.
The Witcher Official Wikia (2015). *List of Romance Cards*. Online: <http://witcher.wikia.com/wiki/List_of_Romance_Cards>. Access date: 6 November 2016.
Witcherschool.com (2015). *Zostań Wiedźminem!* Online: <http://www.witcherschool.com/home>.

News / Popular media

Aaronlarp (10 April 2013). *Did the Disney corporation just patent larp?* Online: <http://www.larping.org/feat/did-the-disney-corporation-just-patent-larp>. Access date: 3 November 2016.
Axner, J. (9 December 2014). *College of Wizardry 2014 Round-up*. Online: <http://nordiclarp.org/2014/12/09/college-of-wizardry-2014-round-up>. Access date: 3 November 2016.
Bienia, R. (18 August 2015). *Disney + Star Wars + Larp elements = Star Wars Land*. Online: <http://bienia.wordpress.com/2015/08/18/disney-star-wars-larp-elements-star-wars-land>. Access date: 3 November 2016.
Doctorow, C. (14 July 2005). *White Wolf kills its pay-for-play policy*. Online: <http://boingboing.net/2005/07/14/white-wolf-kills-its.html>. Access date: 3 November 2016.
Olepeder (15 February 2016). *White Wolf's Lead Storyteller: There Will Be a Release in 2016*. Online: <http://imagonem.org/2016/02/15/white-wolfs-lead-storyteller-there-will-be-a-release-in-2016>. Access date: 3 November 2016.

Michał Mochocki, PhD in Literature – Assistant Professor at Department of English Studies and creator of Gamedec.UKW at Humanities 2.0, Kazimierz Wielki University in Bydgoszcz, Poland.

Od *College of Wizardry* do *Witcher School*. Studium porównawcze larpów franczyzowych

Abstrakt: Przedmiotem pracy jest transmediacja uniwersum z globalnej franczyzy do teatralnej gry fabularnej (larpu). Analizie poddaję dwa przypadki: *College of Wizardry* (świat Harry'ego Pottera) i *Witcher School* (świat wiedźmina), posługując się siatką ośmiu światotwórczych infrastruktur według Marka Wolfa (2012): przestrzeń, czas, postacie, natura, kultura, język, mitologia i filozofia. Studia przypadku prowadzą do pytań i przypuszczeń na temat franczyzowych larpów w ogólności. Przykładowo, postacie, kultura, mitologia i filozofia mają największy potencjał jako kanały bezpośredniej imitacji/adaptacji elementów z franczyzy (książek, filmów, gier wideo) w larpie; filozofia jest najbardziej podatna na zmiany motywowane ideologicznie; przestrzeń zaś i natura będą w dużym stopniu warunkowane fizycznym kształtem terenu gry. Tekst kończy się spojrzeniem na możliwe relacje między twórcami larpów a przemysłem rozrywki multimedialnej chronionej prawem autorskim.

Słowa kluczowe: larp, franczyza, transmedia, wiedźmin, Harry Potter

Wykorzystanie systemu planowania powtórek z elementami gamifikacji w nauczaniu podstaw programowania komputerów

The use of a spaced repetition system with gamification elements in teaching the basics of computer programming

Jakub Swacha
Uniwersytet Szczeciński | jakubs@uoo.univ.szczecin.pl

Abstract: The difficulty in teaching computer programming is the reason for trying various novel techniques and tools in this field. This paper describes an experiment in which the Flippi web platform, merging functionality of a spaced repetition system, a social network, and containing a number of gamification elements was used. Although the experiment failed to attain the planned research aims, it eventually led to drawing conclusions that may be useful when a similar tool (having elements of gamification) is introduced for supporting education.

Keywords: gamification, flashcards, spaced repetition system, computer programming education

1. Wstęp

Nauczanie programowania komputerów uważa się za szczególnie trudne (Robins, Rountree, Rountree, 2003; zob. też prace tam cytowane), co jest powodem wypróbowywania wielu rozmaitych podejść. Żadne z nich, jak dotąd, nie okazało się optymalne, choć nie brakowało rozwiązań wykorzystujących – jako przedmiot programowania – gry służące zdobyciu (Leutenegger, Edgington, 2007) lub utrzymaniu (Swacha, 2010) zainteresowania uczniów.

Nową szansę na poprawę tego stanu rzeczy przynosi gamifikacja, która, wybiórczo stosując rozwiązania znane z gier, wspiera zarówno motywację zewnętrzną (poprzez umożliwienie gromadzenia punktów, osiągania kolejnych poziomów rozwoju oraz zdobywania odznaczeń i czołowych pozycji w rankingu), jak i wewnętrzną (poprzez wyzwania, rozbudzanie ciekawości, dawanie poczucia sprawowania kontroli i wprowadzanie aspektu fantastycznego). Gamifikacja nierzadko wywołuje w uczestniku zadowolenie z sukcesu, bogactwa, pozycji czy sławy – uczucie, którego wielu osobom brakuje w życiu codziennym (Malone, Lepper, 1987, s. 230, 242).

Nie powinno zatem dziwić rosnące zainteresowanie gamifikacją w edukacji (Nah, Zeng, Telaprolu, Ayyappa, Eschenbrenner, 2014; zob. też prace tam cytowane). Wyrazem tego zainteresowania jest również niniejszy artykuł, w którym opisano eksperyment z wykorzystaniem w nauczaniu podstaw programowania – na Wydziale Nauk Ekonomicznych i Zarządzania Uniwersytetu Szczecińskiego – systemu Flippi, w oryginalny sposób łączącego elementy gamifikacji i naukę z użyciem fiszek (Florczak, 2014), oraz zebrane doświadczenia i wynikające z nich wnioski.

Artykuł podzielono na pięć sekcji. Po niniejszym wstępie pokrótce przybliżona zostanie koncepcja gamifikacji, jej walory użyteczne z perspektywy edukacji i dotychczasowy zakres wykorzystania we wspomaganiu nauczania programowania komputerów. Dalej opisana będzie platforma Flippi, użyta w eksperymencie, który z kolei omówi sekcja czwarta. Ostatnią poświęcono zaś doświadczeniom uzyskanym w tym przedsięwzięciu i wnioskom z nich płynącym; odnoszą się one nie tylko do gamifikacji nauczania programowania, ale także do gamifikacji nauczania w ogóle.

2. Gamifikacja w nauczaniu programowania

W literaturze polskojęzycznej gamifikacja znana jest także jako grywalizacja (Tkaczyk, 2012) i gryfikacja (Starzyński, 2012), choć posługiwanie się tym ostatnim terminem odradza się – ze względu na jego niezgodność z terminologiczną zasadą jednorodności, według której nazwa powinna być utworzona w całości albo ze źródłosłowów rodzimych, albo obcych (Mazur, 1961).

Według najbardziej rozpowszechnionej definicji, sformułowanej przez Sebastiana Deterdinga i współpracowników, gamifikacja polega na „użyciu elementów projektowych charakterystycznych dla gier w kontekstach innych niż gry" (Deterding, Dixon, Khaled, Nacke, 2011). Z kolei Andrzej Marczewski (2012) definiuje ją nieco inaczej – jako „zastosowanie metafor [pochodzących – J. S.] z gier w zadaniach [wykonywanych – J. S.] w prawdziwym życiu, tak by wpłynąć na zachowanie, poprawić motywację oraz zwiększyć zaangażowanie". Podobnie według Karla M. Kappa (2012) gamifikacja to „użycie mechanizmów, estetyki i sposobu myślenia zaczerpniętych z gier, by angażować ludzi, motywować do działania, pobudzać do nauki i rozwiązywać problemy". Wreszcie według definicji procesowej Kevina Werbacha (2014) gamifikacja to „proces czynienia aktywności bardziej przypominającymi gry".

Jako szczególnie nadające się do zastosowania w nauczaniu wymienić można – za plaformą Knewton (2008) – takie elementy gamifikacji jak:

- punkty – pokazujące bieżący postęp uczestnika i pomagające kierować jego wysiłki na bardziej właściwe (zdaniem projektanta) tory (poprzez zwiększanie lub zmniejszanie nagród punktowych przysługujących za różne rodzaje aktywności);
- poziomy – w zwięzły i przejrzysty sposób odzwierciedlające całokształt dotychczasowych osiągnięć użytkownika i pozwalające odblokowywać kolejne treści w miarę jego postępów;
- rankingi – oddające relatywny postęp uczestnika względem innych;
- osiągnięcia i odznaczenia za nie – stanowiące wyraz docenienia postępów uczestnika;
- ustalone terminy – zachęcające do regularnego i konsekwentnego uczenia się;

- współpraca – służąca kształceniu umiejętności współdziałania w grupie, pracy w warunkach podziału zadań i odpowiedzialności oraz myślenia zespołowego;
- wzmacnianie znaczenia – nadawanie powszednim działaniom i sukcesom aury wielkości i wyjątkowości;
- wiralność – polegająca na stymulowaniu uczestników do angażowania innych potencjalnych użytkowników;
- premie – wprowadzające element zaskoczenia poprzez dodatkowe, niespodziewane nagrody;
- limity czasowe – uczące rozwiązywania problemów w sytuacji stresu, tak jak w realnym życiu;
- odkrywanie – uczestnik, w miarę zdobywania doświadczenia, dowiaduje się o istnieniu nowych dróg i sposobów działania;
- lęk przed utratą – stanowiący osobny powód do kontynuowania rozgrywki;
- gra bez końca – dająca możliwość dalszego szlifowania własnych umiejętności nawet uczestnikom, którzy osiągnęli już poziom ekspercki;
- synteza – wymagająca wykorzystania umiejętności różnego rodzaju do rozwiązania pojedynczego problemu.

Historycznie pierwszy, poprzedzający nawet pojawienie się samego terminu, przykład posłużenia się elementami charakterystycznymi dla gamifikacji (w postaci np. rankingów opartych na liczbie poprawnych i niepoprawnych zgłoszeń oraz turniejów rozgrywanych w ustalonych terminach) w nauczaniu programowania komputerów stanowią systemy automatycznej oceny poprawności programów, nazywane też sędziami online, takie jak np. polski Sphere Online Judge (Kosowski, Małafiejski, Noiński, Pomykalski, 2005).

W roku 2010 Microsoft Research udostępnił platformę Pex4Fun (Xie, de Halleux, Tillman, Schulte, 2010), będącą swego rodzaju rozwinięciem koncepcji „sędziego *online*" o elementy dydaktyczne (w postaci kompendium podstaw języka C# i zasad programowania kontraktowego), a także o (ograniczone) wsparcie dla nauczycieli (poprzez możliwość podglądu osiągnięć uczniów). Jej następcą jest platforma CodeHunt (Tillmann, de Halleux, Xie, Bishop, 2014), w której zadania programistyczne zorganizowano w sektory

i poziomy o rosnącej trudności (nadając całemu kursowi formę przypominającą grę), proces testowania (wykonywania) programu zyskał na interaktywności, a uczestnik otrzymuje bardziej szczegółowe wskazówki dotyczące koniecznych poprawek. Zmiany te uczyniły z CodeHunt swoisty samouczek programowania.

Taki właśnie charakter od początku miała Codecademy – spośród omawianych platform najbardziej popularna, bo już w kwietniu 2014 wykorzystywana przez ponad 24 miliony osób (Colao, 2014). W chwili pisania tych słów były tam dostępne kursy podstaw programowania w dziewięciu językach oraz kilkanaście kursów specjalistycznych. Użytkownicy nagradzani są punktami za poprawne wykonanie ćwiczeń, a także odznakami za ukończenie kursów lub wybranych lekcji, za zebranie pewnej liczby punktów czy też za długość okresu, w którym codziennie korzystają z platformy.

Codecademy od niedawna udostępnia nauczycielom materiały edukacyjne oraz umożliwia śledzenie postępów uczniów, jednak oryginalnie pomyślana była jako miejsce zdobywania i doskonalenia umiejętności przez zawodowych programistów. Z zamiarem wspierania nauczania programowania w szkołach stworzono natomiast platformę Code Avengers (2012). Jej grupę docelową stanowią nastolatkowie, stąd utrzymana w konwencji komiksowej grafika oraz specyficzny język. Z kolei dla młodszych dzieci przygotowano kurs programowania Khan Academy (2014), zawierający m.in. takie elementy gamifikacji jak punkty energii, które otrzymuje się za ukończenie zadań, i odznaki, zdobywane wraz z osiąganiem kolejnych poziomów.

Wszystkie wspomniane wyżej platformy charakteryzują się brakiem warstwy fabularnej – a w najlepszym razie szczątkową jej formą. Przykład odmiennego podejścia stanowi platforma Code Combat (2013), będąca połączeniem kursu programowania i gry RPG; gracz steruje w niej bohaterem, pisząc krótkie programy określające jego zachowanie na danym poziomie. Dostępny jest też interesujący tryb rozgrywki dla dwóch osób („Dungeon Arena"), w którym każda z nich steruje bohaterem i sługami jednej z walczących ze sobą stron, zdobywając punkty decydujące o pozycji w rankingu. W odróżnieniu od wcześniej wymienionych platforma ta powstaje jako oprogramowanie o otwartym kodzie źródłowym, a wśród udostępnionych wersji językowych znajduje się także polska.

Gamifikację nauczania programowania często realizuje się z użyciem innych narzędzi niż wspomniane już platformy edukacyjne, takich jak specjalnie rozszerzone (zgamifikowane) wersje oprogramowania wykorzystywanego wcześniej (zob. np. Neve, Livingstone, Hunter, Edwards, Alsop, 2014) lub nowe narzędzia tworzone specjalnie w tym celu (zob. np. Paspallis, 2014). Do tej drugiej grupy zaliczyć należy zgamifikowaną platformę e-learningową wspomagającą nauczanie programowania obmyśloną przeze mnie, której implementację pod moim kierunkiem rozpoczęła grupa studentów Wydziału Technicznego Państwowej Wyższej Szkoły Zawodowej im. Jakuba z Paradyża w Gorzowie Wielkopolskim (Swacha, Baszuro, 2013). Choć z powodów pozamerytorycznych projekt ten musiał zostać zawieszony (planuje się jego wznowienie), w tejże jednostce powstało narzędzie służące temu samemu celowi i także wykorzystujące elementy gamifikacji. Jest nim platforma Flippi, zaprojektowana i zaimplementowana przez Rafała Florczaka jako część praktyczna pracy inżynierskiej, nad którą sprawowałem opiekę promotorską (2014).

3. Platforma Flippi

Główny cel platformy Flippi stanowi wspomaganie nauki języka programowania poprzez posłużenie się zestawami fiszek – kart zawierających pary: pytanie–odpowiedź. Wykorzystanie tego rodzaju przedmiotów przy uczeniu się szeroko rozpropagował Sebastian Leitner (2011), a do znaczącego rozwoju komputerowych implementacji takiego sposobu zapamiętywania danych wielce przyczynił się Piotr A. Woźniak, twórca algorytmu SuperMemo (Woźniak, Gorzelańczyk, 1994), służącego jako podstawa działania wielu systemów planowania powtórek (zob. np. Elmes, 2014).

Jako główne funkcje platformy Flippi wymienić należy tworzenie kursów (dotyczących wybranego przez użytkownika tematu) i przypisanych do nich fiszek oraz tryb nauki, w którym wyświetlane są pytania, następnie odpowiedzi, a student ocenia stan swojej wiedzy. Wyboru kolejnej fiszki do prezentacji dokonuje algorytm wyznaczania powtórek. W przypadku Flippi jest to autorski algorytm Florczaka; starał się on dostosować mechanizm do specyfiki przedmiotu – programowania komputerów – zwracając uwagę (2014, s. 22–23) m.in. na to, że:

- nauka programowania ma bardzo intensywny przebieg (dużo nowej wiedzy w krótkim czasie);
- proces nauczania cząstki informacji (fiszki) musi być szybko zakończony, gdyż kolejne partie materiału wymagają doskonałego opanowania poprzednich;
- zawartość fiszek może być złożona, np. przykłady implementacji algorytmów w postaci schematów blokowych i pseudokodu;
- opanowanie istotnej części materiału nie polega na zapamiętaniu przykładów, ale raczej na zrozumieniu kryjących się za nimi zasad.

W rezultacie zaimplementowany algorytm charakteryzuje się uproszczonym, binarnym modelem decyzyjnym – użytkownik, widząc pytanie, odpowiada: „Umiem" lub „Nie umiem", a zasady wyznaczania powtórek (Florczak, 2014, s. 24) są następujące:

- jeżeli udzielono odpowiedzi „Nie umiem":
  - po raz pierwszy, drugi lub trzeci w danym dniu: pytanie zostanie zadane użytkownikowi ponownie jeszcze tego samego dnia;
  - po raz czwarty w danym dniu: pytanie zostanie zadane użytkownikowi ponownie następnego dnia;
- jeżeli udzielono odpowiedzi „Umiem":
  - po raz pierwszy, drugi lub trzeci: pytanie zostanie zadane użytkownikowi ponownie po upływie odpowiednio jednego, dwóch lub trzech dni;
  - po raz czwarty: system uznaje, że użytkownik opanował cząstkę materiału, pytanie nie będzie zadawane ponownie.

Platforma zawiera wewnętrzną sieć społecznościową, pozwalając użytkownikom na wysyłanie i przyjmowanie zaproszeń do grona znajomych, udostępnianie im kursów, do których sami mają dostęp, oraz śledzenie postępów tych znajomych.

Aby zapewnić jej niezależność od platformy systemowej, platforma Flippi została zaimplementowana jako aplikacja webowa i może być obsługiwana za pomocą dowolnej przeglądarki internetowej obsługującej HTML5, CSS3 i JavaScript. Prócz wymienionych technologii przy budowie Flippi wykorzystano języki PHP i Sass, frameworki jQuery i CodeIgniter, a także system zarządzania bazą danych MySQL. W latach 2014–2015 platforma była dostępna bezpłatnie pod adresem: http://florczak.unixstorm.org, obecnie trwa jej przebudowa.

Tym, co wyróżnia Flippi wśród istniejących bezpłatnych systemów wspomagających naukę z użyciem fiszek, takich jak Anki (Elmes, 2006) czy Mnemosyne (2006), są zawarte w niej elementy gamifikacji. Jako najważniejsze z nich należy traktować:

- punkty – uzyskiwane za opanowanie fiszek (przy czym liczba przyznanych punktów zależy od regularności w przestrzeganiu terminów powtórek) oraz za osiągnięcia (ukończone wyzwania);
- wyzwania – dotyczące różnorakiej aktywności na platformie, np. dodawania kursów czy poszerzania grona znajomych;
- informacja zwrotna – obejmująca różne aspekty aktywności na platformie (np. ukończone wyzwania czy aktywność w sieci społecznościowej);
- poziomy rozwoju – osiągane wraz ze zgromadzeniem odpowiedniej liczby punktów;
- śledzenie postępu – graficznie ukazujące, jak wiele dzieli użytkownika od wejścia na wyższy poziom;
- awatary – żartobliwe przedstawienia zwierzątek wraz z krótkimi satyrycznymi historyjkami specyficznymi dla każdego z nich; nie są wybierane przez użytkownika, ale zmieniają się wraz z osiąganiem przez niego kolejnych poziomów rozwoju (od lamy – stanowiącej nawiązanie do słowa „lamer", będącego w slangu informatycznym określeniem słabego programisty – do, mającego oczywiste konotacje, lwa), czyli pełnią we Flippi funkcję zbliżoną do odznaczeń;
- ranking – ukazujący listę użytkowników uporządkowaną według ich aktualnej w danej chwili liczby punktów.

4. Założenia, plan i przebieg eksperymentu

Chociaż platformę Flippi zaprojektowano do wspomagania samodzielnej nauki programowania, po kilku modyfikacjach (zdefiniowanie kursów domyślnych, do których automatycznie przypisywani byli nowo rejestrowani użytkownicy, zapewnienie prowadzącemu możliwości wglądu w aktywność i postępy poszczególnych studentów, korekta punktacji) stała się ona gotowa do wykorzystania w realiach kursu uczelnianego.

Aby ocenić przydatność Flippi w tej nowej roli, postanowiono dokonać jej próbnego wdrożenia w formule eksperymentu. Udział w nim – na zasadzie dobrowolności (choć zapowiedziano doliczenie dodatkowych punktów do oceny końcowej studentów uczestniczących w przedsięwzięciu) – zaproponowano 13 października 2014 obecnym na wykładzie studentom kierunku „Zarządzanie i inżynieria produkcji" na Wydziale Nauk Ekonomicznych i Zarządzania Uniwersytetu Szczecińskiego.

W planie eksperymentu znalazły się:

1. Test wstępny z teorii (obejmujący materiał z pierwszego wykładu z przedmiotu „Podstawy programowania").
2. Test wstępny z praktyki (obejmujący materiał z trzech pierwszych zajęć laboratoryjnych z przedmiotu „Podstawy programowania").
3. Aktywne korzystanie przez studentów z platformy Flippi (pierwotnie przyjęto, że w okresie do 1 listopada 2014).
4. Ankietę na temat oceny platformy Flippi i jej przydatności w nauce podstaw programowania, przeprowadzoną wśród studentów uczestniczących w eksperymencie.
5. Test końcowy z teorii (zgodny zakresem pytań z testem wstępnym).
6. Test końcowy z praktyki (zgodny zakresem pytań z testem wstępnym).

Najważniejszy rezultat eksperymentu stanowić miały wyniki ankiety (pozyskane na etapie 4), w których spodziewano się znaleźć odpowiedź, czy wspomaganie nauczania programowania z użyciem Flippi jest z punktu widzenia studentów uzasadnione, a jeśli tak – w jaki sposób z niej korzystać i ewentualnie jakich zmian w niej dokonać.

Testy wprowadzono do eksperymentu w przekonaniu, że będą one stanowiły element motywujący do poważnego potraktowania nauki w jego ramach. Dodatkowo ich wyniki miały pozwolić porównać efekty uczenia się z pomocą Flippi w zakresie teorii i praktyki programowania.

Niestety, pierwotnie założone cele eksperymentu nie zostały osiągnięte, o czym przesądziła zbyt mała liczba studentów, którzy zdecydowali się wziąć w nim udział (nawet mimo dwukrotnego przedłużania terminu jego zakończenia, nie przyniosło to bowiem spodziewanego przyrostu liczby użytkowników):

- tylko 7 osób rozwiązało testy wstępne (26% powiadomionych);
- tyle samo osób rozpoczęło naukę na platformie Flippi, jednak tylko 3 spośród tych 7 osób (43%) korzystało z platformy tak regularnie, by osiągnąć znaczące postępy;
- tylko 5 osób rozwiązało testy końcowe, a 4 wypełniły ankietę.

Uzyskane wyniki testów wstępnych, choć pochodzą od bardzo małej liczby studentów, wskazują na:

- dobre przyswojenie przez nich treści wykładów (we wstępnym teście teoretycznym uzyskali oni średnio 7,24 na 10 możliwych punktów);
- bardzo słabe opanowanie przez nich umiejętności ćwiczonych na zajęciach laboratoryjnych (we wstępnym teście praktycznym uzyskali średnio 1,67 na 10 możliwych punktów).

Wśród osób, które rozwiązały zarówno testy wstępne, jak i końcowe, odnotowano poprawę wyników średnio o:

- 1,38 punktu (19%) w przypadku zagadnień teoretycznych (co wskazuje na bardzo dobre opanowanie materiału);
- 1 punkt (60%) w przypadku zagadnień praktycznych (co, niestety, nadal oznacza bardzo słabe opanowanie materiału).

Powyższe wyniki podano, oczywiście, informacyjnie, gdyż ze względu na małą liczbę uczestników testu nie można wyciągnąć wniosków co do efektywności nauki teorii i praktyki programowania z wykorzystaniem Flippi.

Ankieta była anonimowa i składała się z pięciu pytań, na które ankietowani udzielali odpowiedzi w pięciostopniowej skali Likerta, oraz z dwóch pytań otwartych. Spośród czterech ankietowanych:

- dwie osoby przyznały zdecydowanie, że „Flippi może poprawić skuteczność uczenia się przedmiotu takiego jak «Podstawy programowania»"; pozostałe udzieliły odpowiedzi neutralnej;
- trzy osoby (w tym jedna zdecydowanie) potwierdziły, że „Flippi bardziej nadaje się do wspomagania uczenia się teorii niż praktyki programowania"; jedna udzieliła odpowiedzi neutralnej;
- trzy osoby przyznały (w tym dwie zdecydowanie), że „Elementy gamifikacji we Flippi (awatary, punkty, rankingi) zwiększają motywację do nauki"; jedna udzieliła odpowiedzi neutralnej;
- jedna osoba zgodziła się z tym, że „Efektywna nauka z pomocą Flippi wymaga więcej czasu", niż student może „na to przeznaczyć"; jedna się nie zgodziła, a dwie udzieliły odpowiedzi neutralnej;

- dwie osoby (w tym jedna zdecydowanie) zadeklarowały: „Zamierzam korzystać z programu Flippi, przygotowując się do zaliczenia"; pozostałe udzieliły odpowiedzi neutralnej.

Zdanie: „Najbardziej podobało mi się we Flippi…", uzupełniano następująco: „powtarzanie tego, czego nie umiałam, aż do skutku", „ranking", „możliwość korzystania na telefonie w każdym miejscu, nawet w tramwaju". Żadna z ankietowanych osób nie dokończyła zdania: „Najbardziej nie podobało mi się we Flippi…".

5. Podsumowanie

Jakkolwiek – ze względu na zbyt małe zaangażowanie studentów – eksperyment nie spełnił oczekiwań badawczych, interesujących wniosków może dostarczyć analiza domniemywanych przyczyn jego niepowodzenia. Wymienić tu należy czynniki takie jak:

- niewłaściwy moment rozpoczęcia:
  - początek semestru, a nie koniec (gdy studenci przygotowują się do zaliczeń);
  - na drugim, a nie na pierwszym wykładzie (na którym studenci oczekują informacji organizacyjnych);
- niewłaściwy czas przeprowadzenia:
  - zbyt krótki okres (oryginalnie około dwóch tygodni);
  - koniec października (przerwa w wykładach wynikająca ze świąt 1 i 11 listopada utrudniła motywowanie studentów do udziału w przedłużonym eksperymencie);
- niewłaściwy kontekst:
  - wykład, a nie zajęcia laboratoryjne (co więcej, osoba je prowadząca nie została nawet poinformowana o eksperymencie);
  - studentom powiedziano, że chodzi o eksperyment, a nie o standardowy element nauki przedmiotu;
- niewłaściwa grupa docelowa: z poczynionych obserwacji wynika, że studenci kierunku „Zarządzanie i inżynieria produkcji" w większości nie uważają programowania za umiejętność istotną dla ich przyszłej kariery, a co za tym idzie, nie są zainteresowani jej

opanowaniem w stopniu wykraczającym poza wymogi uzyskania zaliczenia przedmiotu[1];

- niewłaściwy dobór materiału:
  - zbyt duża ilość (trzy zestawy liczące łącznie ponad 50 fiszek);
  - zbytnia trudność (w ciągu pierwszego miesiąca nauki większość studentów nie opanowuje praktycznej umiejętności programowania nawet w stopniu podstawowym);
- niewłaściwe zasady punktacji:
  - niejasne dla uczestników zasady punktacji na platformie i zasady nagradzania uczestnictwa w eksperymencie w kontekście uzyskania zaliczenia przedmiotu;
  - zbyt rygorystyczne zasady punktacji (pierwsze punkty za opanowanie fiszki użytkownik mógł dostać dopiero po około tygodniu regularnego korzystania z narzędzia – brak szybkiej informacji zwrotnej).

Na bazie powyższej listy można zaproponować następujące sugestie dotyczące wprowadzania analogicznych do Flippi pomocy w tok pracy dydaktycznej:

- Należy robić to już na pierwszych zajęciach, a jeśli jest to niemożliwe, rozważyć wstrzymanie się do momentu, w którym sami studenci – z powodu zbliżającego się terminu zaliczenia przedmiotu czy kolokwium – poszukiwać będą narzędzi wspomagających naukę.
- Studenci muszą mieć dłuższy czas na zapoznanie się z narzędziem – należy tu uwzględniać także możliwy brak ich aktywności w okresach wolnych od zajęć dydaktycznych.
- Narzędzie wspomagające naukę w pewnym aspekcie powinno być wdrażane we właściwym kontekście (którym np. dla umiejętności praktycznych są zajęcia ćwiczeniowe lub laboratoryjne, a nie wykład) i z udziałem osoby prowadzącej daną formę zajęć.

[1] Zapewne lepszą grupę odbiorców stanowiliby studenci funkcjonującego na tym samym wydziale kierunku „Informatyka i ekonometria". Jednak w ich planie studiów analogiczny przedmiot występuje dopiero w semestrze letnim, a omawiany eksperyment przeprowadzony został w semestrze zimowym m.in. po to, by w letnim można już było wykorzystać jego wyniki.

- Dobór materiału powinien odpowiadać potencjałowi opanowywania wiedzy i umiejętności przez studentów.
- Zasady punktacji powinny być proste i przejrzyste, a punkty – spełniać funkcję szybkiej informacji zwrotnej.

Podziękowania

Autor składa podziękowanie twórcy oprogramowania Flippi, inż. Rafałowi Florczakowi, za pomoc w przeprowadzeniu eksperymentu, w szczególności za wiele poprawek programistycznych, które dostosowały platformę do jego wymogów.

Literatura

Code Avengers (2012). Online: <http://www.codeavengers.com>. Data dostępu: 31 grudnia 2014.

Code Combat (2013). Online: <http://codecombat.com>. Data dostępu: 31 grudnia 2014.

Colao, J. J. (23 kwietnia 2014). With 24 Million Students, Codecademy Is Bigger Than You Thought. Online: <http://www.forbes.com/sites/jjcolao/2014/04/23/with-24-million-students-codecademy-is-bigger-than-you-thought>. Data dostępu: 31 grudnia 2014.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining „Gamification". W: *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference Envisioning Future Media Environments* (s. 9–15). New York: Association for Computing Machinery. Online: <http://www.cs.auckland.ac.nz/courses/compsci747s2c/lectures/paul/definition-deterding.pdf>.

Elmes, D. (2006). *Anki*. Online: <http://ankisrs.net>. Data dostępu: 31 grudnia 2014.

Florczak, R. (2014). *Interaktywny system do nauki języka programowania*. Gorzów Wielkopolski: niepublikowana praca dyplomowa.

Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: Pfeiffer.

Khan Academy (2014). *Hour of Code*. Online: <http://www.khanacademy.org/computing/hour-of-code>. Data dostępu: 31 grudnia 2014.

Knewton (2008). *The Gamification of Education*. Online: <http://www.knewton.com/gamification-education>. Data dostępu: 31 grudnia 2014.

Kosowski, A., Małafiejski, M., Noiński, T., Pomykalski, P. (2005). Zintegrowany system do automatycznej oceny rozwiązań oraz prowadzenia zajęć laboratoryjno-projektowych: Sphere Online Judge. *Zeszyty Naukowe Wydziału ETI Politechniki Gdańskiej. Technologie Informacyjne*, *3*(2), 523–528.

Leitner, S. (2011). *Naucz się uczyć. Droga do sukcesu* (tłum. M. Urban). Gdańsk: Wydawnictwo „Cztery Głowy".

Leutenegger, S., Edgington, J. (2007). A „Games First" Approach to Teaching Introductory Programming. *ACM SIGCSE Bulletin*, *39*(1), 115–118. Online: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.158.6814&rep=rep1&type=pdf>. Data dostępu: 12 października 2016.

Malone, T. W., Lepper, M. R. (1987). Making Learning Fun: A Taxonomy of Intrinsic Motivations for Learning. W: R. E. Snow, M. J. Farr (red.), *Aptitude, Learning, and Instruction. Volume 3: Conative and Affective Process Analyses* (s. 223–253). Hillsdale: Erlbaum.

Marczewski, A. (2012). *Gamification: A Simple Introduction*. Raleigh: Lulu.

Mazur, M. (1961). *Terminologia techniczna*. Warszawa: Wydawnictwa Naukowo-Techniczne.

Mnemosyne (2006). Online: <http://mnemosyne-proj.org>. Data dostępu: 31 grudnia 2014.

Nah, F., Zeng, Q., Telaprolu, V. R., Ayyappa, A. P., Eschenbrenner, B. (2014). Gamification of Education: A Review of Literature. W: F. F.-H. Nah (red.), *HCI in Business: First International Conference, HCIB 2014, held as part of HCI International 2014, Heraklion, Crete, Greece, June 22–27, 2014. Proceedings* (s. 401–409). Cham: Springer. Online: <http://link.springer.com/chapter/10.1007%2F978-3-319-07293-7_39#page-1>.

Neve, P., Livingstone, D., Hunter, G., Edwards, N., Alsop, G. (2014). More than just a game: Improving students' experience of learning programming through gamification. Online: <http://www.heacademy.ac.uk/system/files/comp-224-p.pdf>. Data dostępu: 13 października 2016.

Paspallis, N. (2014). A Gamification Platform for Inspiring Young Students to Take an Interest in Coding. W: V. Strahonja, N. Vrček., D. Plantak

Vukovac, C. Barry, M. Lang, H. Linger, C. Schneider (red.), *Information Systems Development: Transforming Organisations and Society through Information Systems (ISD2014 Proceedings)*. Online: <http://aisel.aisnet.org/isd2014/proceedings/Education/1>. Data dostępu: 31 grudnia 2014.

Robins, A., Rountree, J., Rountree, N. (2003). Learning and Teaching Programming: A Review and Discussion. *Computer Science Education*, *13*(2), 137–172. Online: <http://home.cc.gatech.edu/csed/uploads/2/robins03.pdf>. Data dostępu: 13 października 2016.

Starzyński, S. (2012). Gryfikacja – modny termin nadużywany przez marketerów. W: A. Świtkowska, D. Sokołowski, M. Małecki, A. Wilma (red.), *Raport Game Industry Trends 2012* (s. 46–47). Warszawa: Nowy Marketing. Online: <http://socialpress.pl/wp-content/uploads/2012/10/Raport--Game-Industry-Trends-2012.pdf>. Data dostępu: 13 października 2016.

Swacha, J. (2010). Nowe rozwiązania w dydaktyce programowania komputerów. W: M. Kowalski, A. Olczak (red.), *Edukacja w przebiegu życia. Od dzieciństwa do starości* (s. 115–126). Kraków: Impuls.

Swacha, J., Baszuro, P. (2013). Gamification-based e-learning platform for computer programming education. W: N. Reynolds, M. Webb (red.), *Learning While We Are Connected: IFIP 10th World Conference on Computers in Education – WCCE2013, Toruń, Poland; July 1–7, 2013. Volume 1: Research Papers* (s. 122–130). Toruń: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.

Tillmann, N., de Halleux, J., Xie, T., Bishop, J. (2014). Code Hunt: Gamifying Teaching and Learning of Computer Science at Scale. W: M. Sahami (red.), *L@S 2014: Proceedings of the first ACM Conference on Learning@ Scale: March 4–5, 2014, Atlanta, Georgia, USA* (s. 221–222). New York: Association for Computing Machinery.

Tkaczyk, P. (2012). *Grywalizacja. Jak zastosować mechanizmy gier w działaniach marketingowych*. Gliwice: Helion.

Werbach, K. (2014). (Re)Defining Gamification: A Process Approach. W: A. Spagnolli, L. Chittaro, L. Gamberini (red.), *Persuasive Technology. 9th International Conference, PERSUASIVE 2014, Padua, Italy, May 21–23, 2014. Proceedings* (s. 266–272). Cham: Springer. Online: <http://link.springer.com/chapter/10.1007%2F978-3-319-07127-5_23#page-1>. Data dostępu: 13 października 2016.

Woźniak, P. A., Gorzelańczyk, E. J. (1994). Optimization of repetition spacing in the practice of learning. *Acta Neurobiologiae Experimentalis*, *54*(1), 59–62. Online: <http://www.lac.ane.pl/pdf/5409.pdf>. Data dostępu: 12 października 2016.

Xie, T., de Halleux, J., Tillmann, N., Schulte, W. (2010). Teaching and Training Developer-Testing Techniques and Tool Support. W: C. Videira Lopes (red.), *Proceedings of the ACM International Conference Companion on Object Oriented Programming Systems Languages and Applications* (s. 175–182). New York: Association for Computing Machinery.

dr hab. Jakub Swacha – profesor nadzwyczajny w Instytucie Informatyki w Zarządzaniu (Uniwersytet Szczeciński, Szczecin). W swoich badaniach od lat zajmuje się problematyką nauczania podstaw programowania komputerów. W ostatnim okresie zaangażował się w poszukiwanie rozwiązań opartych na gamifikacji.

Wykorzystanie systemu planowania powtórek z elementami gamifikacji w nauczaniu podstaw programowania komputerów

Abstrakt: Trudność w nauczaniu programowania komputerów motywuje do podejmowania prób realizowania tego zadania z wykorzystaniem nowatorskich technik i narzędzi. W niniejszym artykule opisano eksperyment polegający na użyciu w tym celu internetowej platformy Flippi, łączącej funkcjonalności systemu planowania powtórek, sieci społecznościowej oraz elementów gamifikacji. Jakkolwiek niespodziewany przebieg eksperymentu nie pozwolił na osiągnięcie pierwotnie założonych celów badawczych, ostatecznie udało się jednak wyciągnąć wnioski, które mogą być użyteczne przy wdrażaniu analogicznych (zawierających elementy gamifikacji) narzędzi do wspomagania nauczania.

Słowa kluczowe: gamifikacja, fiszki, system planowania powtórek, nauczanie programowania komputerów

Funkcjonowanie wykonawcze profesjonalnych graczy komputerowych

Executive functioning of professional e-sport players

Marta Witkowska
Uniwersytet Gdański | marta.witkowska@ug.edu.pl

Abstract: E-sport is a phenomenon where e-sport athletes (pro-players) compete by playing computer games. A successful pro-player should have well developed executive functions (EF). Therefore a set of prospective memory (PM) and EF tests were assigned to 60 subjects: pro-players, amateurs and those who do not play video games ($Control_1$ & $Control_2$). The research showed that pro-players demonstrate better PM functioning, greater resistance to distractors and the ability to maintain cognitive control, and thus more effective EF than the controls. These advantageous characteristics are likely the result of pro-players' daily intense training regime, which necessitates processing of the complex and rapidly evolving information present in modern computer games.

Keywords: computer games, executive functions, video game players, pro-players, e-sport

1. Wstęp

Prawie 60 lat po powstaniu sieci ARPANET (Advanced Research Projects Agency Network), czyli protoplasty dzisiejszego Internetu, większość ludzkich aktywności znalazła swoje odbicie w świecie wirtualnym. Intensyfikacja tej cybermetamorfozy przypada na ostatnie dwie dekady i jest związana z upowszechnieniem dostępu do globalnej sieci komputerowej oraz wykształceniem się nowych form spędzania czasu wolnego (np. sieciowe gry komputerowe). Opisana cyfryzacja życia codziennego przekłada się na dostrzegalny w ostatnich latach niezwykle dynamiczny rozwój rynku gier komputerowych. Popularność różnego rodzaju gier i wzrost finansowania ich produkcji spowodowały wyodrębnienie się osobnego działu gospodarki, określanego jako GameDev[1] (Bethke, 2003, s. 4). Twórcy gier zaczęli wydawać produkty służące przede wszystkim rywalizacji. Dzięki temu powstała i rozwinęła się nowa dyscyplina sportu nieolimpijskiego zwana e-sportem (sport elektroniczny, ang. *electronic sport*, inaczej: cybersport). Rozgrywka między zawodnikami (graczami) cybersportowymi dotyczy gier komputerowych i odbywa się zarówno w formie rekreacyjnej, jak i turniejowej (zjawisko pro-gamingu, *professional gaming*) (Stępnik, 2009; Tassi, 2012). Cały e-sport można określić jako granie nastawione na rywalizację. Natomiast *pro-gaming* w obrębie e-sportu wyróżnia się tym, że gracze skupiają się raczej na jednej grze, traktują granie wyczynowo oraz uczestniczą w rozgrywkach turniejowych. W związku z powyższym trzeba zgodzić się ze Stępnikiem, że „*pro-gaming* ma się do e-sportu tak, jak sport wyczynowy do sportu" (2009, s. 217).

Historia sportów elektronicznych sięga 1972 roku, kiedy na Uniwersytecie Stanford przeprowadzono pierwsze zawody Intergalactic Spacewar Olympics. Do końca XX wieku rywalizujący ze sobą zawodnicy w większości byli amatorami. Przełom nastąpił około roku 2000, kiedy to na świecie odbyło się 10 dużych turniejów (ponad 260 w 2010 roku),

[1] GameDev (ang. game development) zajmuje się całym procesem produkcji gier. Zespół składa się z przedstawicieli różnych zawodów, od grafików komputerowych i programistów po analityków biznesowych i innych specjalistów. Deweloperzy często specjalizują się w produkcji oprogramowania na konkretną platformę (np. PC, Sony PlayStation 4).

a pule nagród zaczęły osiągać sumy, dzięki którym dla części graczy *pro-gaming* stał się podstawowym źródłem dochodów. Zawody, transmitowane przez stacje telewizyjne (np. Eurosport) lub przez poświęcone tylko e-sportowi portale internetowe (np. Twitch), cieszą się ogromnym zainteresowaniem na całym świecie. Aktualnie najpopularniejszymi produktami – dyscyplinami e-sportowymi są: *Defense of the Ancients 2* (DOTA 2), *Counter-Strike: Global Offensive* (CS:GO), *Starcraft II* (SCII) i *League of Legends* (LoL).

Różnice pomiędzy typowym sportem a e-sportem odnoszą się głównie do psychologicznych uwarunkowań uprawiania danej dyscypliny, a szczególnie do charakterystyki skutecznego treningu sportowego. W przypadku *pro-gamingu* trening koncentruje się nie tyle na kondycji fizycznej zawodnika, ile na jego szeroko rozumianych zdolnościach umysłowych, czyli funkcjach poznawczych[2] (Murphy, 2009; Stępnik, 2009). W tym kontekście na wyróżnienie zasługują funkcje wykonawcze (*executive functions*), ponieważ to dzięki nim gracz programuje, kontroluje i manipuluje swoim działaniem w sposób, który umożliwia mu osiągnięcie upragnionego celu (Jodzio, 2008), a więc realizację zadania. Implikuje to, że trening e-sportowy zamiast na muskulaturze ciała pro-gracza skupia się na „muskulaturze mózgu".

Warto podkreślić, iż e-sport wydaje się niezwykle interesującym polem badawczym i nie powinien być marginalizowany, zwłaszcza przez psychologów. Niestety, większość publikacji porusza temat w sposób nieadekwatny i wyraźnie stronniczy, traktując najczęściej o negatywnym wpływie gier elektronicznych na graczy w kontekście zachowań agresywnych (m.in. Baldwin, Baccus, Milyavskaya, 2010; Demirok i in., 2012) czy uzależnienia od internetu (m.in. Baer, Bogusz, Green, 2012; Charlton, Danforth, 2009; Güllü, Arslan, Dündar, Murathan, 2012; Weinstein, 2010; Wölfling, Leménager, Peukert, Batra, 2013). Natomiast stosunkowo niewiele badań poświęcono aspektowi poznawczemu aktywności e-graczy. Można wszakże przypuszczać, iż odnoszący sukcesy na arenie międzynarodowej profesjonalny użytkownik gier komputerowych musi wyróżniać

[2] Na potrzeby niniejszego artykułu przyjęto za Maruszewskim (2011) wąską definicję procesów poznawczych: jako procesów przetwarzania informacji. Obejmują one „takie analizowanie i ewentualne przekształcanie napływających danych, by można je było wykorzystać do tworzenia nowej wiedzy lub programowania działania" (tamże, s. 34).

się wysoko rozwiniętymi funkcjami wykonawczymi, pamięcią operacyjną i prospektywną, nieprzeciętną umiejętnością koncentracji uwagi (Satyen, Ohtsuka, 2001), elastycznością poznawczą (Glass, Maddox, Love, 2013), umiejętnością pracy pod wpływem stresu (Charlton, Danforth, 2009), wysoko rozwiniętymi zdolnościami wzrokowo-przestrzennymi (Dye, Green, Bavelier, 2009a; Green, Bavelier, 2003; Greenfield, DeWinstanley, Kilpatrick, Kaye, 1994; Okagaki, Frensch, 1996; Subrahmanyam, Greenfield, 1996) czy szybkością uczenia się (Prensky, 2001). Z tego powodu zasadne wydało się przeprowadzenie badań mających na celu stworzenie charakterystyki funkcji poznawczych (a w szczególności – wykonawczych) profesjonalnych polskich graczy komputerowych.

Do celów owych badań należały identyfikacja tych umiejętności pro-graczy, które prawdopodobnie sprzyjają osiągnięciu sukcesów w lidze profesjonalnej, oraz znalezienie odpowiedzi na pytanie, co odróżnia pro-graczy od ich grających i niegrających rówieśników.

2. Badania własne

2.1. Osoby badane i metody badawcze

Grupę kryterialną utworzyło 20 polskich profesjonalnych graczy komputerowych[3]. Natomiast do dwóch grup kontrolnych zakwalifikowano graczy-amatorów (Kontrolna$_1$, n=20) oraz osoby, które nie korzystają z gier komputerowych lub robią to sporadycznie (Kontrolna$_2$, n=20). Członków grup kontrolnych dobrano do grupy kryterialnej pod względem wieku, wykształcenia i płci (zob. tabela 1). Większość badań przeprowadzono podczas światowych finałów Intel Extreme Masters, w trakcie pomniejszych zawodów oraz konwentów fantastyki. Na potrzeby studium zdefiniowano profesjonalnych graczy jako ludzi, którzy biorą czynny udział w dużych turniejach gier komputerowych, a uzyskane w ten sposób pieniądze stanowią główne źródło ich miesięcznych dochodów.

[3] Badani pro-gracze grali w następujące gry: CS:GO, LoL, SCII, *World of Tanks* (WoT) oraz *Hearthstone: Heroes of Warcraft* (HS).

Tabela 1. Wybrane parametry demograficzne charakteryzujące osoby badane: wyniki średnie (w nawiasie odchylenia standardowe)

		Pro-gracze	Kontrolna$_1$	Kontrolna$_2$	p
Wiek		23,37 (4,28)	24,30 (3,84)	25,14 (4,15)	n.i.
Lata nauki		14,94 (2,64)	14,85 (2,72)	14,36 (2,5)	n.i.
Granie w gry	– w latach	10,84 (4,07)	5,00 (3,87)	3,00 (1,2)	0,001
	– godzin dziennie	5,05 (2,07)	4,20 (1,7)	0,8 (0,32)	0,001

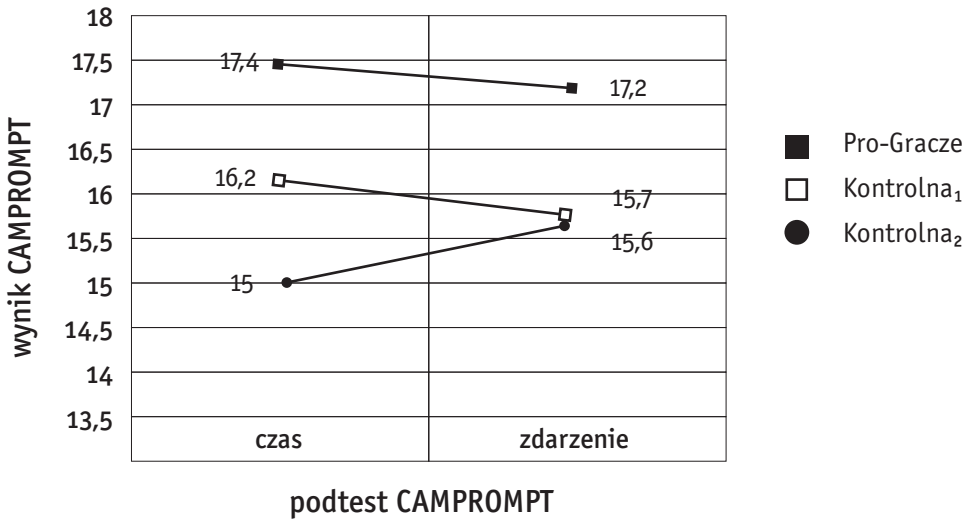
Część zasadniczą poprzedzono wywiadem podmiotowym. Osoby badane rozwiązywały testy odnoszące się do różnych aspektów pamięci, uwagi oraz funkcji wykonawczych. Na potrzeby niniejszego artykułu przeanalizowano wyniki:

- *quasi*-eksperymentu wzorowanego na The Cambridge Prospective Memory Test (CAMPROMPT) (Wilson i in., 2005; Witkowska, 2012), który jest wystandaryzowaną metodą badania obu typów pamięci prospektywnej (z kontekstem czasowym i zdarzeniowym);
- Testu Łączenia Punktów z Baterii Testów Halsteada-Reitana (Trial Making Test, TMT) (Kądzielawa, 1990; cyt. za: Jodzio, 2008), który bada umiejętność utrzymania koncentracji na wykonywanym zadaniu oraz płynność przełączania uwagi;
- Kolorowego Testu Połączeń. Wersji dla Dorosłych (Color Trails Test, CTT) (Łojek, Stańczak, 2012), który służy do ewaluacji różnorodnych procesów związanych z uwagą i funkcjami wykonawczymi, takimi jak ocena celowego przeszukiwania materiału, utrzymywania i przerzutności uwagi, sekwencyjnego przetwarzania informacji oraz monitorowania własnego zachowania.

2.2. Wyniki

W celu oceny zróżnicowania funkcjonowania pamięci prospektywnej badanych oraz wykrycia ewentualnych efektów wewnątrzgrupowych wyniki w dwóch podtestach CAMPROMPT poddano analizie wariancji (ANOVA) z powtarzanym pomiarem w modelu jednozmiennowym. Czynnik wewnątrzgrupowy zdefiniowano jako rodzaj zadania prospektywnego (podtest kontekstu czasowego CAMPROMPT × podtest kontekstu

zdarzeniowego CAMPROMPT), czynnik międzygrupowy zaś jako przynależność do określonej grupy (Pro-gracze × Kontrolna$_1$ × Kontrolna$_2$). Zmienną zależną był dany wynik testowy. Istotność różnic wewnątrzgrupowych zweryfikowano testem *t*-Studenta dla prób zależnych. Wyniki przedstawiono na rycinie 1.



Rycina 1. Zadanie prospektywne z kontekstem czasowym i zdarzeniowym w *quasi*-eksperymencie na podstawie CAMPROMPT – efekt główny grupy

Model ANOVA dla wyniku w teście CAMPROMPT sprawdzającym pamięć prospektywną ujawnił efekt główny grupy [$F_{(2,58)} = 7{,}83$; $p < 0{,}001$; $eta^2 = 0{,}15$]. Badani z grupy kryterialnej wyraźnie lepiej poradzili sobie z oboma zadaniami prospektywnymi: z kontekstem czasowym (średnia = 17,4) i zdarzeniowym (średnia = 17,2) (zob. rycina 1).

Następnie – w celu określenia funkcjonowania wykonawczego graczy, a w szczególności ich odporności na dystraktory, oraz umiejętności płynnego przełączania się między zadaniami – przeprowadzono jednoczynnikową analizę wariancji (ANOVA) z porównaniem *post hoc* testem Tukeya. Zmiennymi zależnymi były wskaźniki zakłóceń z obu testów łączenia punktów (wskaźnik zakłóceń CTT oraz wskaźnik TMT B/A). Zmienną niezależną zdefiniowano zaś jako zaliczanie się do określonej grupy badanych (zob. tabela 2).

Tabela 2. Różnice między średnimi (SD w nawiasie) dla wskaźników zakłóceń

	Pro-gracze	Kontrolna$_1$	Kontrolna$_2$	p
Wskaźnik TMT B/A	1,68 (0,44)	2,21 (0,36)	2,36 (0,47)	0,001
Wskaźnik Zakłóceń z CTT	0,84 (0,4)	1,03 (0,44)	1,26(0,7)	0,05

Powyższe analizy ujawniłyistotne różnice między średnimi wartościami wskaźników zakłóceń CTT [$F_{(2,58)} = 3{,}04$; $p < 0{,}05$] oraz TMT B/A [$F_{(2,58)} = 13{,}51$; $p < 0{,}001$] w badanych grupach. Wynik ten sugeruje większą zdolność przełączania się między zadaniami, wyższą odporność na dystraktory, umiejętność utrzymania kontroli poznawczej oraz skuteczniejsze funkcjonowanie wykonawcze osób z grupy kryterialnej w porównaniu do grup kontrolnych.

Wynik w TMT B jest szczególnie czułym wskaźnikiem dysfunkcji wykonawczych. Pacjenci z uszkodzeniami mózgu potrzebują około trzykrotnie więcej czasu na realizację tej części aniżeli części A. Dlatego badacze podkreślają diagnostyczny walor dysproporcji B/A (proporcja czasu rozwiązania części B do czasu rozwiązania części A). Wysoka wartość wspomnianego wskaźnika (≥ 3) sugeruje poważne trudności z utrzymaniem w pamięci operacyjnej nastawienia psychicznego na wybrane działanie. Objaw ten jest typowy dla osób z zespołem dysfunkcji wykonawczej. Mała wartość dysproporcji sugeruje, że badani tak samo dobrze radzą sobie z oboma zadaniami, niezależnie od liczby dystraktorów i utrudnień. Są w stanie kontrolować wykonanie zadania, pamiętają o instrukcji i z łatwością ignorują bodźce nieistotne.

Natomiast wskaźnik zakłóceń z CTT obrazuje różnice w wykonaniu części pierwszej i drugiej Kolorowego Testu Połączeń. Uzyskanie 1 punktu oznacza, że osoba badana do ukończenia CTT 2 potrzebowała dwa razy więcej czasu niż do ukończenia CTT 1. Z tego powodu przyjmuje się, że wskaźnik zakłóceń CTT jest czystą miarą zakłóceń albo, jak w tym przypadku, odporności na zakłócenia związane z wymaganiami i sekwencyjnością zadania.

3. Dyskusja

Zgodnie z przeprowadzonymi analizami – osoby z grupy kryterialnej charakteryzuje lepsza niż w grupach kontrolnych pamięć prospektywna, większa odporność na dystraktory i umiejętność utrzymania kontroli poznawczej, a przez to – skuteczniejsze funkcjonowanie wykonawcze. Niewykluczone, że odnosi się to do doświadczenia pro-graczy w stosowaniu różnorodnych strategii oraz zdolności analizowania wielu bodźców naraz.

Gracze profesjonalni prawdopodobnie rozpatrują każde działanie z serii osobno, czyli traktują je jako odrębną sytuacje (Cain, Landau, Shimamura, 2012). Wiąże się to z umiejętnością płynnego przełączania się pomiędzy aktywnościami oraz stosowania określonych strategii ułatwiających realizację zadań pamięciowych (McDermott, Bavelier, Green, 2014). Takie podejście do problemu przypomina „odhaczanie zadań z listy", które sprzyja dokładniejszemu uporządkowaniu i usystematyzowania wykonywanych czynności. Co więcej, tego rodzaju strategie zaliczane są do mnemotechnik, upraszczających pracę nad zadaniami prospektywnymi i zalecanych szczególnie osobom z zaburzeniami pamięci prospektywnej (Witkowska, 2012). Z tego powodu pro-graczom nie sprawiają trudności ani zadania związane z kontekstem czasowym, ani zdarzeniowym.

Skuteczniejsze niż w grupach kontrolnych radzenie sobie z zadaniami prospektywnymi o kontekście czasowym przez pro-graczy jest szczególnie interesujące, ponieważ – zgodnie z przedstawianymi dotąd doniesieniami – grając, tracą oni poczucie czasu (Shahri, Ashtiani, Azadfallah, Montazer, 2010). Jednakże, jak dowodzą Tobin, Kisson i Grondin (2010), w przypadku krótkich okresów (do ok. 12 minut) osoby grające mają tendencję do niedoszacowania jego upływu. Z tego powodu ułatwieniem dla badanych może być to, że zadania prospektywne o kontekście czasowym z testu CAMPROMPT rozwiązuje się w ciągu 18–20 minut. Gry komputerowe, w których specjalizuje się większość członków grupy kryterialnej, wymagają od użytkownika, by na bieżąco monitorował upływ czasu i pamiętał o nim (chodzi np. o możliwość powtórnego użycia danej „mocy" czy o pojawienie się nowych zasobów). Z tej przyczyny pro-gracze są wyćwiczeni w kontrolowaniu i właściwym szacowaniu trwania krótkich okresów.

Charakterystyczne dla pro-graczy efektywne utrzymywanie kontroli poznawczej i bezproblemowe przełączanie się pomiędzy zadaniami można wyjaśnić na kilka sposobów. Jednym z nich jest przyjęcie stanowiska, że osoby z grupy eksperymentalnej poświęcają mniej uwagi poszczególnym zadaniom, czyli w mniejszym stopniu aktywują ich reprezentację (Cain i in., 2012). Spowodowałoby to jednak nie tylko mniejsze koszty przełączania, ale także spowolnienie wykonywania zadań. Tymczasem zarówno przeprowadzone analizy, jak i eksperymenty (Cain i in., 2012; Dye, Green, Bavelier, 2009b) sugerują, że pro-gracze przełączają się pomiędzy zadaniami zdecydowanie szybciej niż osoby nie grające. Niewykluczone jest, że w warunkach innych niż badanie wykonywaliby podobną czynność z jeszcze mniejszym wysiłkiem (Dye i in., 2009b). Członków grupy kryterialnej prawdopodobnie charakteryzuje duża pojemności uwagi, a co za tym idzie – pokaźniejsze zasoby, które mogą oni przydzielać różnym czynnościom. Z tego powodu bezzwłocznie „przeskakują" między zadaniami, czego skutkiem są małe koszty przełączania. Ludzie zaś nie grający profesjonalnie prawdopodobnie przystępują do wykonywanych działań (szczególnie nowych i nieznanych) dość ostrożne. Natomiast trening graczy profesjonalnych, specyfika gier, w jakich się oni specjalizują, oraz większe doświadczenie w stosowaniu różnorodnych strategii lub w spontanicznym wymyślaniu rozwiązań sprzyjają bardziej ryzykownemu, a co za tym idzie – szybkiemu przełączaniu się między zadaniami. Prowadzi to do wniosku, że pro-gracze skutecznie i mimowolnie dysponują swoimi zasobami uwagi, co umożliwia im bardzo wydajną i szybką selekcję informacji nieistotnych. Wymienione korzystne umiejętności są prawdopodobnie wynikiem codziennego intensywnego reżimu treningowego, który wymaga od pro-graczy przetwarzania złożonych i dynamicznie się zmieniających informacji, charakterystycznych dla nowoczesnych gier komputerowych.

Trudno jednoznacznie odpowiedzieć na pytanie o źródło opisanych umiejętności. Wydaje się, że istnieją trzy potencjalne wyjaśnienia tego zjawiska. Pierwsze zakłada, iż wymieniona konstelacja cech jest wrodzona lub ujawnia się, zanim gracz staje się profesjonalistą. Dzięki tym zdolnościom, niejako w procesie selekcji naturalnej, taka osoba osiąga stopień mistrzowski w grze komputerowej. Han i Renshaw (Bavelier i in., 2011) podkreślają trudności metodologiczne związane z prowadzeniem

analiz porównawczych graczy i nie-graczy. Tego typu ocena często ukazuje podstawowe różnice w funkcjonowaniu poznawczym, które nie są jedynie pozytywnym skutkiem grania. Ponadto weryfikacja efektów treningów tej czynności, w których wzięli udział nie-gracze, nie potwierdza wpływu np. na umiejętność rozwiązywania problemów (Bavelier i in., 2011). Drugie podejście sugeruje, że regularne granie na komputerze korzystnie oddziałuje na funkcjonowanie wykonawcze i podniesienie kompetencji gracza. Różni badacze (np. Bavelier i in. 2011; Campello de Souza, de Lima e Silva, Roazzi, 2010; McDermott i in., 2014), powołując się na wyniki eksperymentów przeprowadzonych w ściśle kontrolowanych warunkach, dowodzą, że gry komputerowe pozytywnie wpływają na niektóre funkcje poznawcze. Szczególnie istotna jest tu uwaga wzrokowa, prędkość przetwarzania informacji, myślenie logiczne oraz umiejętność przełączania się między zadaniami. Implikuje to, iż nie tylko osoby o bardziej rozwiniętych umiejętnościach sprzyjających graniu wybierają ten typ rozrywki. Natomiast trzecie, najbardziej holistyczne i adekwatne wyjaśnienie, proponuje scalenie obu wymienionych wcześniej eksplikacji. Jednakże dopiero przeprowadzenie badań podłużnych na osobach, które rozpoczynają swoją karierę w e-sporcie, pozwoli odpowiedzieć na pytanie, co jest źródłem skuteczniejszego funkcjonowania wykonawczego profesjonalnych graczy.

Literatura

Baer, S., Bogusz, E., Green, D. A. (2011). Stuck on Screens: Patterns of Computer and Gaming Station Use in Youth Seen in a Psychiatric Clinic. *Journal of the Canadian Academy of Child and Adolescent Psychiatry*, *20*(2), 86–94. Online: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3085682>. Data dostępu: 16 października 2016.

Baldwin, M. W., Baccus, J. R., Milyavskaya, M. (2010). Computer game associating self-concept to images of acceptance can reduce adolescents' aggressiveness in response to social rejection. *Cognition and Emotion*, *24*(5), 855–862. Online: <http://www.mcgill.ca/social-intelligence/files/social-intelligence/Baldwin_et_al_2010.pdf>. Data dostępu: 16 października 2016.

Bavelier, D., Green, C. S., Han, D. H., Renshaw, P. F., Merzenich, M. M., Gentile, D. A. (2011). Brains on video games. *Nature Reviews: Neuroscience*, *12*(12), 763–768.

Bethke, E. (2003). *Game development and production*. Plano, Texas: Wordware Publishing.

Campello de Souza, B., de Lima e Silva, L. X., Roazzi, A. (2010). MMORPGS and cognitive performance: A study with 1280 Brazilian high school students. *Computers in Human Behavior*, *26*(6), 1564–1573.

Cain, M. S., Landau, A. N., Shimamura, A. P. (2012). Action video game experience reduces the cost of switching tasks. *Attention, Perception, and Psychophysics*, *74*(4), 641–647.

Charlton, J. P., Danforth, I. D. W. (2010). Validating the distinction between computer addiction and engagement: Online game playing and personality. *Behaviour & Information Technology*, *29*(6), 601–613.

Demirok, M., Ozdamli, F., Hursen, C., Ozcinar, Z., Kutguner, M., Uzunboylu, H. (2012). The Relationship of Computer Games and Reported Anger in Young People. *Australian Journal of Guidance and Counselling*, *22*(1), 33–43.

Dye, M. W., Green, C. S., Bavelier, D. (2009a). The development of attention skills in action video game players. *Neuropsychologia*, *47*(8/9), 1780–1789.

Dye, M. W. G., Green, C. S., Bavelier, D. (2009b). Increasing Speed of Processing with Action Video Games. *Current Directions in Psychological Science*, *18*(6), 321–326.

Glass, B. D., Maddox, W. T., Love, B. C. (2013). Real-time strategy game training: Emergence of a cognitive flexibility trait. *PLoS ONE*, *8*(8). Online: <http://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0070350>. Data dostępu: 19 października 2016.

Green, C. S., Bavelier, D. (2003). Action video game modifies visual selective attention. *Nature*, *423*(5), 534–537. Online: <http://www.sacklerinstitute.org/cornell/summer_institute/ARCHIVE/2003/Bavelier.pdf>. Data dostępu: 19 października 2016.

Greenfield, P. M., deWinstanley, P., Kilpatrick, H., Kaye, D. (1994). Action Video Games and Informal Education: Effects on Strategies for Dividing Visual Attention. *Journal of Applied Developmental Psychology*, *15*(1), 105–123. Online: <http://www.cdmc.ucla.edu/PG_Media_biblio_files/greenfield_dewinstanley_kilpatrick_kaye_1994.pdf>. Data dostępu: 19 października 2016.

Güllü, M., Arslan, C., Dündar, A., Murathan, F. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılıklarının incelenmesi. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, *5*(2), 89–100. Online: <http://dergipark.ulakbim.gov.tr/adyusbd/article/view/5000041729/5000039257>. Data dostępu: 19 października 2016.

Jodzio, K. (2008). *Neuropsychologia intencjonalnego działania. Koncepcje funkcji wykonawczych*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe „Scholar".

Łojek, E., Stańczak, J. (2012). *CTT – Kolorowy Test Połączeń. Wersja dla dorosłych*. Warszawa: Pracownia Testów Psychologicznych Polskiego Towarzystwa Psychologicznego.

Łukasz, S. (1998). *Magia gier wirtualnych*. Warszawa: Mikom.

Maruszewski, T. (2011). *Psychologia poznania. Umysł i świat*. Gdańsk: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne.

McDermott, A. F., Bavelier, D., Green, C. S. (2014). Memory abilities in action video game players. *Computers in Human Behavior*, *34*(5), 69–78.

Murphy, S. (2009). Video games, competition and exercise: A new opportunity for sport psychologists? *The Sport Psychologist*, *23*(4), 487–503. Online: <http://fitnessforlife.org/AcuCustom/Sitename/Documents/DocumentItem/17707.pdf>. Data dostępu: 16 października 2016.

Okagaki, K., Frensch, P. A. (1996). Effects of video game playing on measures of spatial performance: Gender effects in late adolescence. W: P. M. Greenfield, R. R. Cocking (red.). *Interacting with Video* (s. 115–140). Norwood, New Jersey: Ablex.

Prensky, M. (2001). *Digital Game-based Learning*. New York: McGraw-Hill.

Satyen, L., Ohtsuka, K. (2001). Strategies to develop divided attention skills through video game training. W: D. Harris (red.). *Engineering Psychology and Cognitive Ergonomics* (tom 6, s. 191–199). Aldershot: Ashgate.

Shahri, M. P., Ashtiani, A. F., Azadfallah, P., Montazer, G. A. (2010). Duration Estimation in Virtual Environments. *Journal of Psychology*, *14*(3), 266–283. Online: <http://www.sid.ir/fa/VEWSSID/J_pdf/61513895503.pdf>. Data dostępu: 19 października 2016.

Stępnik, A. (2009). E-sport z perspektywy teorii sportu. *Homo Ludens*, *1*(1), 213–222.

Subrahmanyam, L., Greenfield, P. M. (1996). Effects of video game practice on spatial skills in girls and boys. W: P. M. Greenfield, R. R. Cocking (red.). *Interacting with Video* (s. 95–114). Norwood, New Jersey: Ablex.

Tassi, P. (20 grudnia 2012). *2012: The Year of eSports*. Online: <http://www.forbes.com/sites/insertcoin/2012/12/20/2012-the-year-of-esports>. Data dostępu: 29 października 2014.

Tobin, S., Bisson, N., Grondin, S. (2010). An Ecological Approach to Prospective and Retrospective Timing of Long Durations: A Study Involving Gamers. *PLoS ONE*, *5*(2). Online: <http://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0009271>. Data dostępu: 16 października 2016.

Weinstein, A. M. (2010). Computer and Video Game Addiction – A Comparison between Game Users and Non-Game Users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, *36*(5), 268–276.

Wilson, B. A., Evans, J. J., Emslie, H., Foley, J., Shiel, A., Watson, P., Hawkins, K., Groot, Y. (2005). *The Cambridge Prospective Memory Test (CAMPROMPT)*. London: Harcourt Assessment.

Witkowska, M. (2012). *Zaburzenia pamięci prospektywnej u osób z przewlekłymi chorobami układu oddechowego*. Gdańsk: niepublikowana rozprawa doktorska.

Wölfling, K., Leménager, T., Peukert, P., Batra, A. (2013). Computer games and internet addiction as well as pathological gambling. Therapy approaches. *Nervenarzt*, *84*(5), 576–583.

Gry

Blizzard Entertainment (2010). *StarCraft II: Wings of Liberty* [PC]. Blizzard Entertainment, USA.

Blizzard Entertainment (2014). *Hearthstone: Heroes of Warcraft* [gra wieloplatformowa]. Blizzard Entertainment, USA.

Hidden Path Entertainment, Valve Corporation (2012). *Counter-Strike: Global Offensive* [gra wieloplatformowa]. Valve Corporation, USA.

Riot Games (2009). *League of Legends* [PC]. Riot Games, USA.

Valve Corporation (2013). *Defense of the Ancients 2* [PC]. Valve Corporation, USA.

Wargaming Minsk, Day One Studios (2010). *World of Tanks* [gra wieloplatformowa]. Wargaming, Białoruś.

dr Marta Witkowska – psycholog, doktor nauk społecznych, adiunkt w Zakładzie Psychologii Ogólnej Instytutu Psychologii Uniwersytetu Gdańskiego, członek Polskiego Towarzystwa Badania Gier (Gdańsk).

Funkcjonowanie wykonawcze profesjonalnych graczy komputerowych

Abstrakt: E-sport jest zjawiskiem, w którym przedmiotem działań zawodników (pro-graczy) są gry komputerowe. Odnoszący sukcesy na arenie międzynarodowej pro-gracz powinien odznaczać się wysoko rozwiniętymi funkcjami wykonawczymi. W przedstawianym tu eksperymencie przebadano 60 mężczyzn: pro-graczy, i dwie grupy kontrolne – amatorów oraz osób, które nie grają na komputerze. Wszyscy oni rozwiązywali testy sprawdzające pamięć prospektywną, a także funkcje wykonawcze. Pro-graczy charakteryzowała lepsza niż w grupach kontrolnych pamięć prospektywna, większa odporność na dystraktory i umiejętność utrzymania kontroli poznawczej, a przez to – skuteczniejsze funkcjonowanie wykonawcze. Wymienione umiejętności są prawdopodobnie wynikiem codziennego intensywnego reżimu treningowego, który wymaga od pro-graczy przetwarzania złożonych i szybko się zmieniających informacji pojawiających się w grach komputerowych.

Słowa kluczowe: gry komputerowe, funkcje wykonawcze, funkcje poznawcze, gracz, e-sport

III.
KOMUNIKATY
ANNOUNCEMENTS

I komunikat o XIII międzynarodowej konferencji naukowej Polskiego Towarzystwa Badania Gier z cyklu „Kulturotwórcza funkcja gier"

PIERWSZY KOMUNIKAT KONFERENCYJNY

Polskie Towarzystwo Badania Gier organizuje od 2005 roku cykl międzynarodowych konferencji naukowych pt. „Kulturotwórcza funkcja gier", odbywających się co roku w Poznaniu. Zarząd Główny PTBG z przyjemnością zaprasza na kolejną, trzynastą konferencję pod tytułem **„Technologie gier w perspektywie kulturowej", Poznań, 18–19 listopada 2017**. Prosimy śledzić informacje na oficjalnej stronie towarzystwa: <**www.PTBG.org.pl**> oraz stronie konferencji: <**www.gry.konferencja.org**>.

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

I. GRA JAKO MEDIUM, TEKST I RYTUAŁ
Poznań 19–20 listopada 2005
<www.gry2005.konferencja.org>

II. GRA W KONTEKŚCIE EDUKACYJNYM, SPOŁECZNYM I MEDIALNYM
Poznań 25–26 listopada 2006
<www.gry2006.konferencja.org>

III. CYWILIZACJA ZABAWY CZY ZABAWY CYWILIZACJI? ROLA GIER WE WSPÓŁCZESNOŚCI
Poznań 24–25 listopada 2007
<www.gry2007.konferencja.org>

IV. XXI WIEK – WIEKIEM GIER? PRZYDATNOŚĆ GIER W POZNAWANIU I KSZTAŁTOWANIU ZJAWISK SPOŁECZNYCH
Poznań 22–23 listopada 2008
<www.gry2008.konferencja.org>

V. SPOŁECZNY I NAUKOWY STATUS LUDOLOGII
Poznań 17–18 października 2009
<www.gry2009.konferencja.org>

VI. MIĘDZY PRZYJEMNOŚCIĄ A UŻYTECZNOŚCIĄ
Poznań 13–14 listopada 2010
<www.gry2010.konferencja.org>

VII. PERSPEKTYWY ROZWOJU LUDOLOGII
Poznań 18–19 listopada 2011
<www.gry2011.konferencja.org>

VIII. LUDOLOG NA UNIWERSYTECIE I POZA NIM
Poznań 24–25 listopada 2012
<www.gry2012.konferencja.org>

IX. GRY STOSOWANE I GAMIFIKACJA
Poznań 16–17 listopada 2013
<www.gry2013.konferencja.org>

X. GAME-BASED LEARNING / GAME-BIASED LEARNING
Poznań 15–16 listopada 2014
<www.gry2014.konferencja.org>

XI. METODY BADAŃ NAD GRAMI
Poznań 21–22 listopada 2015
<www.gry2015.konferencja.org>

XII. ROZRYWKA – EDUKACJA – PRZEMYSŁ
Poznań 24–25 października 2016
<www.gry2016.konferencja.org>

FIRST CALL FOR PAPERS

Games Research Association of Poland has been organising an international academic conference cycle "Culture-Generative Function of Games" since 2005. The conferences are held every year in Poznań, Poland. The Main Board of GRAP has the pleasure to invite for the next, thirteenth conference entitled **"Game Technology from the Cultural Perspective", Poznań, 18–19 November 2017**. For more information, please visit the official site of the association: <**www.PTBG.org.pl**> and the site of the conference: <**www.gry.konferencja.org**>.

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

I. THE GAME AS A MEDIUM, TEXT AND RITUAL
Poznań 19–20 November 2005
<www.gry2005.konferencja.org>

II. GAME IN THE EDUCATION, MEDIA AND SOCIETY
Poznań 25–26 November 2006
<www.gry2006.konferencja.org>

III. THE CIVILIZATION OF FUN AND GAMES OR THE FUN AND GAMES OF CIVILIZATION? THE ROLE OF GAMES IN CONTEMPORARY CULTURE
Poznań 24–25 November 2007
<www.gry2007.konferencja.org>

IV. THE 21ST CENTURY – THE CENTURY OF GAMES? THE USEFULNESS OF GAMES IN EXPLORING AND SHAPING OF SOCIAL PHENOMENA
Poznań 22–23 November 2008
<www.gry2008.konferencja.org>

V. SOCIAL AND ACADEMIC STATUS OF LUDOLOGY
Poznań 17–18 October 2009
<www.gry2009.konferencja.org>

VI. BETWEEN PLEASURE AND USEFULNESS
Poznań 13–14 November 2010
<www.gry2010.konferencja.org>

VII. PERSPECTIVES ON THE DEVELOPMENT OF LUDOLOGY
Poznań 18–19 November 2011
<www.gry2011.konferencja.org>

VIII. THE LUDOLOGIST AT UNIVERSITY AND BEYOND
Poznań 24–25 November 2012
<www.gry2012.konferencja.org>

IX. APPLIED GAMES AND GAMIFICATION

Poznań 16–17 November 2013

<www.gry2013.konferencja.org>

X. GAME-BASED LEARNING / GAME-BIASED LEARNING

Poznań 15–16 November 2014

<www.gry2014.konferencja.org>

XI. METHODS OF GAMES RESEARCH

Poznań 21–22 November 2015

<www.gry2015.konferencja.org>

XII. ENTERTAINMENT – EDUCATION – INDUSTRY

Poznań 24–25 October 2016

<www.gry2016.konferencja.org>

Wymogi publikacji w czasopiśmie „Homo Ludens"

(obowiązujące od listopada 2016)

Tekst powinien obejmować maksymalnie 10–12 stron autorskich, czyli od 18 tys. do 21,6 tys. znaków (ze spacjami) czcionką Times New Roman o rozmiarze 12, zgodnie z poniższymi wytycznymi. Mniej, jeśli tekst zawiera tabele lub ilustracje. Dłuższe artykuły będą rozpatrywane indywidualnie. Zainteresowanym polecamy tekst Emanuela Kulczyckiego „Jak obliczyć liczbę arkuszy wydawniczych": <http://ekulczycki.pl/warsztat_badacza/jak-obliczyc-liczbe-arkuszy-wydawniczych>.

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

1. Marginesy przy formacie strony A4:
   - górny: 2,5 cm;
   - dolny: 2,5 cm;
   - lewy: 2,5 cm;
   - prawy: 2,5 cm.

2. Odstęp między wierszami (interlinia): 1,5 wiersza.

3. Artykuł powinien być podzielony na numerowane sekcje (1, 2 itd.) i subsekcje (1.1, 1.2 etc.).

4. Wymiary tabel, wykresów, rysunków itp. **(wyłącznie w odcieniach szarości)** nie mogą przekraczać 11,8 cm szerokości i 19,5 cm wysokości. Elementy takie należy umieścić w tekście artykułu w formie elektronicznej. Prosimy również o ich dodatkowe przesłanie w osobnych plikach – w rozdzielczości nie mniejszej niż 300 DPI, format EPS, PDF, JPG lub TIFF.

5. W celu wyróżnienia istotnych partii tekstu:
   - podkreśleń („gra") i kursywy („*gra*") prosimy nie używać;
   - można używać wytłuszczenia („**gra**"), ale tylko w wypadku kluczowych miejsc artykułu, szczególnie istotnych słów i fraz.

6. Kursywą zapisujemy natomiast tytuły książek, filmów, gier itp. (*Morfologia bajki*, *Jumanji*, *Wiedźmin: Dziki Gon* etc.), a także sformułowania wyraźnie obce, np. *de facto*, *science fiction*.

7. Tytuły gazet i czasopism w głównym tekście artykułu podajemy w cudzysłowie („Homo Ludens", „Gazeta Wrocławska"). W artykułach w języku angielskim – kursywą (*Homo Ludens*, *Gazeta Wrocławska*).

8. Tytuły artykułów przytaczane w tekście głównym prosimy również podawać kursywą (*Wewnętrzna etyka gry*). W artykułach w języku angielskim – w cudzysłowie ("Wewnętrzna etyka gry").

9. Prosimy używać polskich skrótów i oznaczeń: „cyt. za" (przy cytacie, który przytaczamy za innym autorem), „dz. cyt.", „tamże" itd. W artykułach w języku angielskim: „as cit. in", „ibid.".

10. W wyliczeniach prosimy używać punktorów (●), a w podpunktach drugiego stopnia – półpauz (–). Pierwszy i kolejne podpunkty powinny się kończyć średnikami, a ostatni kropką.

11. Daty prosimy zapisywać w formacie: 30 listopada 2016 (w artykułach w języku angielskim: 30 November 2016).

12. Wyrażenia „na przykład", „między innymi", „to jest", „to znaczy", „i tym podobne", „i tak dalej" prosimy zapisywać w postaci skrótów („np.", „m.in.", „tj.", „tzn.", „itp.", „itd.").

13. Numery przypisów (niebibliograficznych) prosimy zapisywać w indeksie górnym – zarówno w artykułach w języku polskim, jak i angielskim.

14. Dłuższe cytaty wyróżniamy zmniejszoną czcionką (rozmiar 10), pozostawiając jednocześnie pusty wers na początku i końcu cytatu.

    Dorobek Krzysztofa Kieleckiego następująco interpretuje Jan Łódzki:

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

    Z tym odczytaniem jednak trudno się zgodzić.

    W przypadku wystąpienia „cytatu w cytacie" stosujemy tzw. cudzysłowy wewnętrzne francuskie:
    „Wtedy Bóg rzekł: «Niechaj się stanie światłość!». I stała się światłość".

    W artykułach w języku angielskim:
    "Then God said, 'Let there be light'; and there was light."

15. Informacje o autorach należy umieścić po wykazie literatury. Oto przykładowe noty:

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

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

16. W razie wątpliwości zachęcamy do wzorowania się na strukturze artykułów opublikowanych już w „Homo Ludens", np. pracy Arminy Muszyńskiej *Gra w poznanie grą w odkodowanie – gry miejskie w małym mieście (przykład Głowna)* z czwartego numeru czasopisma.

17. Artykuły, które nie będą respektowały powyższych wytycznych – a także teksty zawierające inne istotne braki – mogą zostać odrzucone lub zwrócone do korekty autorskiej jeszcze przed recenzją zewnętrzną.

18. Warunkiem dopuszczenia tekstu do druku jest pozytywna opinia recenzenta zewnętrznego.

Zasady sporządzania odwołań bibliograficznych i spisu literatury

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

Odwołania bibliograficzne w tekście głównym

Prosimy nie podawać pełnych danych bibliograficznych w przypisach. Odwołaniom do literatury powinny służyć krótkie odsyłacze nawiasowe w tekście głównym. Zawierają one nazwiska autorów oraz datę publikacji (taką samą jak w końcowym spisie literatury), a w miarę możliwości również numery stron. Oto przykłady różnych sposobów zapisu:

1. Postać wampira doczekała się swojej symbolicznej biografii (Janion, 2002).

2. O późnym średniowieczu pisał także Johan Huizinga (1992).

3. Można się spotkać także z innym poglądem: „Gry nie są tylko dla dzieci" (Smith, 2009, s. 44–46).

4. Oto fragment *Milczenia owiec* Thomasa Harrisa: „Kiedy siada z powrotem na krześle, nie potrafi sobie przypomnieć, którą książkę czytał" (1990, s. 30). Co więcej, Crawford po przerwanej lekturze „Dotyka ich [książek – N. N.] po kolei, żeby odnaleźć tę, która jest ciepła" (tamże).

5. W obecnej pracy nie ma potrzeby zajmować się psychologicznym ujęciem narracji. Zainteresowanemu czytelnikowi można polecić następujące prace: Trzebiński, 1992, 2002; de Barbaro, Janusz, Gdowska, 2008.

6. Kowalski przeprowadził eksperyment, w którym wykazał, jak ważne mogą być gry i zabawy dla rozwoju pewnych części kory mózgowej małego dziecka (Kowalski, 2009). Z kolei Nowak...

7. Zgodnie z klasyfikacją zaproponowaną przez Rzemyka gry stanowią jeden z podstawowych przejawów aktywności ludycznej człowieka (2008, s. 45). Pasek natomiast...

Kiedy w obrębie przytoczenia ma się znaleźć dopisek osoby cytującej, proponujemy zapis taki jak w przykładzie 4: „[dopisana treść – inicjały przytaczającego]".

W tekście głównym nie ma potrzeby rozróżniania między redaktorami i autorami (por. przykład 5).

Kiedy w tekście parafrazowane są poglądy innych badaczy, prosimy o postępowanie zgodnie z przykładami 6 i 7. Odwołanie nawiasowe (z nazwiskiem i/albo numerem strony) będzie wtedy wyraźnie sygnalizować miejsce, w którym kończy się parafraza.

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

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

Kilka innych zasad, o których przestrzeganie prosimy:

- kiedy w tekście przywołuje się kilka pozycji tego samego autora (autorki) drukowanych w tym samym roku, do daty dodajemy litery, np. „Zabawny, 1972a" i „Zabawny, 1972b";
- jeżeli dwa odwołania nawiasowe do tej samej pozycji następują tuż po sobie, w drugim wystarczy podać „tamże, numer strony", a gdy strona jest identyczna – wyłącznie „tamże" (por. przykład 4 powyżej); w tekstach w języku angielskim – „ibid., numer strony" lub samo „ibid.";
- jeśli odwołujemy się do określonego fragmentu, a nie do całości tekstu, to zarówno przy cytowaniu, jak i przy parafrazowaniu konieczne jest podanie numerów stron;
- korzystając z wydania na czytnik Kindle, prosimy podawać tytuł odpowiedniego rozdziału i ewentualnie sekcji oraz informację o typie edycji: „(Kowalski, 2009, Kindle, rozdział 4, sekcja 4.3)".

Literatura

W tej części umieściliśmy przykłady opisu bibliograficznego dla różnych typów źródeł. Opis powinien zawierać wszystkie informacje wskazane niżej, jeśli to możliwe (w niektórych wypadkach nie istnieje tłumacz, adres internetowy itd.). Wykaz źródeł należy poprzedzić słowem „Literatura" (w artykułach w języku angielskim – „References"), a teksty podawać w kolejności alfabetycznej. W spisie prosimy wyróżniać kursywą tytuły książek, gazet i czasopism, ale nie artykułów.

Książka autorska
Huizinga, J. (1992). *Jesień średniowiecza* (tłum. T. Brzostowski). Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
W wypadku powoływania się na konkretny rozdział z pracy jednego autora prosimy w bibliografii podać opis całej książki, a w tekście głównym, przy odsyłaczu nawiasowym – numery stron granicznych rozdziału.

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

Artykuł w czasopiśmie
Stenros, J. (2013). Between Game Facillitation and Performance: Interactive Actors and Non-Player Characters in Larps. *International Journal of Role-Playing*, *4*(1), 78–95. Online: <http://www.ijrp.subcultures.nl/wp-content/issue4/IJRPissue4.pdf>. Data dostępu: 25 września 2013.

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

Używanie wielkich liter w tytułach artykułów prosimy uzależnić od tego, jaką pisownię zastosowano w nagłówku przywoływanego tekstu. Jeśli jest on dostępny online, prosimy zawsze dołączać odpowiedni adres internetowy z datą dostępu. Prosimy **nie** podawać identyfikatorów DOI.

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

Rozdział w pracy zbiorowej
Budziszewska, M., Dryll, E. (2008). Poczucie dorosłości a opowieść o własnych rodzicach. Badanie z wykorzystaniem strukturalnej analizy tekstu. W: B. Janusz, K. Gdowska, B. de Barbaro (red.), *Narracja*.

Teoria i praktyka (s. 189–209). Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagielońskiego.

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

Pilc, B. (27 sierpnia 2013). O „konkursach z nagrodami" i różnicach pomiędzy loterią promocyjną a konkursem. Online: <http://prawomarketingu.pl/o-konkursach-z-nagrodami-i-roznicach-pomiedzy-loteria-promocyjna-a-konkursem>. Data dostępu: 10 października 2015.

Jeśli dany wpis opatrzony jest konkretną datą, w spisie literatury prosimy ją podać (jak powyżej). Natomiast w odnośniku nawiasowym w tekście głównym wystarczy sam rok. Jeżeli nie da się odnaleźć informacji o autorach, zamiast niej można podać na początku nazwę witryny. W powyższym przykładzie mogłoby to wyglądać następująco:

PrawoMarketingu.pl (27 sierpnia 2013). O „konkursach z nagrodami" i różnicach pomiędzy loterią promocyjną a konkursem. Online: <http://prawomarketingu.pl/o-konkursach-z-nagrodami-i-roznicach-pomiedzy-loteria-promocyjna-a-konkursem>. Data dostępu: 10 października 2015.

W przypadku powołania na całą stronę (np. dotyczącą pewnego projektu lub gry przeglądarkowej) prosimy podawać samą nazwę witryny, rok jej uruchomienia i adres internetowy (wraz z datą dostępu):

Fold.it (2008). Online: <http://fold.it/portal>. Data dostępu: 28 października 2016.

Mnemosyne (2006). Online: <http://mnemosyne-proj.org>. Data dostępu: 31 grudnia 2014.

Zooniverse.org (2007). Online: <http://www.zoouniverse.org>. Data dostępu: 7 października 2016.

Praca dyplomowa

Butrykowski, M. (2013). W*ykorzystanie gier planszowych w pracy biblioteki publicznej na przykładzie zajęć przeprowadzanych w Gminnej Bibliotece Publicznej w Miłoradzu, Filii w Kończewicach*. Gdańsk: niepublikowana praca dyplomowa.

Zamiast przymiotnika „dyplomowa" można wpisać odpowiednio „magisterska", „doktorska" itp.

Gry

Wykaz gier prosimy dołączać do artykułu, jeśli pojawiają się w nim więcej niż dwa tytuły. Prosimy uwzględniać wszystkie gry wspomniane w tekście. Ich wykaz prosimy poprzedzić słowem „Ludografia" (w artykułach w języku angielskim – „Ludography"), a opisy bibliograficzne podawać według wzoru: Producent (rok). Tytuł [platforma]. Wydawca, kraj wydania.

Oto przykłady:
Adams, T. (2006). *Dwarf Fortress* [PC]. Tarn Adams, USA.
Atlus (2007). *Etrian Odyssey* [NDS]. Atlus, Japonia.
Bungie (2001). *Halo: Combat Evolved* [gra wieloplatformowa]. Microsoft, USA.
Capcom (1985). *Ghosts'n Goblins* [gra na automat]. Capcom, Japonia.
Capcom (2009). *Resident Evil 5* [gra wieloplatformowa]. Capcom, Japonia.
Epic Games (2008). *Gears Of War 2* [Xbox 360]. Microsoft, USA.
From Software (2009). *Demon's Souls* [Playstation 3]. Namco Bandai, Japonia.
King (2012). *Candy Crush Saga* [iOS]. King, UK.
Pażytnow, A. (1984). *Tetris* [PC]. ZSRR.
Zynga (2009). *Farmville* [Facebook]. King, USA.

Prosimy pamiętać o podawaniu daty dostępu do źródeł internetowych stosowanych w pracy. Jeżeli data jest identyczna dla wszystkich użytych źródeł internetowych, proponujemy nie powtarzać jej wielokrotnie w samym tekście, tylko dodać pod wykazem literatury stosowną formułę, na przykład: „Data dostępu do źródeł internetowych wykorzystanych w tekście: 14 września 2010".

W trakcie prac redakcyjnych autorzy mogą zostać poproszeni o uzupełnienie opisów bibliograficznych pominiętych źródeł. W razie jakichkolwiek wątpliwości zapraszamy do kontaktu z redakcją pisma „Homo Ludens" pod adresem: homoludens@ptbg.org.pl.

Informacje o Instytucie Lingwistyki Stosowanej UAM i Pracowni Badań Ludologicznych

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

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

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

Kurs 1. „Nowe technologie w nauczaniu języków obcych"
Kurs 2. „Konstruowanie gier edukacyjnych w nauczaniu języków obcych".

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

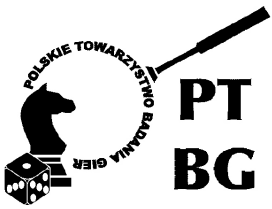
Od 2005 r. przy Instytucie Lingwistyki Stosowanej UAM działa pierwsze w Polsce statutowe koło Polskiego Towarzystwa Badania Gier – Poznańskie Koło PTBG przy ILS UAM (w ramach sekcji ludologicznej Koła Naukowego Studentów Lingwistyki Stosowanej).

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

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

INFORMACJE O POLSKIM TOWARZYSTWIE BADANIA GIER

INFORMATION ABOUT GAMES RESEARCH ASSOCIATION OF POLAND



Polskie Towarzystwo Badania Gier

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

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

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

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

Siedziba Towarzystwa: ul. Kossaka 9/7 60-759 Poznań, tel. 61 866 04 22

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

Zarząd Główny PTBG:

dr Jerzy Zygmunt Szeja
Przewodniczący

prof. USWPS dr hab. Mirosław Filiciak
Wiceprzewodniczący

dr Augustyn Surdyk
Skarbnik

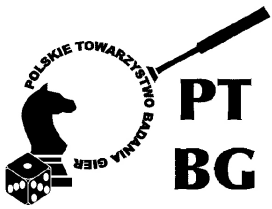
dr Michał Mochocki
Sekretarz

dr Zbigniew Wałaszewski

dr Agata Hofman

mgr Marcin Petrowicz

dr Jan Stasieńko



Die polnische Gesellschaft zur Spieleforschung

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

PTBG Haupt- und Forum-Website: <www.ptbg.org.pl>

Hauptsitz: ul. Kossaka 9/7 60-759 Poznań, tel.: 48 61 866 04 22

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

Der Hauptverwaltung der PTBG:

Dr. Jerzy Zygmunt Szeja
der Vorsitzende

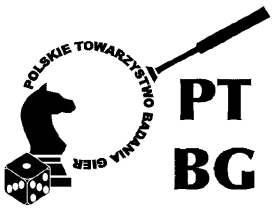
Prof. Dr. habil. Mirosław Filiciak
der stellvertretende Vorsitzende

Dr. Augustyn Surdyk
der Kassenwart

Dr. Michał Mochocki
der Sekretär

Dr. Zbigniew Wałaszewski
Mag. Marcin Petrowicz

Dr. Agata Hofman
Dr. Jan Stasieńko



Games Research Association of Poland

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

The aim of the association is to popularise and develop the knowledge of games, both in the theoretical (interdisciplinary, as well as from the point of view of particular disciplines) and practical (creating and distributing games;didactic applications) perspective. The Games Research Association of Poland aims to assist its members in establishing valuable scholarly theoretical assumptions and introduce innovative practical solutions. The association organises – alone and through cooperation with academic institutions – meetings, conventions, conferences, workshops, courses, training and other enterprises related to games research.

Its intention is to popularise and publish ludological academic works written in Poland. The PTBG propagates the idea of games as a form of creative use of time, intends to present proposals concerning the application of games in didactics and pedagogy to the Ministry of Education and raises interest in games via different media including the internet. The association will also take a stand in public matters related to games. It is planning to cooperate with similar scholarly societies, organisations and institutions in Poland and abroad.

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

Headquarters: ul. Kossaka 9/7 60-759 Poznań, tel.: 48 61 866 04 22

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

The Main Board of GRAP:

Jerzy Zygmunt Szeja PhD
President

Prof. Mirosław Filiciak
Vice President

Augustyn Surdyk PhD
Treasurer

Michał Mochocki PhD
Secretary

Zbigniew Wałaszewski PhD
Marcin Petrowicz M.A.

Agata Hofman PhD
Jan Stasieńko PhD

Asociacion Polaca de Investigaciones sobre Juegos

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

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

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

PTBG página web y el foro: <www.ptbg.org.pl>

La sede: ul. Kossaka 9/7 60-759 Poznań, tfno.: 48 61 866 04 22

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

La Junta General de PTBG:

Dr. Jerzy Zygmunt Szeja
Presidente

Prof. Dr. Mirosław Filiciak
Vicepresidente

Dr. Augustyn Surdyk
Tesorero

Dr. Michał Mochocki
Secretario

Dr. Zbigniew Wałaszewski

Dr. Agata Hofman

M.A. Marcin Petrowicz

Dr. Jan Stasieńko

Warunki wstąpienia do Polskiego Towarzystwa Badania Gier

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

Jerzy Szeja
al. Węgrowska 31/6
07-130 Łochów

Wysokość składki rocznej wynosi:

- dla studentów (osób studiujących, które NIE POSIADAJĄ TYTUŁU MAGISTRA) – 40 zł;
- dla pozostałych członków PTBG – 60 zł.

Mile widziane również wyższe wpłaty.

W przypadku Członków Wspierających (instytucji, organizacji i innych) każda deklaracja będzie rozpatrywana indywidualnie przez Zarząd Główny i Radę Towarzystwa.

Składki członkowskie za następne lata w odpowiedniej wysokości należy uiszczać do 10 lutego każdego roku.

Składki należy wpłacać na konto:

Polskie Towarzystwo Badania Gier
ul. Kossaka 9/7, 60-759 Poznań
nr konta bankowego:
PKO BP SA, Oddział 14 w Poznaniu:
39 1020 4027 0000 1902 0396 6587
Tytułem: Składka członkowska za rok 201_ + imię i nazwisko wpłacającego.

Jednocześnie uprzejmie prosimy o przesłanie danych do listy członków PTBG publikowanej na witrynie Towarzystwa wg poniższych wzorów na adres SurdykMG@amu.edu.pl:
1. stopień naukowy/tytuł zawodowy,
2. imię i nazwisko,
3. reprezentowana dyscyplina naukowa/uzyskane wykształcenie,
4. uczelnia, jednostka, miasto/miejscowość (w przypadku pracowników naukowych/dydaktycznych/naukowo-dydaktycznych i studentów),
5. aktualny, kontaktowy adres mailowy.

Przykład 1 (pracownik uczelni):

- dr AAAA BBBB, lingwistyka stosowana-glottodydaktyka, anglista, Instytut Lingwistyki Stosowanej UAM Poznań, AAABBB@amu.edu.pl

Przykłady 2, 3 (pracujący, niezwiązany z żadną uczelnią):

- mgr XXXXX YYYYY, informatyka, Warszawa, XXX@aaa.pl
- FFFFFF GGGGGG, pracujący, Wrocław, GGG@aaa.pl

Przykłady 4, 5 (student):

- VVVVV ZZZZZ, student 2. roku filologii angielskiej, Wydział Anglistyki UAM Poznań, ZZZ@aaa.pl
- Lic. DDDDD EEEEEE, student 5. roku filologii angielskiej, Wydział Anglistyki, UAM Poznań, EEE@aaa.pl

Zarząd Główny PTBG gorąco zachęca do działalności w Kołach PTBG oraz powoływania nowych Kół (szczegóły określa Statut PTBG, lista istniejących Kół na kolejnych stronach).

Serdecznie zapraszamy do odwiedzania strony PTBG (<www.PTBG.org.pl>) rejestracji i udziału w dyskusjach na forum naukowym Towarzystwa (wejście ze strony głównej Towarzystwa) oraz odwiedzania profilu PTBG w serwisie Facebook.

Członkowie Towarzystwa mogą również brać udział w corocznych konferencjach naukowych PTBG z cyklu „Kulturotwórcza funkcja gier" (zwykle w listopadzie każdego roku w Poznaniu, strona każdej bieżącej strony pod adresem <www.gry.konferencja.org>) **ze zniżkową opłatą konferencyjną zawierającą ponadto składkę za nadchodzący rok**.

Zachęcamy do lektury publikacji PTBG i czasopisma „Homo Ludens" (dostępne online <http://ptbg.org.pl/HomoLudens>, więcej informacji nt. poprzednich publikacji Towarzystwa można znaleźć w zakładce „Publikacje" – wejście ze strony głównej PTBG.

DEKLARACJA CZŁONKOWSKA >>>

DEKLARACJA CZŁONKOWSKA
Polskiego Towarzystwa Badania Gier

Wyrażam swoją wolę przystąpienia do towarzystwa naukowego pod nazwą Polskie Towarzystwo Badania Gier.

Oświadczam, że znany jest mi statut PTBG i akceptuję jego postanowienia.

1. IMIĘ/IMIONA _____
2. NAZWISKO _____
3. DATA URODZENIA _____
4. ADRES ZAMIESZKANIA _____
5. ADRES KONTAKTOWY, TEL., E-MAIL _____
   _____
   _____
6. ROK WSTĄPIENIA _____
7. TYTUŁ ZAWODOWY / STOPIEŃ NAUKOWY / STUDENT (UCZELNIA, KIERUNEK, ROK), WYKSZTAŁCENIE, ZAWÓD WYKONYWANY

_____
_____
_____

Podpis

Informacje o Kołach Polskiego Towarzystwa Badania Gier

Od roku 2005 do teraz zostało powołanych sześć statutowych Kół PTBG (w kolejności powstawania):

Poznańskie Koło PTBG przy Instytucie Lingwistyki Stosowanej Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Adres: ul. 28 czerwca 1956 r. nr 198, 61-485, Poznań
Zarząd Koła:

- Przewodniczący: dr Augustyn Surdyk
- Członek Zarządu: prof. UJK dr hab. inż. Jan Zych
- Członek Zarządu: mgr Bartosz Kuczyński

Kontakt: SurdykMG@amu.edu.pl

Warszawskie Koło PTBG przy Wydziale Pedagogiki Uniwersytetu Warszawskiego

Zarząd Koła:

- Przewodniczący: dr Zbigniew Wałaszewski
- Członek Zarządu: Przemysław Bociąga
- Członek Zarządu: Maciej Ryng

Kontakt: zw@aps.edu.pl

Bydgoskie Koło PTBG przy Instytucie Neofilologii i Lingwistyki Stosowanej Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy

Adres: ul. Grabowa 2, 85-601, Bydgoszcz
Zarząd Koła:

- Przewodniczący: dr Michał Mochocki
- Członek Zarządu: dr Aleksandra Mochocka
- Członek Zarządu: mgr Krzysztof Chmielewski

Kontakt: michal.mochocki@gmail.com

Gdańskie Koło PTBG przy Wydziale Zamiejscowym SWPS w Sopocie

Zarząd Koła:

- Przewodnicząca: dr Agata Hofman
- Wiceprzewodnicząca: mgr Ewa Szumilewicz
- Sekretarz: lic. Kamila Kraszewska

Kontakt: agata.hofman@lanlab.pl

Krakowskie Koło PTBG przy Instytucie Sztuk Audiowizualnych UJ w Krakowie

Zarząd Koła:

- Przewodniczący: mgr Marcin Petrowicz
- Członek Zarządu: mgr Justyna Janik
- Członek Zarządu: Maciej Nawrocki

Kontakt: marcin.petrowicz@gmail.com

Wrocławskie Koło PTBG przy Zakładzie Nowych Mediów Instytutu Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej Dolnośląskiej Szkoły Wyższej we Wrocławiu

Zarząd Koła:

- Przewodniczący: prof. DSW dr hab. Jan Stasieńko
- Członek Zarządu: dr Dorota Chmielewska-Łuczak
- Członek Zarządu: dr Dobrosława Grzybkowska-Lewicka

Kontakt: janostas@poczta.onet.pl

Informacje i komunikaty dot. działalności Kół publikowane są na witrynie internetowej PTBG, w odpowiednich działach forum oraz w profilu towarzystwa w serwisie Facebook.