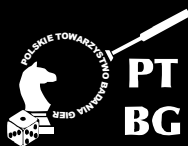


Homo Ludens

Czasopismo ludologiczne
Polskiego Towarzystwa Badania Gier

Czasopismo wydawane we współpracy z Zakładem Komunikacji Interkulturowej
i Badań Ludologicznych Instytutu Lingwistyki Stosowanej Wydziału
Neofilologii Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Numer 1(12)/2019



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 Badań 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, Stanisław Krawczyk (polski),

Justyna Olszewska (polski), Britta Stöckmann (Deutsch)

Projekt okładki i stron tytułowych: Emanuel Kulczycki

Zdjęcie na okładce: Marta Kliponis-Kulczycka

Projekt typograficzny 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. Dr. Espen Aarseth (Copenhagen)

Prof. Dr. Catalina Jiménez Hurtado (Granada)

Prof. Dr. Linus Jung (Granada)

Prof. Dr. Silvia Montero Martinez (Granada)

Prof. zw. dr hab. Henryk Noga (Kraków)

Prof. zw. dr hab. Teresa Siek-Piskozub (Poznań)

Prof. Dr. Olli Sotamaa (Tampere)

Prof. Dr. Lidia Taillefer de Haya (Málaga)

Prof. zw. dr hab. Bolesław Andrzejewski (Poznań)

Prof. Dr. Aki Järvinen (Sheffield)

Prof. Dr. Rosa María Muñoz Luna (Málaga)

Prof. Dr. Frans Mäyra (Tampere)

Prof. zw. dr hab. Izabela Prokop (Poznań)

Prof. UŁ dr hab. Piotr Sitarski (Łódź)

Prof. UG dr hab. Halina Stasiak (Gdańsk)

Rada Redakcyjna / Editorial Advisory Board

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

Członkowie / Members:

Prof. USWPS dr hab. Mirosław Filiciak (Warszawa)

Prof. UAM dr hab. Agnieszka Nowicka (Poznań)

Prof. UAM dr hab. Anna Szczepaniak-Kozak (Poznań)

Prof. UJK dr hab. inż. Jan Zych (Kielce)

Dr Andrzej Bełkot (Poznań)

Dr Dorota Chmielewska-Luczak (Wrocław)

Dr Maria B. Garda (Łódź)

Dr Dobrosława Grzybewska-Lewicka (Wrocław)

Dr Paweł Hostyński (Poznań)

Dr Piotr Kubiński (Warszawa)

Dr Aleksandra Mochocka (Bydgoszcz)

Dr Piotr Ratajczyk (Poznań)

Dr Agata Skórzyńska (Poznań)

Dr Michał Sołtyśiak (Poznań)

Dr Dominika Urbańska-Galanciak (Warszawa)

Dr Agata Zarzycka (Wrocław)

Prof. UAM dr hab. Arkadiusz Jabłoński (Poznań)

Prof. DSW dr hab. Jan Stasienko (Wrocław)

Prof. UAM dr hab. Michał Wendland (Poznań)

Dr Jan Argasiński (Kraków)

Dr Radosław Bomba (Lublin)

Dr Agnieszka Dytman-Stasienko (Wrocław)

Dr Dariusz Grzybek (Poznań)

Dr Agata Hofman (Gdańsk)

Dr Joanna Kic-Drgas (Poznań)

Dr Tomasz Z. Majkowski (Kraków)

Dr Michał Mochocki (Bydgoszcz)

Dr Joanna Schulz-Andrzejewska (Poznań)

Dr Tomasz Smejliś (Wrocław)

Dr Britta Stöckmann (Kiel)

Dr Zbigniew Wałaszewski (Warszawa)

Adres redakcji:

Polskie Towarzystwo Badań Gier, „Homo Ludens”, ul. Kossaka 9/7, 60-759 Poznań

e-mail: HomoLudens@ptbg.org.pl

Wydawca:

Polskie Towarzystwo Badań Gier, ul. Kossaka 9/7, 60-759 Poznań

Druk:

Zakład Poligraficzny Moś i Łuczak, ul. Pivna 1, 61-065 Poznań

ISSN 2080-4555

POLSKIE TOWARZYSTWO BADANIA GIER

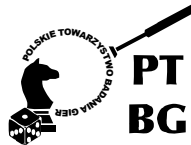
GAMES RESEARCH ASSOCIATION OF POLAND

Homo Ludens

Czasopismo ludologiczne
Polskiego Towarzystwa Badania Gier

Czasopismo wydawane we współpracy z Zakładem Komunikacji Interkulturowej
i Badań Ludologicznych Instytutu Lingwistyki Stosowanej Wydziału
Neofilologii Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Numer 1(12)/2019



Poznań 2019

INFORMACJE O PUBLIKACJACH PTBG

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.

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.
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.

INFORMACJE O DOFINANSOWANIU WYDANIA

Numery 1(12)/2019 oraz 1(13)/2020 czasopisma „Homo Ludens” ukazują się dzięki dofinansowaniu Ministerstwa Nauki i Szkolnictwa Wyższego w ramach projektu: „Wsparcie dla czasopism naukowych”.



Ministerstwo Nauki
i Szkolnictwa Wyższego

Spis treści

I. NAJLEPSZE ARTYKUŁY I NAJLEPSZA RECENZJA ROKU / BEST ARTICLES AND BEST REVIEW OF THE YEAR 9

KATARZYNA GOZDOWSKA

Can a Developed Structure Be Transparent? The Analysis of *Witcher 3: Wild Hunt* Interface with Regard to its Influence on the Player's Immersion 13

KATARZYNA SKOK

Niepewność w grach – potencjalne korzyści i straty 37

II. ARTYKUŁY / ARTICLES 57

MAREK GOŁONKA

OneBookShelf Community Content Programs and the Polish RPG Fandom 59

ELEONORA IMBIEROWICZ

Perma-Dying Worlds and the Limit of Eternal Return in Digital Games 77

ARKADIUSZ JABŁOŃSKI

Ksenofobiczna gra w Japonię – przykład ekstremalny międzykulturowej narracji niedbałej 93

AGNIESZKA ŁOJSZCZYK, AUGUSTYN SURDYK

Agresywne światy – agresja i samoocena a style gry graczy MMORPG 109

DAWID RATAJCZYK

Uncanny Valley in Video Games: An Overview 135

KATARZYNA SKOK

Two Faces of Flow: Preliminary Results From a Game Addiction Study 151

KAMIL SZPYT

Cywilnoprawna problematyka wykorzystania gry komputerowej jako narzędzia promocji: *in-game advertising* oraz *advergaming* 171

FILIP TOŁKACZEWSKI

From Symbolism to Realism. Physical and Imaginary
Video Game Spaces in Historical Aspects 193

AGATA WASZKIEWICZ

Glitch as the Representation of the Uncanny in *Oxenfree* (2016) 213

ŁUKASZ WINNICKI

Co jest źródłem satysfakcji gracza?
O kluczowej roli wymiany autystycznej w grach komputerowych 227

III. RECENZJE / REVIEWS 253

MARIUSZ MAŁEJ

Recenzja monografii Kamila Szpyta *Obrót dobrami wirtualnymi w grach komputerowych. Studium cywilnoprawne* 255

AGATA WASZKIEWICZ

A Play of Bodies. How We Perceive Videogames by Brendan Keogh 267

IV. SPRAWOZDANIA / REPORTS 275

JACEK SZYMALA

760 prac dyplomowych na temat gier komputerowych wykonanych
w 11 polskich uniwersytetach do wiosny 2019 277

V. KOMUNIKATY / ANNOUNCEMENTS 283

I komunikat o XVI międzynarodowej konferencji naukowej Polskiego
Towarzystwa Badania Gier z cyklu „Kulturotwórcza funkcja gier” 285

Wymogi publikacji w czasopiśmie „Homo Ludens” 289

Informacje o Zakładzie Komunikacji Interkulturowej
i Badań Ludologicznych 299

Informacje o Polskim Towarzystwie Badania Gier /
Information about Games Research Association of Poland 301

Warunki wstąpienia do Polskiego Towarzystwa Badania Gier 307

Informacje o Kołach Polskiego Towarzystwa Badania Gier 311

**I.
NAJLEPSZE ARTYKUŁY
I NAJLEPSZA RECENZJA ROKU**

**BEST ARTICLES AND BEST
REVIEW 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 2019 za **najlepsze teksty** Kolegium Redakcyjne uznało artykuły: „Can a developed structure be transparent? The analysis of *Witcher 3: Wild Hunt* interface with regard to its influence on the player’s immersion” autorstwa **Katarzyny Gozdowskiej** oraz „Niepewność w grach – potencjalne

korzyści i straty” autorstwa **Katarzyny Skok**. Wyróżnienie za **najlepszą recenzję otrzymała** natomiast **Agata Zarzycka**. Gratulujemy!

Z radością informujemy także, iż czasopismo „Homo Ludens” wydawane przez Polskie Towarzystwo Badania Gier od 2009 r., w latach 2019–2020 zostało objęte ministerialnym projektem „Wsparcie dla czasopism naukowych” i zostało ujęte w wykazie czasopism naukowych na pozycji 27879 oraz otrzymało 20 punktów. Serdecznie gratulujemy Kolegium Redakcyjnemu, Radzie Naukowej i Radzie Redakcyjnej oraz wszystkim osobom, które przyczyniły się do tego sukcesu!

Z okazji przypadającej na rok 2019 kumulacji jubileuszy: dziesięciolecia rejestracji czasopisma, piętnastej rocznicy pierwszego zjazdu założycielskiego Polskiego Towarzystwa Badania Gier, organizacji piętnastej konferencji PTBG z cyklu „Kulturotwórcza funkcja gier” oraz dziesięciolecia założenia Pracowni Badań Ludologicznych w Instytucie Lingwistyki Stosowanej Wydziału Neofilologii UAM w Poznaniu niniejszy numer naszego czasopisma w tradycyjnej – drukowanej wersji ukazuje się w twardej oprawie.

Can a Developed Structure be Transparent? The Analysis of *Witcher 3: Wild Hunt* Interface with Regard to its Influence on the Player's Immersion

Katarzyna Gozdowska

University of Warsaw | kgozdowska@gmail.com

ORCID: 0000-0001-6973-5273

Abstract: In this article I analyze the interface of *The Witcher 3: Wild Hunt* with regard to its transparency as well as its influence on the player's immersion. Furthermore, I scrutinize all measures used by the interface to decrease the effect of emersion, which might appear as game information is being read by the player. I also consider the literary context in my research – I reflect on how the interface refers to Andrzej Sapkowski's *Witcher* cycle and how these references have been implemented in the interface structure.

Keywords: witcher, interface, immersion, emersion, Andrzej Sapkowski

Homo Ludens 1(12)/2019 | ISSN 2080-4555 | © Polskie Towarzystwo Badania Gier 2019

DOI: 10.14746/hl.2019.12.1 | received: 31.12.2017 | revision: 18.03.2018 | accepted: 12.09.2019

1. Interface determinants

Jon Dovey and Helen Kennedy made an interesting observation about the interface: they compared it to the tissue connecting the player's body with the machine (2011, p. 136). This almost biological metaphor may seem exaggerated at first, but after looking at the essence of the interface it transpires to be accurate. The interface performs a communication function (it constantly provides the player with information about what is happening in the game world) as well as a tool function (the user can use it to make interactive actions in the game) (Kubiński, 2016, p. 25). Kristine Jørgensen also perceives the interface to be an intermediary layer in the interaction between the user and the game system, although it should be mentioned that, according to the author, it does not only consist of a 2D screen overlay. According to Jørgensen, the interface includes all the elements ensuring the exchange of information between the user and the system, therefore, also the diegetic ones (although the author does not define them with such a term). The researcher considers the functionality and the effective communication between the player and the game as the most important interface features (2013, pp. 20–21). Alexander R. Galloway shares this belief, although he does not see UI¹ only as a layer – according to this author, interfaces “are autonomous spheres of activity. Not things, but rather processes that produce various effects”. Simultaneously, he sees UI as an entity full of contradictions: on the one hand, it should be intuitive and transparent enough not to draw too much attention to itself, yet on the other, it cannot be too neutral, lest it would completely disappear and lose its intermediary status (Galloway, 2015). It is worth emphasizing that maintaining this status proves to be significant, especially from the player's point of view; satisfying gameplay may only occur if the user is aware of playing the game – performing activities whose main purpose is fun. A complete disappearance of the interface could therefore deprive the user of the joy of the game (Jørgensen, 2013, p. 35). However, Piotr Kubiński also notes that the operation of the interface can be highly immersive, because it brings out the “intermediated nature of the digital reality stimulated by the game” (2016, p. 26).

.....
¹ An abbreviation of “user interface”.

Dovey and Kennedy noticed, however, that it does not always have to be this way – a properly designed interface that the player can use fluently makes the boundary between the game and reality blurred:

As the player becomes more and more fluent in using the interface and understanding the limitations of the code, he begins to “feel” the game, and controlling its world as separate from the player himself is suspended. Attention is so intense that it suggests that the boundary between the player and machine is disappearing – a situation best represented by cybernetic feedback (Dovey, Kennedy, 2011, pp. 12–13).

Moreover, a skilful use of UI has a significant impact on the player’s immersion, as it allows him to feel like an avatar owner (2011, p. 147). According to Erik Fagerholt and Magnus Lorentzon, the interface in extended games should also be extended to allow the player to smoothly obtain all necessary information in order to make the best decisions during the game. The researchers have noted, however, that developers of story-focused games tend to limit the traditional overlay interface that could distort the feeling of “being in the game” in favour of placing information in the diegetic space (2014, pp. 58–59).

These observations provoked me to consider the status of the interface in *The Witcher 3: Wild Hunt* (hereinafter: W3) and its transparency. W3 is an extensive CRPG game in which the flow of large amounts of information between the player and the program is extremely important while maintaining the strongest possible impression of immersion. The player expects from games of this genre the best possible connection with the in-game characters. Hence arises an important question about the player’s immersion, which is affected by UI, as well as whether the literary prototype plays a big role in the design of the structure and the perception of the interface. Opposing the mechanics and the plot could make my analysis incomplete, as Piotr Sterczewski writes:

A textual analysis alone does not provide the tools to examine persuasive measures resulting from game mechanics, while only analysing the mechanics and actions of the player would omit the whole wider discursive context in which they operate (2012, p. 214).

However, before I discuss the W3 interface, I will pause to consider the very phenomenon of immersion, which, as Gordon Calleja noticed, was often inconsistently defined by *game studies* representatives, and too often used interchangeably with the term “*presence*” (2011, pp. 22–23). According

to the researcher, one should abandon the voluminous and indefinite term “immersion” in favour of “incorporation” (2011, p. 169). This multi-dimensional phenomenon consists of several forms of involvement (*kinesthetic, spatial, shared, narrative, affective* and *ludic involvement*), the most important of which are the kinesthetic involvement (it is associated with mastering the game, for example, learning the button sequences) and the spatial one (which results from the possibility of exploration and navigating through a virtual environment with the hero). Thanks to the impact of the forms of involvement, the player becomes internalized into the game (2011, pp. 43–44, 170–171). Calleja emphasizes that an important feature of the incorporation is its mutual influence – the player recognizes the game environment as his own, begins to feel almost native, and it absorbs him as an almost inseparable part (2011, p. 169).

I agree with Kubiński, who believes the concept of immersion has taken root in the research tradition too much to be replaced by the term ‘incorporation’ (2016, p. 49). However, I do not want to completely abandon the research done on the latter phenomenon, as I believe that it may enrich my analysis.

When I write about immersion, however, I will mean the term which has been explained by Kubiński in the following way:

Immersion – the impression of non-mediated participation, direct presence in a computer-generated digital space, resulting, among others, from involvement caused by various factors. The user is absorbed not only by the action presented on the screen (perceived sensually, mainly by sight and hearing), but also by his actions and participation in the game world. The player’s activity is crucial here – not only the intellectual one (at the level of interpretation), but also physical, related to the actual impact on the digital world and the actual impact on the course of events. These factors cause the subject to experience immersion temporarily, to a certain extent, to forget about the physical reality surrounding him, undergo the illusion of the non-mediated participation – his senses and intellect are focusing on the digital reality. [...] In its fullest (purely hypothetical) form, this experience would completely absorb our senses and intellect with the impression of full participation in another, digital reality. Simultaneously, limiting the reference of the term “immersion” to “computer-generated space”, I emphasize the fact it belongs to digital environments (pp. 51–52).

The researcher emphasizes that the attempt to make this impression determines the final design of the game – developers strive to achieve such an effect among their recipients (Kubiński, p. 53). It is also worth noting that immersion does not have to be associated with realistic, high-quality

graphics. Although the game world does not have to reflect reality as faithfully as possible, it should be consistent. For the impression of immersion to occur at all, the player must accept the production convention (Filiciak, 2006, pp. 62–63).

Kubiński contrasts immersion with the term “emersion”, which he describes as “emerging” from virtual reality. This effect is often used by game developers on purpose – it can be an artistic procedure or introduce additional meaning or quality (2016, pp. 70, 148–150).

2. The interface of *The Witcher 3: Wild Hunt*

The interface of W3 is informative and utilitarian. It shows the player the character’s level of vitality, endurance (energy) and toxicity, as well as the number of adrenaline points and experience (information function). The utilitarian aspect of the interface is manifested in the fact that the user can decide which potions, firecrackers or spells his character will use at any given time.

Kubiński claims, “because of its communicative nature, the interface’s most important function is its information function” (2016, p. 165). Through it, the player learns about the condition of his hero, he also discovers the world in which he operates. The interface is so universal in many games that it has developed its own symbol system that producers of various genres use (2016, p. 25). In addition, the colours are characteristic, although they “do not have the autonomous power to give meanings, however, very often evoke repetitive meanings” – e.g. the red bar in most games symbolises the hero’s life (2016, pp. 178–179).

This pattern was also repeated in W3. The game draws from previous instalments of the series, in which the intense green bar suggested toxicity, while the yellow one – energy (endurance). Therefore, the users who played the previous versions of the game find the interface even more intuitive, because during its creation the conventional colour meanings were used. The icons that appear next to the bars also increase the clarity of the interface. The witcher’s Sign is next to the yellow colour, so the user can guess that he should control the level of this field in order to use the spells characteristic of the protagonist’s profession. The toxicity strip

is marked with a skull – the death symbol. It informs the player that if this area is completely filled with green, the game may end in the hero's death (it does not have to, because as the hero develops, the user has the opportunity to buy abilities preventing the witcher's death even after consuming a large amount of potions).

A recognizable code is important to maintain immersion – as the player can quickly absorb the information provided by the system, there is no time to think about the way it is presented. The message is received intuitively, thus the interface itself becomes more transparent. Attention is focused on information, not on the tool that provides it (Jørgensen, 2013, pp. 36–37). The transparency of the interface helps build the impression of nonmediation, which is crucial for the phenomenon of immersion to occur (Kubiński, 2016, p. 59).

Usually, the UI components are not excessively absorbing:

the elements take up little space on the screen, are partially transparent, and the colours are not bright (the red of both the health bar and the button responsible for the interaction is toned down, pale) – all these factors prevent the interface from distracting the player from the presented world (Kubiński, p. 218).

Indeed, such a regularity can be seen in W3. The 2D interface is characterised by neutral, dark brown and black colours, thus it does not attract too much attention and does not disturb immersion. The only bright colours are the bars of life, strength and toxicity. This can be justified by functionality – owing to such a solution it is easier for the player to notice when the levels of these indicators rise or fall. The legibility of the interface has a positive effect on the feeling of immersion. The user does not have to spend time reading important statistics – just a quick look at the spots that catch the eye with their brightness is enough to know the state of the hero.

The bars located within the interface have a texture. It is best seen in the life bar – since it is the largest. It is covered with a texture reminiscent of human veins. A darker pattern was also embossed there, slightly calming the vividness of the colours. The interface designers thus suggest that the player's avatar is more than a three-dimensional model. The texture is to authenticate the protagonist and raise him to the rank of a person which can be identified with. Therefore, the player should not mindlessly play the game, but play in such a way that his avatar suffers the least

possible damage and rarely dies. Although the interface is not synonymous with the witcher, it transpires to be not only a tool that helps in navigating the game world, but also the area which actualizes the hero. In order to understand this function better, Galloway's arguments may be recalled. He explains it using the example of ancient poets. For they in their songs have always indicated that they are only conduits for the goddesses of art and science, and these higher entities, through the mouths of the singers, convey their thoughts to the people. Although the poets at the time of creation did not become muses, they were embodied in them thanks to the words they spoke or wrote (2015).

Each of the bars in the upper left corner of the screen is of a different size. The life indicator is the most visible. The ones related to energy, toxicity and adrenaline are smaller, and even smaller is the one showing the experience points. This order is not accidental. The interface should be designed to categorise pieces of information, because the player should know at first glance which of them are more and which are less important (Jørgensen, 2013, p. 39). The life bar is the largest, being the most universal for all styles of play – when life drops to zero, the game will end for every player, regardless of whether their witcher had more alchemical, magical or combat skills. Indicators of toxicity, energy and adrenaline are similar in size and are much smaller than the life bar. They are connected with particular styles of play. The player may develop the character so that he often uses alchemy, while not using the Signs at all. Such a user will monitor the toxicity bar more often than energy. The area dedicated to experience points seems to be the most discreet. In the midst of exciting fights the information about the level of the character is not crucial for the user. They can check the exact number of experience points in the character menu, in which they also decide about the skills that the avatar should use. During duels or while traversing lands, the experience points need not be carefully controlled.

The stylization aspect of the interface plays an important role in eliminating emersion, because it improves the functionality of the medium – makes it more transparent and at the same time more communicative (Jørgensen, 2013, p. 40). This can be said when the interface elements match the style of the genre, e.g. in a football game it will be a table presenting the result of the match, such as the one appearing during a televi-

sion broadcast of the games (Kubiński, 2016, p. 166). This category includes the bar pattern, subdued colours of the interface, as well as a medallion – well known from Andrzej Sapkowski’s novels. The authors treat this item as an important element of the panel, placing it in the upper left corner of the screen, next to the bars of life, toxicity and endurance. Its appearance is in line with the content of the literary original:

The stranger reached into his jerkin once more and pulled out a round medallion on a silver chain. It pictured the head of a wolf, baring its fangs (Sapkowski, 1993, p. 10).



Fig. 1. The medallion’s appearance is consistent with the literary description

When threat or magic appears nearby, the medallion vibrates, which means it reacts exactly as it did in Sapkowski’s books:

A powerful oscillation of his witcher’s medallion warned him of a sudden assault. He jumped aside and, drawing his sword in a flash, deflected and annihilated the violent, paralysing wave of magical energy directed at him with his rune-covered blade (Sapkowski, 1994, p. 237).

The described artefact was an important element of the literary story, so transferring it into the game increases the immersion of the players familiar with the popular Sapkowski cycle. Console users enjoy an

additional advantage, as when the medallion begins to vibrate, the controller which the user holds in their hands also vibrates. This object turns out to be an element that almost moves beyond the screen space.

The interface in *W3* uses little textual information. This is because iconic symbols are easier to read during the game (Celiński, 2010, p. 92); moreover, the text would take up too much screen space:

The use of pictorial symbols is therefore also a manifestation of the ergonomics, desired by players, in the use of screen space (Kubiński, 2016, p. 176).

Analogously, the 2D interface takes up as little space as possible – the game's developers moved some functions to the quick selection menu, which can be activated with the appropriate button, while some information appears in the diegetic space. Thanks to such a solution, the UI designers limited the presentation of information in 2D to the absolute minimum.

The place of textual information is occupied by much more engaging – from the player's point of view – situational filters and semeions. As explained by Kubiński (2016), the situational filter is an element which does not belong to the diegetic world, visible only on the screen surface. In addition,

In contrast to overlays and metarepresentations, it has the character of an image metaphor, which illustrates the special state of play (thus fulfilling the context filter sub-criterion) (2016, p. 185).

Kubiński defines a semeion as:

Semeion – a diegetic element in the navigable space of the game. It performs the function of a message only from the player's perspective, not on the diegetic level (it does not meet the sub-criterion of the message's diegeticity) (2016, p. 185).

One of the situational filters present in *W3* is the blood that appears at the edges of the screen when Geralt is near death. This overlay signals that the hero should take the healing potion or move away from the battlefield for some time to regenerate his health. In case of poisoning with potions, the situational filter is formed by green streaks at the edges of the screen. This is when it is necessary to drink a neutralising toxin mixture.

Another filter is the one that appears after taking the “Cat” potion. It is worth recalling what happened to the witcher after he had taken the potion:

Geralт flinched a little and swallowed hard. The initial shock of drinking the elixir had passed and the second stage was beginning to take effect, as indicated by a faint but unpleasant dizziness which accompanied the adaptation of his sight to darkness. The adaptation progressed quickly. The deep darkness of the night paled; everything around him started to take on shades of grey, shades which were at first hazy and unclear then increasingly contrasting, distinct and sharp. In the little street leading to the canal bank which, a moment ago, had been as dark as the inside of a tar barrel, Geralт could now make out the rats roaming through the gutters, and sniffing at puddles and gaps in the walls (Sapkowski, 1994, p. 235).

The filter accurately reflects the book description. After taking the “Cat”, the screens transforms into shades of grey. If the hero is in a very dark environment, everything suddenly becomes perfectly visible, and if he is in a brighter one – the user will be deprived of the comfort of the game, because an overly bright image will hurt his eyes. Therefore, you need an appropriate excuse to take the mixture.

The situational filters help build immersion – the emotional function is more important than the informational one. The player will react more vividly to the view of the bloody border around the screen than to a numerical message showing the value of the hero’s injuries (Kubiński, 2016, p. 194), and the users familiar with Sapkowski’s books will find the visual references an additional asset that helps to better empathise with the character. Moreover, the overlays and situational filters are a sophisticated way to simulate the avatar’s perception (Thon, 2014, p. 87). According to Jan-Noël Thon, the red border symbolising blood is used in games which present a *subjective point of view* (FPP, i.e. the view from the first person perspective, when the player watches the game world through the eyes of the avatar). Even more interestingly, although in W3 there is a third-person perspective view (TPP; in Thon’s classification it will be a *semi-subjective point of view*), such a filter also occurs here. This may represent the creators’ desire to simulate the hero’s perception as effectively as possible and is another example of embodying him within the interface.

The semeions appearing in the game, like the situational filters, also refer to Sapkowski’s prose. One of them is the change of Geralт’s appearance after taking potions. In the original it was described as follows:

The witcher smiled wryly—he knew what he looked like. After drinking a mixture of banewort, monk's hood and eyebright the face takes on the color of chalk, and the pupils fill the entire iris. But the mixture enables one to see in the deepest darkness (Sapkowski, 1993, p. 27).

In the game, if the level of poisoning of the character is average, slight changes on Geralt's face may be seen – the witcher becomes paler and delicate veins can be seen under his skin. However, when the level turns out to be high, the protagonist's face turns almost white and dark veins appear on his face.



Fig. 2. After drinking too many potions, the witcher's face is covered with visible veins

I think that the beard of the main character, which is becoming more and more lush with time, may also be considered a sort of a semeion. Such qualification of this regularity is debatable – it cannot be said that the others do not notice it, since barber services are available in the game world. Moreover, the main function of this element is to authenticate the world – W3, like the previous parts of the series, strives to involve the user in the game and to make him empathise with the main character (Kubiński, 2015c, p. 114). The main character's beard, however, under certain conditions, may perform an informative function (although it should be remembered that it was not designed for that). There are few places where the barber is available in the game, so on the basis of the growing

beard, one may determine how many days have passed since the last stay in a village or town with a barber. Of course, the interface also includes a clock showing the time and the part of day, however, during an intense, interesting gameplay, the player may not pay attention to it (or they may turn it off). Then the hero's appearance will make them realise that a lot of time has passed in the game world since he appeared in a given place.

Semeions do not concern the avatar only, but also the means of transport he uses. One of them is the boat, which can be destroyed when an inattentive player rows into protruding rocks or floating crates. The boat may also be damaged by sirens attacking from the air. The air-water monsters sometimes attach themselves to the sides to tear off parts of the boat. The defects in the sheathing allow one to assess the condition of the sailboat, which is impossible to repair, but there is a chance to replace it with another, before it – badly damaged – might simply sink. These visual messages, implemented in the diegetic space to inform about the situation of the hero or the objects in his surroundings, are read more naturally than text messages, thanks to which they deepen the feeling of immersion (Fagerholt, Lorentzon, 2014, p. 60).

The skull icons displayed above the heads of extremely difficult opponents are, in turn, an example of a spatial interface in which “spatial elements are visualised [...] as if they occupied a place in the navigable space of the game” (Kubiński, 2016, p. 202). They let the player know which of the antagonists should be avoided until his hero is developed enough to defeat them. It might seem that these icons have an emersive influence – in addition to the fact that they are not diegetic components, although they are in such an area, they also are not such elements as damage visible on the boat or the changing face of Geralt. They seem unnatural to the diegetic area – they do not fit it stylistically. Jørgensen would probably describe this kind of message as “integrated, ludic and emphatic information”, which is a message that appears in the game world (in the diegetic space, although the author avoids this term), even though it does not fit the narration presented by the creators. Such information is used to highlight certain elements of the game world (Jørgensen, pp. 153–154). That is why, in my opinion, the emersive impact of this type of symbol is a contentious issue. The red skull icon informs the player that the opponent in front of them is much more demanding than others, so starting

a fight might end in the death of the main character. Then a window would appear on the screen announcing the end of the game and the player would have to choose what to do next – exit the game, load the last or even an earlier save. If they decided to keep playing, they would have to wait until the game displays the selected moment, so in the meantime they would have to watch the loading screen. Such a procedure could have a much stronger emersive effect than the red skull icon, thanks to which the player can bypass an excessively difficult opponent and keep playing, developing the character enough to be ready to face the avoided target in the future. The user can also carefully prepare the avatar for battle, making him brew useful potions, repair equipment and anoint the weapon with oil. All these activities contribute to the fortunes of the duel, and thus also to smooth gameplay.

An exclamation mark appears above the heads of some characters who have a task for Geralt to do. This is a common solution:

This meaning [the meaning of the spatial UI elements established within a given game] may also be repeated in other games. This applies especially to question marks or exclamation marks – their regular use in the same sense results from the established function of these elements also outside the game: the exclamation mark means something important, the question mark – a secret or simply a question. This is, by the way, another proof that the interfaces are derived from existing cultural codes (Kubiński, 2016, p. 204).

Due to the fact that the sign complies with the convention developed by previous games, it does not disturb the immersion as much as a new designation (e.g. a black dot above the head), which the game developers could choose to use. What's more, to compensate for the possible emersion effect caused by the use of a symbol not belonging to the narration, the developers decided to add a sound message. Characters who can activate a side quest often harass the avatar, shouting: "Hey, witcher!" Although it might seem that it would be enough to only use an audio message, it could just turn out to be too subtle, so there would be a risk the player might not notice it. Therefore, the most effective message cannot be too discreet (Jørgensen, 2013, p. 75).

A special solution was used to inform the player about the interactivity of individual elements in the surroundings (Jørgensen, 2013, p. 45). It's about the witcher senses, which are extremely useful during

investigations in the game. The solution is special because it is on the border of the situational filter and the spatial interface. After pressing an appropriate function key, i.e. after activating a skill, the elements of the environment which can be interacted with are highlighted around the avatar (elements of the spatial interface), and the world itself is slightly blurred. Individual sounds can also be heard more clearly – the sounds of e.g. cities are no longer a cacophony, you can pick up individual conversations or sounds made by objects (elements of the situational filter). At the same time, this solution is transparent because it has a narrative explanation. In the original book, Geralt's skill has no name, but careful tracing of the story shows that the White Wolf can be proud of his extremely meticulous analysis of the environment:

Geralt saw the first corpse immediately – the white of the sheepskin jacket and matt-blue of the dress stood out clearly against a yellowing clump of sedge. He didn't see the second corpse but its location was betrayed by three wolves sitting calmly on their haunches [...]. Geralt jumped off his horse.

The woman in the sheepskin and blue dress had no face or throat, and most of her left thigh was gone. The witcher, not leaning over, walked by her.

The man lay with his face to the ground. Geralt didn't turn the body over, seeing that the wolves and birds hadn't been idle. And there was no need to examine the corpse in detail – the shoulders and back of the woollen doublet were covered with thick black rivulets of dried blood. It was clear the man had died from a blow to the neck, and the wolves had only found the body afterward.

On a wide belt next to a short cutlass in a wooden sheath the man wore a leather purse. The witcher tore it off and, item by item, threw the contents on the grass: a tinderbox, a piece of chalk, sealing-wax, a handful of silver coins, a folding shaving-knife with a bone handle, a rabbit's ear, three keys and a talisman with a phallic symbol. Two letters, written on canvas, were damp with rain and dew, smudged beyond readability. The third, written on parchment, was also ruined by damp, but still legible. It was a credit note [...].

Bending over, Geralt lifted the man's right hand. As he had expected, the copper ring digging into the swollen, blue finger carried the sign of the armorers' guild: a stylized helmet with visor, two crossed swords and the rune "A" engraved beneath them. The witcher returned to the woman's corpse. As he was turning the body over, something pricked him in the finger – a rose, pinned to the dress. [...] He turned the body over completely, and winced.

On the woman's bare and bloody neck were clear bite marks. And not those of a wolf. The witcher carefully backed away to his horse.

"So, Roach," he said quietly, "the case is reasonably clear." The armorer and the woman arrived on horseback from the direction of the forest. They were on their way home from Murivel, because nobody carries an uncashed credit note for long. Why were they going this way and not following the highway? But they were crossing the heath, side by side. And then – again, I don't know why – they both dismounted, or fell from,

their horses. The armorer died instantly. The woman ran, then fell and died, and whatever attacked her – which didn't leave any tracks – dragged her along the ground, with her throat in its teeth. This happened two or three days ago. The horses ran off. (Sapkowski, 1993, pp. 44–45).

In the case of this solution, an additional audio message appears. As I mentioned, in the game, after pressing the function key, the objects which the avatar can interact with are illuminated. When the interaction happens, the witcher bends over the object (corpse, footprints, paws, wheels, blood, etc.) and makes a comment on it, informing the player how a given piece of circumstantial evidence may be important and what it can mean. Comparing this to the quoted excerpt and Geralt's behaviour in the novels, it may be noted that talking to himself finds an explanation in the literary prototype – after all, Sapkowski also wanted his hero to think aloud.

Although the W3 interface is designed with great care, the game developers have also decided to use the configuration strategy which “partially consists in entrusting the user with the decision on what the interface should look like in the game” (Kubiński, 2016, p. 228).

In the case of W3, it consists in the fact that the player can turn any interface elements off, e.g. of all of its components they can leave only a map, to know what is their movement's direction.

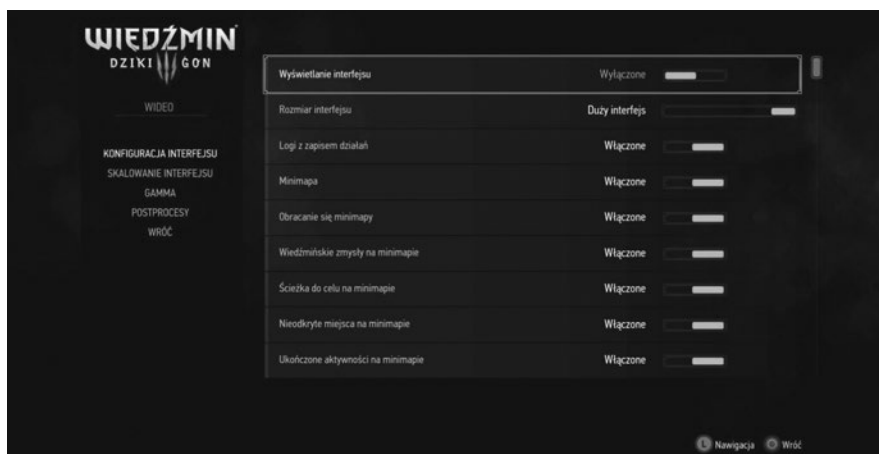


Fig. 3 You do not need to play with the interface enabled

Here, the important role of semeions, the situational filters, overlays and spatial interface is revealed. They provide the player with information

about the state of the character and the world around him, in spite of the fact that the 2D interface is invisible. When it is turned off completely, it only contributes to a greater feeling of immersion in some players:

The desire to use the most discreet interface possible is part of the previously described game perception model based on absolutising immersion. The graphical user interface in its simplest form (visible on the screen) is an emersive phenomenon – its very appearance emphasises the mediated nature of the game (Kubiński, 2016, p. 174).

In addition to the information function, the W3 interface also has an impression function which is designed to make the player behave in a specific way at a given moment (Kubiński, 2016, p. 165). When the user guides the hero to the boundaries of the map, the playable area ends and a message is displayed: “Turn back. You’ve come to the place where the devil says good night” (CD Projekt Red, 2015).

Although this appeal has an emersive impact, it is stylised in such a way as to reduce the impact as much as possible. After all, the content refers to the story *The Edge of the World*, in which Geralt and Dandillion go to Dol Blathanna, where the witcher is asked to deal with the sylvan (“the devil”) Torque. At the end of the song, when Dandillion is thinking about the title for his ballad about the adventures in the Valley of Flowers, the devil becomes an unexpected inspiration for him:

- [...] And I need a title for my ballad. A nice title.
- “Maybe The Edge of the World?”
- “Banal,” snorted the poet. “Even if it really is the edge, it’s got to be described differently. Metaphorically. [...] Hmm... Let me think... “Where...” Bloody hell. “Where...”
- “Good night,” said the devil (Sapkowski, 1993, p. 212).

Informing the player that they should turn back because the playable area is ending may have the effect of emersion, because it refers to Sapkowski’s books (and therefore to the world outside the game) or (in the case of users who do not know the original) simply to the Slavic culture which employs the saying: “where the devil says good night” (used to describe places distant from people). Although disturbing the immersion might seem undesirable, the messages are structured so as to reward the player for the feeling of “emerging” from the world of the game. In return for the emersion, the player has the satisfaction of recognising

the reference and the pleasure that results from the humorous construction of the message (Kubiński, 2015a, pp. 99–100). More importantly, however, such solutions refer to the most important structural element of the Witcher cycle – intertextuality (Kuster, 2015, p. 10). The writer is known for the creative use of conventions and for references to both popular and high culture. Therefore, the interface creators try to reflect the literary inventiveness of the author in the game.

It is also worth mentioning that in addition to seeing the message, the player will hear Geralt saying that he is already too old for such trips. This and the previous examples show that an interface should consist not only of visual but also audio elements if it is to fulfil its informational function (Jørgensen, 2013, p. 23).

The sound is not just made by the character himself. The soundtrack also becomes an event commentator, as well as the UI component. During the duels, the player will hear songs such as *Commanding the Fury* or *Silver for Monsters*, which will not be heard during a peaceful journey through lands. While resting at the inn, they will hear *The Nightingale*, which certainly will not be heard when hunting for monsters. The soundtrack is not only intended to make the game more enjoyable – it also has an informational function. If the player decides to fight and it turns out that the opponent is too strong, they can always run away. Then the soundtrack discreetly suggests whether they are already out of the enemy's reach, because the song from the “battle” will change to the one adapted to the calmer gameplay. The same can occur in the opposite situation: when the player explores the world and suddenly hears a melody that is played only during the fight, they will know that an opponent may be nearby, even if they do not yet see them. The sound, therefore, plays the role of a message, and one that does not disturb immersion. According to Jørgensen, it does not distract the player as much as a visual message – it is more discreet (2013, p. 42).

3. Summary

Traditional cRPG games are associated with elaborate interfaces in the form of bars and frames (e.g. *Planescape: Torment* or *Baldur's Gate*), which

ensure the best possible flow of information between the system and the user. W3 is a roleplaying game of a different kind – there is dynamic fighting, not turn-based, conducted in real time. Other interactions between the characters are also dynamic (e.g. dialogues in which time restrictions have been introduced). At the same time, the goal of the game is to allow the user to get the most out of the character. This type of game requires an interface that would provide the player with the information needed to get to know the world and the avatar very well, but which at the same time would not disturb the dynamic aspect of the game.

The interface has to be as transparent as possible, however, it should be noted that the goal is not to eliminate it as much as possible, but to design it in such a way as to make it an integral part of the system, with the main function of being the intermediary without drawing too much attention to itself (Jørgensen, 2013, pp. 25–27).

This effect has been achieved by arranging the 2D interface and limiting its elements only to the necessary ones. The textual information has been minimised in favour of visual messages, and the particular segments have been put in a hierarchy. The 2D interface is not distracting because its elements refer to the universe presented in the game, which makes it coherent. Owing to these measures, the user can read the messages quickly and intuitively, focusing on them, not the transmitting medium. The situational filters and overlays prove that the 2D interface does not have to only present information – they can also build immersion with their emotional function, and also embody the game hero at the level of the interface.

To make the 2D interface as economic as possible, some messages were placed in the diegetic space. The semeions have been made transparent through several means. Some of these messages (e.g. the changing appearance of Geralt's face after drinking potions) refer to Sapkowski's prose, which is why the players familiar with the prose not only do not see them as artificial, but also can better relate to the character. The emergence of the elements of the spatial interface (e.g. exclamation marks over the heads of the NPCs) has been overcome by adding an audio message spoken by the characters. The soundtrack has also been used to give the player discreet hints.

According to Maria Garda, the transmediary transfer of literature to the sphere of interactive entertainment does not have to consist

only of recreating the plot (2010, p. 21). This can be seen in the design of the W3 interface structure. Not only icons such as the medallion with the head of a wolf or the messages derived from the stories form the references to Sapkowski's cycle. The game designers also created the elements referring to both the content and the narrative of his cycle (the witcher's senses and how the hero reacts to potions). The most important function of this adaptability is to enable intertextual play with the user and provide them with the pleasure that comes not only from the act of playing, but also from recognising references to the literary prototype hidden in the game (Kubiński, 2015b, p. 39).

The part of the 2D interface that disturbs immersion the most is textual messages. It is practically impossible to compensate for the immersion effect related to them. Therefore, they are stylised – they refer to popular culture and to Sapkowski's books. As already mentioned, the player feels the pleasure of recognising the hidden references.

Although the game developers have tried to make the interface as transparent as possible, they have also given the users the opportunity to decide on its appearance and allowed turning off the 2D overlay completely. Simultaneously, they have made sure that the player should receive the information necessary for a satisfying game – thanks to the spatial interface, *semeions*, as well as the soundtrack and the audio messages.

Therefore, immersion is built by choosing the right means of transfer and communication between the player and the program and by ensuring a consistent structure of the interface (this is not only about visual consistency, but also about whether the interface elements complement each other). The pursuit of total realism in games (reducing the interface to a minimum) could be counterproductive. The consistency of the tool informing the player about the world is more important for creating the impression of “being in the game” (Fagerholt, Lorentzon, 2014, p. 69). Although the interface adopts many book elements, it also uses the conventional ones. The feeling of being present in the game does not necessarily have to be associated with the faithfulness in recreating the represented world. Such faithfulness may intensify the feeling of being in the game, but it is not the key to achieving this effect (Calleja, 2011, p. 21). The W3 interface engages the player on various levels – it helps build ludic and spatial involvement. Users who enjoy learning the rules of the game and

planning strategies, e.g. duels or character development (*ludic involvement* [2011, pp. 150-151]), will be satisfied with the ability to read the information displayed in the 2D interface. Thanks to it, they will find out how much health the avatar will lose to a specific opponent or how many experience points a character needs to advance to the next level. The 2D interface can also inspire them to set their own goals in the game (e.g. trying to beat a strong opponent without using medicinal potions) and to experiment with the style of the game (e.g. checking which combinations of potions are the most effective and do not cause a drastic increase in toxicity). Players especially fond of discovering new places and exploring the world of the game (*spatial involvement*) can get even greater pleasure from the game after turning off the minimap², where cities, villages, routes and landforms are marked. Moving around the world can become a challenge for such players.

The W3 interface has retained its intermediary status. Although it is transparent, it is not neutral – it can evoke emotions in the player and quickly provide them with the information they needs. It does not disappear even if the user decides to turn off the 2D overlay. This is because the interface elements exist in different planes of the game – also outside the presented world. When the 2D interface does not provide information, messages are transmitted using sound, icons, effects placed in the diegetic space or (in the case of PlayStation 4 and Xbox One) the controller vibration. The W3 interface is a good example of the fact that an extensive structure does not necessarily impose its presence upon the user. Designing on various levels of the game gives good results.

References

- Calleja, G. (2011). *In-Game: From Immersion to Incorporation*. Cambridge [Massachusetts]: MIT Press.
- Celiński, P. (2010). *Interfejsy. Cyfrowe technologie w komunikowaniu*. Wrocław: Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego.

² The author is aware of the lack of a detailed discussion of the minimap appearing in the game. This decision stems from the belief that this element deserves a separate description and analysis of the tools W3 developers have used to create space and the means to navigate it.

- Dovey, J., Kennedy, H. W. (2011). *Kultura gier komputerowych* (tłum. T. Macios, A. Oksiuta). Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Fagerholt, E., Lorentzon, M. (2009). *Beyond the HUD User Interfaces for Increased Player Immersion in FPS Games*. Göteborg: Chalmers University of Technology.
- Filiciak, M. (2006). *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Galloway, A. (2015). Efekt interfejsu [wstęp] (trans. N. Dubina, M. Paszek, W. Szwebs, B. Szymański, I. Zagdan). *Techsty*, 10(1). Online: <http://techsty.art.pl/m10/a_galloway_efekt_interfejsu.html>. Access date: 30th November 2017.
- Garda, MB (2010). Gra "The Witcher" w uniwersum "Wiedźmina". *Homo Ludens*, 2(1), 19–27. Online: <<http://ptbg.org.pl/dl/37/Maria%20GARDA%20-%20Gra%20The%20Witcher%20w%20uniwersum%20Wied%C5%BAMina.pdf>>. Access date: 23rd August 2018.
- Jørgensen, K. (2013). *Gameworld Interfaces*. Cambridge [Massachusetts]: MIT Press.
- Kubiński, P. (2015a). Dyskurs filozoficzny w grach wideo. Wybrane konteksty w grach „Wiedźmin 3: Dziki Gon”, „The Stanley Parable” oraz „The Talos Principle”. *Wielogłos*, 25(3), 97–110. Online: <<http://www.ejournals.eu/sj/index.php/Wieloglos/article/view/6499/6419>>. Access date: 23rd August 2018.
- Kubiński, P. (2015b). Co wyczytasz pod skórą „Wiedźmina 3”? *Ha!art*, 51(3), 35–39. Online: <<http://www.ha.art.pl/prezentacje/archiwum-magazynu/4811-co-wyczytasz-pod-skora-wiedzmina-3.html>>. Access date: 23rd August 2018.
- Kubiński, P. (2015c). Dystans ironiczny w grach „Wiedźmin” i „Wiedźmin 2: Zabójcy królów”. In: R. Dudziński, A. Flamma, K. Kowalczyk, J. Płoszaj (ed.), *Wiedźmin – bohater masowej wyobraźni* (pp. 113–126). Wrocław: Stowarzyszenie Badaczy Popkultury i Edukacji Popkulturowej „Trickster”. Online: <<http://tricksterzy.pl/?wpdmdl=1276>>. Access date: 23rd August 2018.
- Kubiński, P. (2016). *Gry wideo. Zarys poetyki*. Kraków: Universitas.
- Kuster, M. (2015). *Sylwa, palimpsest, intertekst. Modele zapożyczeń intertekstualnych w „Sadze o Wiedźminie”*. In: R. Dudziński, A. Flamma, K. Kowalczyk, J. Płoszaj (ed.), *Wiedźmin – bohater masowej wyobraźni* (pp. 10–19). Wrocław: Stowarzyszenie Badaczy Popkultury i Edukacji Popkulturowej „Trickster”. Online: <<http://tricksterzy.pl/?wpdmdl=1276>>. Access date: 23rd August 2018.

Sterczewski, P. (2012). Czytanie gry. O proceduralnej retoryce jako metodzie analizy ideologicznej gier komputerowych. *Teksty Drugie*, 138(6), 210–228. Online: <<http://rcin.org.pl/dlibra/doccontent?id=48357>>. Access date: 23rd August 2018.

Thon, J.-N. (2014). *Subjectivity across Media: On Transmedial Strategies of Subjective Representation in Contemporary Feature Films, Graphic Novels, and Computer Games*. In: M.-L. Ryan, J.-N. Thon (ed.), *Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology* (pp. 67–102). Lincoln–London: University of Nebraska Press.

Cited literary works

Sapkowski A. (1993). *Ostatnie życzenie*. Warszawa: SUPERNOWA.

Sapkowski A. (1994). *Krew elfów*. Warszawa: SUPERNOWA.

Ludografia

Wiedźmin 3: Dziki Gon (2015). CD Projekt RED.

Katarzyna Gozdowska, M.A. – a graduate of the Polish Literature and Culture in a European and World Perspective at the Faculty of Polish Studies at the University of Warsaw

Czy rozbudowana struktura może być transparentna? Analiza interfejsu gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* z uwzględnieniem jego wpływu na immersję gracza

Abstrakt: W swoim artykule badam interfejs gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* pod względem jego transparentności, a także wpływu na immersję gracza. Analizuję też zabiegi ukierunkowane na niwelowanie emersji, która może wystąpić, gdy gracz odczytuje informacje prezentowane przez interfejs. W badaniach biorę pod uwagę również kontekst literacki – zastanawiam się, w jaki sposób interfejs nawiązuje do wiedźmińskiego cyklu Andrzeja Sapkowskiego oraz jak owe nawiązania zostały zaimplementowane do struktury interfejsu.

Słowa kluczowe: wiedźmin, interfejs, imersja, emersja, Andrzej Sapkowski

Niepewność w grach – potencjalne korzyści i straty

Uncertainty in Games – Potential Benefits and Disadvantages

Katarzyna Skok

Uniwersytet w Białymstoku | kskok488@gmail.com | ORCID: 0000-0002-1309-967

Abstract: The aim of the article is to indicate different types of uncertainty in games and to present them in the light of neurophysiological research and selected theories of motivation. The paper analyses: 1) pure randomness (gambling and accidental luck), generated by the system; 2) game complexity; and 3) elements that relate on tactical or strategical level to the human factor. In particular, the application of rules enabling games based on the power of the mind is discussed. The article concludes with the presentation of benefits and disadvantages following the potential implementation of elements inducing uncertainty.

Keywords: uncertainty, games, randomness, game mechanics

1. Wstęp

Gra jest:

niepewną aktywnością. Wątpliwości muszą pozostać do końca. W grze karcianej, gdy już nie ma wątpliwości co do wyniku, zabawa się kończy [...]. W loterii lub ruletce obstawia się numer, który może wygrać lub nie. W zawodach sportowych siły uczestników muszą być wyrównane, tak by każdy miał szanse do końca. Każda gra oparta na umiejętnościach z definicji wiąże się z [...] ryzykiem przegranej, bez którego gra nie dostarczałaby już przyjemności. W rzeczywistości jest tak, że gra przestaje ją dawać osobom wygrywającym [...] bez wysiłku i niezawodnie (Caillois, 2001, s. 6).

Powyższą obserwację można wyjaśniać na różne sposoby. Z jednej strony, z neurofizjologicznego punktu widzenia niepewność wygranej podnosi u gracza poziom dopaminy – neuroprzekaźnika „nagrody”, którego wzrost następuje także podczas wykonywania czynności konsumpcyjnych postrzeganych jako przyjemne, takich jak np. jedzenie czy seks (Arias-Carrión, Pöppel, 2007). Z drugiej, w umownym, powtarzalnym środowisku gry ryzyko przegranej – jako warunek satysfakcji z wygranej – daje możliwość bezpiecznego przewyższania trudności i podnoszenia kompetencji (Juul, 2013, s. 7) czy też eskapistycznego (Calleja, 2010) kompensowania własnych deficytów. Celem niniejszego artykułu jest wskazanie i omówienie różnych typów niepewności, a także ich umiejscowienie w kontekście wybranych teorii motywacyjnych.

2. Neurofizjologia niepewności

W naturalnych warunkach dopamina wydzielana jest wtedy, gdy jednostka spodziewa się, że jej działania przyniosą nagrodę (Arias-Carrión, Pöppel, 2007). W przypadku nagrody większej niż spodziewana następuje (post factum) wzrost aktywności neuronów dopaminowych, a to z kolei prowadzi do podwyższenia oczekiwań i motywacji odnośnie do jej kolejnego wystąpienia. Dopamina pełni zatem funkcje wzmacniające w przypadku uczenia się nowych zachowań; na poziomie psychologicznym odpowiedzialna jest za przyjemny stan, który motywuje do określonych – wciąż względnie nowych – reakcji. Co ciekawe, w sytuacji niepewności

można zaobserwować wyższy poziom dopaminy niż wtedy, gdy gratyfikacje są pewne. U naczelnych do jej maksymalnej sekrecji dochodzi wtedy, gdy prawdopodobieństwo sukcesu jest mniej więcej w połowie pomiędzy zupełną nieprzewidywalnością a całkowitą pewnością (Fiorillo, Tobler, Schultz, 2003).

Berridge i Robinson (1998) wskazują na dodatkową ważną funkcję dopaminy. Wprowadzają rozróżnienie na stany „chcieć” i „podość się”. Na poziomie psychologicznym „chcieć” pełni rolę czysto motywacyjną, określa pożądanie bodźca, który zapowiada możliwą nagrodę. Natomiast „podość się” wiąże się z emocją, hedonistyczną przyjemnością konsumpcji tego bodźca. Obniżenie poziomu dopaminy u szczurów powodowało osłabienie ich apetytu, ale nie redukowało przyjemności czerpanej z konsumpcji. I odwrotnie, podwyższenie poziomu dopaminy łączyło się z większym zainteresowaniem nagrodami, które jednocześnie wcale nie dostarczały większej przyjemności (Pecina, Cagniard, Berridge, Aldridge, Zhuang, 2003). Także w kontekście gier należy zatem odróżnić motywacyjny aspekt niepewności od jego oceny na poziomie emocjonalnym. Niepewność pobudza i przykuwa uwagę, powoduje, że oczekujący nagrody gracz zaraz lub w niedalekiej przyszłości podejmie określone (nawet nieinteresujące) działanie. Pewne badania potwierdzają nawet istnienie fizjologicznego podobieństwa między działaniem narkotyku typu ekstazy a wpływem gier (Weinstein, 2010). W obu przypadkach mamy do czynienia z charakterystycznym dla uzależnień mechanizmem tolerancji; „wyczerpane” wcześniejszą nadaktywnością receptory dopaminowe potrzebują mocniejszych niż standardowe dawek – czy to substancji, czy wzmocnień z gry. U graczy – w przeciwieństwie do narkomanów – dopamina wydzielana jest w sposób naturalny (Koepf i in., 1998), ale większe skłonności do uzależniania się od gier mogą występować u osób o określonej strukturze temperamentu (podwyższony poziom podatności na nagrody) i biochemii mózgu (przewaga alleli DRD2 Taq1A1 oraz COMT związanych z receptorami dopaminy D2) (Han i in., 2007). Należy też zauważyć, że osoby uzależnione od gier wideo mają wyższy poziom pobudzenia fizjologicznego niż osoby nieuzależnione (Griffiths, Dancaster, 1995).

3. Rodzaje niepewności

3.1. Klasyfikacja Costikyana

Poniżej przedstawionych jest 11 typów niepewności według Grega Costikyana (2013, s. 71–103). Podpunkty w klasyfikacji wskazują charakterystyczne cechy, kontekst i przykłady zastosowania określonej kategorii.

1. Niepewność związana z wykonaniem:
 - gracze z większymi umiejętnościami mają większe szanse pokonać tych z mniejszymi (są mniej niepewni własnego zwycięstwa);
 - umiejętności (sekwencje reakcji, szybkość reagowania, opanowanie interfejsu) można wytrenować;
 - najsilniejsze poczucie niepewności występuje, gdy w grze uczestniczą osoby o podobnym poziomie umiejętności;
 - typowe zastosowanie: gry zręcznościowe.
2. Niepewność rozwiązującego zagadki:
 - postęp w grze jest możliwy (lub łatwiejszy) po rozwiązaniu określonej zagadki (np. w jaki sposób dostać się do określonego miejsca; do czego wykorzystać dany przedmiot); stan niepewności wiąże się z ukrytymi elementami gry; jej treść nie opiera się na algorytmach, ale na odgórnym zaprogramowaniu;
 - typowe zastosowanie: gry fabularne jednorazowego użytku.
3. Nieprzewidywalność gracza (przeciwnika):
 - przeciwnicy mogą podejmować różne decyzje strategiczne (np. rywalizacja lub współpraca; atak lub wzmacnianie obrony; podjęcie decyzji o sprzedaży lub oczekiwanie na lepszy moment)¹;
 - typowe zastosowanie: gry wieloosobowe.
4. Losowość:
 - postęp lub korzyści w grze zależą od szczęścia, pech prowadzi do porażki; niepewność związana jest z tym, jaki będzie rezultat losowania;

.....

¹ Costikyan ma na myśli nieprzewidywalność drugiej osoby (nie chodzi tu o niepewność odnośnie do własnych zachowań). Niepewność tę można porównać do niepewności generała wydającego rozkazy swoim oddziałom. Rozpracowanie przeciwnika (zredukowanie niepewności) stanowi jeden z kluczowych elementów sukcesu. W codziennym życiu ten rodzaj niepewności spotykany jest w stopniu minimalnym (ludzie w sklepach czy na przyjęciach zwykle zachowują się standardowo).

- w grach wideo dostępne rozwiązania generowane są losowo (np. loot z zabitego potwora; standardowy cios lub uderzenie „krytyczne”); w grach planszowych zaś o przebiegu rozgrywki decyduje np. rzut kostką bądź wylosowana karta;
 - brak związku pomiędzy umiejętnościami gracza a prawdopodobieństwem sukcesu;
 - typowe zastosowanie: gry hazardowe (ruletka), gry planszowe i karciane, w mniejszym lub większym stopniu wszystkie pozostałe.
5. Złożoność analityczna:
- podejmowane przez graczy decyzje mają skutki długofalowe; sukces w grze polega na starannym zaplanowaniu rozwoju w niej (np. wybór określonych opcji w drzewie umiejętności; skupienie się na technologii lub sile militarnej);
 - wysoki poziom niepewności wiąże się z trudnościami, jakich nastręcza przeanalizowanie wszystkich możliwych interakcji i opanowanie reguł (szczególnie w grach wideo);
 - zbyt duża złożoność analityczna może pociągać za sobą brak zbalansowania rozgrywki;
 - typowe zastosowanie: gry strategiczne, szachy.
6. Ukryta informacja:
- gracz musi wykonać pewne kroki, by zdobyć ukryte informacje (eksploracja terenu); może to też nastąpić automatycznie w toku rozgrywki (odkrywanie kart w grach planszowych i karcianych);
 - ukryta informacja może być generowana losowo (gry karciane) lub zaprogramowana („mgła wojny”);
 - typowe zastosowanie: gry planszowe i karciane, strategie turowe i czasu rzeczywistego.
7. Antycypacja narracyjna:
- niepewność związana jest głównie z fabułą gry, wzbudza ciekawość i skłania do podejmowania działań prowadzących do jej zaspokojenia;
 - narracja obejmuje głównie opowiadanie historii („Jak to się skończy?”) i ewolucję postaci (poznawanie nowych miejsc, zdobywanie nowych umiejętności), ale również – choć w mniejszym stopniu – szeroko rozumiany rozwój (rozbudowa imperium w grach strategicznych);

- typowe zastosowanie: jedno- i wieloosobowe gry RPG.
8. Antycypacja rozwoju (rozszerzeń gry):
- większość usatysfakcjonowanych graczy oczekuje kolejnych wersji gry (nowych dodatków czy rozszerzeń);
 - w przypadku wieloosobowych gier online niepewność związana z przyszłym wprowadzeniem nowej wersji może demotywować niektórych graczy (zdobyte przedmioty czy umiejętności tracą na wartości);
 - typowe zastosowanie: gry wideo.
9. Niepewność czasowego rozkładu grania:
- wiąże się z czasem poświęconym na granie (częste krótkie sesje zamiast długiego przebywania w świecie gry);
 - mechanika gry zniechęca do ciągłego grania ze względu na czasowy rozkład nagród (okres regenerowania energii czy wegetacji plonów; dzienne lub tygodniowe limity zdobywania punktów, np. *daily quests*);
 - typowe zastosowanie: jedno- i wieloosobowe gry RPG.
10. Niepewność percepcyjna:
- złożoność wizualna lub słuchowa prowadzi do niepewności odnośnie do określenia, co jest figurą, a co stanowi jej tło;
 - zagadki percepcyjne mogą być istotnym elementem fabuły (zamaskowane przejście);
 - typowe zastosowanie: gry typu *Tetris*, FPS, niektóre gry muzyczne.
11. Niepewność semiotyczna:
- przyjęte kulturowo (głównie w kulturze gry) znaki mogą mieć różne znaczenia;
 - elementy gry bywają parodiami składników innych gier (np. wskoczenie na flagę w *Super Mario Bros.* powoduje uwolnienie więźnia, w *Syobon* zaś – śmierć awataru),
 - typowe zastosowanie: parodie gier.

Kryterium podziału w powyższej klasyfikacji jest źródło niepewności. W niektórych przypadkach ten sam element może przynależeć do różnych kategorii. Przykładowo, antycypacja narracyjna (typ 7) wydaje się kategorią nadrzędną, związaną bardziej ze stanem umysłu gracza niż z samą strukturą gry. W pewnym sensie wszyscy gracze, nawet ci zetknięci tylko z abstrakcyjnymi elementami graficznymi (Scholla,

Tremouletb, 2000), opowiadają historie. Przewidywane alternatywne zakończenia lub zwykła ciekawość, „co będzie dalej”, wiąże się i ze złożonością analityczną (np. narracja na temat stylu, osobowości czy emocji przeciwnika), i z nieprzewidywalnością gracza. Sam autor zauważa też (Costikyan, 2013, s. 81–82), że nieprzewidywalność komputerowego przeciwnika w grach jednoosobowych jest symulowana przez losowość wyboru jego zachowań.

Poniżej przedstawiam własny podział, opierający się na wyodrębnieniu dwóch rodzajów niepewności: tej, której wyłącznym źródłem jest system, oraz tej łączącej się dodatkowo z czynnikiem ludzkim². W pierwszym przypadku mamy do czynienia z losowością pewnych elementów (typ 4 Costikyana) lub złożonością systemu (typ 5), w drugim natomiast z wszelkimi regułami umożliwiającymi wykorzystanie potencjału ludzkich umiejętności i emocji w celu wzbudzenia poczucia niepewności.

3.2. System jako źródło niepewności

3.2.1. Losowość

Losowość wiąże się z wprowadzeniem czynnika hazardu (co zawsze pociąga za sobą ryzyko utraty własnych zasobów materialnych) lub też elementu pozahazardowego. W każdym przypadku gra powinna być jednak na tyle zbalansowana, by osoby, które nie miały szczęścia w losowaniu, mogły odrobić straty dzięki swym umiejętnościom lub nakładowi czasowemu. Jest to oczywiste w przypadku hazardu – zainwestowane zasoby (i ryzyko ich utraty) powinny być równoważone innymi drogami do osiągnięcia nagrody. Jako przykłady można podać codzienne lotto w KOTS2000, w którego przypadku zakup losu za wirtualną walutę dawał szansę na zdobycie punktów potrzebnych do zakupu umiejętności. Element ten wykorzystują również różnego typu paczki z losowymi prezentami (np. *Perfect World*).

Nieco trudniej uzyskać poczucie sprawiedliwości, gdy działają czynniki pozahazardowe. Niektórzy gracze nie lubią lub sądzą, że nie lubią, gdy na zwycięstwo ma wpływ łut szczęścia. Mogłoby się wydawać, iż osoby

.....

² Przez niepewność rozumiem taką konstrukcję gry, która zapewni – z punktu widzenia gracza – brak pewności odniesienia sukcesu.

preferujące strategie nie przepadają za grami, w których wygrana zależy od czegoś więcej niż wysiłek umysłowy, a zręcznościowcy będą woleli odnieść sukces wyłącznie dzięki swoim umiejętnościom (Costikyan, 2013, s. 82). Jak zostało jednak wskazane w podrozdziale na temat neurofizjologicznego korelatu niepewności, czysta losowość bywa potężnym narzędziem wyzwiania pozytywnych emocji, wzmagania zabawowości gry i przywiązania do niej. Poker (czy inna gra karciana) byłby męczący jako rozgrywka jednorazowa, w której bardzo dużo zależy od szczęścia. Jest natomiast pasjonujący jako gra o wielu rozdaniach, kiedy w dłuższej perspektywie szanse na dobry układ kart wyznacza rachunek prawdopodobieństwa. Z punktu widzenia siły uzależniania przez grę warto też zwrócić uwagę na losowy rozkład wzmacniania określonych zachowań. Jednostka najdłużej będzie stosować konkretne reakcje – np. zabijać dany typ potwora w celu zdobycia takiego, a nie innego przedmiotu – kiedy za każdym razem będzie sądzić, że odniesie sukces już teraz. Rozkład ten oparty jest na zmiennych proporcjach: im częstsze reakcje (im więcej zabitych potworów), tym większe prawdopodobieństwo uzyskania nagrody, ale nie jest wiadome, kiedy się ona pojawi. Przeciwstawić go można rozkładowi nielosowemu, bazującemu na stałych proporcjach, w którym moment gratyfikacji ma zawsze określone miejsce.

Przykładami wykorzystania losowości w grach będą:

- elementy hazardowe (zysk, brak zysku lub strata po zainwestowaniu zasobów);
- konsekwencje rzutu kostką lub wylosowania danej karty;
- loot po zabitych potworach w grach RPG (rozkład oparty na zmiennych proporcjach);
- standardowy cios lub uderzenie „krytyczne” w grach RPG lub FPS (rozkład oparty na zmiennych proporcjach);
- w grach (i rozgrywkach) strategicznych wybór strategii lub taktyki sztucznej inteligencji.

3.2.2. Złożoność

Ze złożonością systemu prowadzącą do poczucia niepewności mamy do czynienia wtedy, gdy graczowi brakuje zasobów poznawczych do oceny stanu gry. Nie można wtedy adekwatnie przewidzieć, w jakim kierunku potoczy się rozgrywka; użytkownik nie wie, jakie będą kolejne posunięcia

sztucznej inteligencji i w jaki sposób na nie zareagować lub im przeciwdziałać. Poziom niepewności wynikającej z tego czynnika zależy od umiejętności i doświadczenia gracza.

Po pierwsze, zdolności intelektualne pozwalają przewidzieć tok rozgrywki przy założeniu, że gracz w pełni rozumie reguły gry i jest w stanie antycypować potencjalne interakcje. Przykładowo, w przypadku mało skomplikowanych gier (kółko i krzyżyk), możliwych alternatywnych wyborów dokonywanych przez system jest tak mało, iż inteligentny ludzki przeciwnik byłby w stanie optymalnie na nie zareagować nawet bez wcześniejszej znajomości z grą.

Po drugie, doświadczenie pozwala graczowi na poznanie zachowań sztucznej inteligencji. Ponieważ omawiany tu czynnik złożoności nie wiąże się z elementami losowymi, posunięcia wykonywane przez system oparte są na zaprogramowanych algorytmach typu „jeżeli a, to b”, prowadzących do dających się przewidzieć konsekwencji. Uczenie się gry oznacza w tym przypadku poznawanie algorytmu. Przy niskim poziomie złożoności gracze bardzo szybko wychwytyują możliwe sekwencje reakcji sztucznej inteligencji. Przykładowo, zabijanie potworów w grach RPG nie jest szczególnie ekscytującym wyzwaniem, ponieważ ich działania są oparte na stosunkowo prostych, łatwych do opanowania algorytmach. Z tego też powodu rozgrywka przeciwko sztucznej inteligencji często wiąże się z brakiem wyzwań. Jej implementacja w formie nieodróżnialnej w akcjach od człowieka bywa niezwykle trudna. Łączy się to przede wszystkim z ograniczeniami czasowymi (możliwościami obliczeniowymi): wykonanie ciosu powinno być natychmiastowe. Dodatkowo, by zapewnić pełną nieprzewidywalność, komputer powinien uwzględniać sposób grania (sekwencję reakcji) każdego gracza niezależnie od innych. Obejmuje to również takie zachowania sztucznej inteligencji, które byłyby błędne lub bezsensowne. Może to być kompensowane przez twórców gry poprzez dodawanie elementów losowości lub z góry zaprogramowane nierówne traktowanie przeciwników ludzkiego i systemowego, czego przykładem jest technika ogromnych zasobów (Crawford, 1982)³.

.....

³ Dodatkowo człowiek może mieć bardziej ograniczony zasób informacji. Przykładowo, mgła wojny (ang. *fog of war*) w strategiach pojawia się tylko u gracza ludzkiego, natomiast system „widzi” całe pole gry (Ontanon i in., 2013).

W przypadku gier umożliwiających wiele alternatywnych rozwiązań sytuacji złożoność systemu przyczynia się niekiedy do bardzo wysokiego poziomu niepewności. Skrajnym przykładem będą szachy. Sztuczna inteligencja reagująca wielopoziomowo (analiza różnych możliwych konfiguracji i skuteczności posunięć wielu kroków naprzód) będzie nie do pokonania przez dobrego szachistę. Podobnie system uczący się zachowań człowieka, oparty przykładowo na sieci neuronowej (Mnih i in., 2015) i w swoich algorytmach uwzględniający nie tylko obecny stan gry, ale również temperament, preferencje, przyzwyczajenia czy słabości konkretnego gracza, ma szansę mieć „zdolności” analityczne przewyższające doświadczenie i intuicję wielu wprawnych graczy. W drugim przypadku mamy do czynienia ze swoistym „wyścigiem zbrojeń”. Projektanci aspirują do tworzenia coraz bardziej złożonej, wyrafinowanej, „ludzkiej” sztucznej inteligencji. Gracze natomiast starają się ją „rozgryźć”⁴.

Poniżej przedstawione są przykłady złożoności systemu wywołujące u gracza poczucie niepewności (od największej do najmniejszej złożoności):

- rozgrywka szachowa lub w grze go;
- rozgrywka w grach planszowych;
- makrozarządzanie w grach strategicznych (dobór strategii i taktyki);
- mikrozarządzanie w grach strategicznych (dobór strategii i taktyki);
- wybór broni i taktyki podczas walki (RPG, FPS).

3.3. Czynniki ludzkie jako źródło niepewności⁵

Rola systemu w wytwarzaniu poczucia niepewności nie ogranicza się jednak tylko do losowości. Wszelkie reguły, które przewidywalności skutków oparcia się wyłącznie na zręczności i wąsko rozumianej inteligencji przeciwstawiają nieprzewidywalność strategicznego wprowadzania przeciwnika w błąd czy jego „rozgryzanie”, są dodatkowym źródłem niepewności. Trywialny tego przykład stanowi chociażby możliwość wykonania uniku

.....

⁴ Strategie czasu rzeczywistego (RTS) czy nieturowe gry RPG mają z założenia ściśle wymagania czasowe (np. sztuczna inteligencja w *StarCraft* musi odpowiedzieć w ciągu 55 milisekund). W ich wypadku technologiczne możliwości obecnych platform do gier uniemożliwiają maksymalnie wysoki poziom kontrolowania rozgrywki przez system. Dodatkowo, w przeciwieństwie do gier planszowych, w grach RTS niewykonalne jest stworzenie baz danych otwarcia i zakończenia (Oh, Cho, Kim, 2017).

⁵ Przez czynnik ludzki rozumiem aktywność gracza (aktywność twórców gry przekłada się na opisaną wcześniej niepewność, której źródłem jest system).

czy wyłamania się ze standardowej sekwencji reakcji w przypadku gier FPS czy MMORPG. W tym kontekście dobrze skonstruowana gra oparta jest na algorytmach pozwalających na osiągnięcie celu na różne sposoby (powielanie wyuczonego schematu może doprowadzić do porażki). Skrajnie nietrywialnym przykładem będzie natomiast bluff w pokerze. Bluff⁶ może opierać się na wielu czynnikach: na stosunku pomiędzy potencjalną wygraną a kosztem związanym ze sprawdzaniem (ang. *pot odds*), na niewerbalnym zachowaniu przeciwnika, na jego wcześniejszych decyzjach i na dostrzeganych cechach jego osobowości. Mimo że poker odbierany jest często jako gra typowo losowa, badania pokazują, że w perspektywie długofalowej gracze z większymi umiejętnościami wygrywają częściej (Czajkowski, 2015). Z podobną sytuacją mamy do czynienia też w innych grach na pierwszy rzut oka czysto losowych (np. papier–kamień–nożyce). W przypadku pokera elementem systemowym wytwarzającym niepewność są reguły gry – możliwość licytowania w sposób nieadekwatny do posiadanego układu kart.

Pomiędzy powyższymi ramami można ułożyć wiele innych przykładów wyborów dokonywanych przez użytkownika, w których rywalizacja wykorzystująca ewentualną przewagę psychiczną ma większe znaczenie:

- strategia w *StarCraft* (Ontanon i in., 2013);
- strategia walki na polach bitew w *World of Warcraft*;
- atak lub ucieczka w grach MMORPG;
- rywalizacja cenowa (domy aukcyjne w grach MMORPG);
- wybór broni i taktyki podczas walki (gry FPS, bijatyki).

Warto zauważyć, że w grach wideo rywalizacja wykorzystująca siłę psychiki ma mniejsze znaczenie niż umiejętności i doświadczenie. Sztuczna inteligencja nie jest w stanie sprostać najlepszym ludzkim pokerzystom w taki sposób, w jaki radzi sobie z najlepszymi szachistami (Czajkowski, 2015), więc pod tym względem jej „zdolności” byłyby ograniczone w grach

.....

⁶ Według *Słownika języka polskiego* (2019) termin bluff ma dwa znaczenia: 1) postępowanie obliczone na wprowadzenie kogoś w błąd; oraz 2) w grze w karty: wywoływanie u partnera wrażenia, że się ma mocniejsze karty niż w rzeczywistości. W obu wypadkach bluff wiąże się z grą wykorzystującą siłę psychiki (albo wykorzystywaniem specyficznych umiejętności aktorskich) i odpowiada typowi trzeciemu u Costikiana. Poczucie niepewności wynika zaś z niewiedzy (niepełnej wiedzy) na temat zasobów przeciwnika oraz z możliwości wysyłania przez niego błędnych sygnałów. W tym kontekście także udawane manifestowanie słabości lub lęku może być potraktowane jako bluff.

jednoosobowych. Natomiast w grach wieloosobowych trudno połączyć/ zbalansować elementy umiejętności, narracji i rywalizacji wykorzystującej siłę psychiki na tak wysokim poziomie reguł gry jak w pokerze (poker nie jest grą zręcznościową i nie opiera się na linearnym rozwoju).

4. Psychologia niepewności

W teorii odwrócenia kierunku Michael Apter (1997) wyróżnia cztery pary przeciwstawnych stanów metamotywacyjnych. Jedną z tych par stanowią metamotywacje teliczna i parateliczna. Stan teliczny wiąże się z potrzebą osiągnięcia celu, powagą i orientacją na przyszłość, parateliczny zaś – ze spontanicznością i orientacją na zabawę. W danym momencie jednostka doświadcza tylko jednego z tych stanów, ale możliwe jest odwrócenie kierunku na skutek zaistnienia określonych bodźców środowiskowych. Przykładowo, żmudne przygotowywanie się do egzaminu, pierwotnie motywowane celem, ma szansę przerodzić się w pasjonującą zabawę, gdy student da się „ponieść” ciekawym zagadnieniom. Z podobną sytuacją mamy do czynienia w grze. Kiedy wstępna ciekawość (świat przedstawiony, możliwości) zostanie zastąpiona mozołem osiągania kolejnych poziomów i kolekcjonowania punktów, gracz przestanie traktować grę jako zabawę, a zacznie podchodzić do niej jak do pracy, która powinna być wykonana. I odwrotnie, gracz zmęczony rutynowymi działaniami może nagle poczuć dreszczyk ekscytacji, jeśli napotka coś, czego się nie spodziewał. Niepewność w grze, o ile znacząco nie koliduje z wytyczonym celem, gwarantuje podniesienie poziomu jej zabawowości. Natomiast odpowiednia równowaga pomiędzy przewidywalnymi, dającymi poczucie kontroli elementami konstruującymi linearny przebieg gry (np. zdobywanie punktów za określone działania), a czystą zabawą (np. napadanie osłabionego przeciwnika) często stanowi o atrakcyjności gry.

Z innej perspektywy skutki wprowadzenia czynnika niepewności są analizowane w teorii stanów regulacyjnych (Higgins, 1987, 1997). Jednostki mogą być ukierunkowane na promocję (koncentracja na ideałach, maksymalizacja pozytywnych skutków aktywności) lub na prewencję (koncentracja na obowiązkach i powinnościach, minimalizacja negatywnych efektów działań). Wzbudzenie metamotywacji telicznej pociąga za

sobą regulację prewencyjną. Rozbudowanie systemu nagradzania według stałych proporcji lub stałych odstępów czasowych (niezależnie od umiejętności – im więcej lub im dłużej, tym lepiej) ostatecznie prowadzi do znużenia i rutyny, a stan niepewności zamiast ekscytacji wywołuje niepokój. Priorytetem gracza jest bowiem w takiej sytuacji nie zabawa, ale szybkie osiągnięcie celu.

Podobnie napotkane trudności, z którymi trzeba sobie poradzić, przekierowują motywację gracza na stan teliczny. Zasoby są poświęcane na czynności prewencyjne (unikanie błędów), działania zaczynają być bardziej przemyślane i dokładne (Slezak, Sigman, 2012). Doświadczenie niepewności wynikającej z możliwości zadziałania nieprzewidywalnych (losowych) czynników może dodatkowo podnieść poziom niepokoju i ostatecznie zniechęcić do gry. Prawdopodobnie z tego też wynika przekonanie niektórych graczy, że gry, w których wynik zależy może nie tylko od umiejętności, ale też w pewnym zakresie od szczęścia, są mało atrakcyjne (Costikyan, 2013, s. 82).

Problem ten wyjaśnia także teoria przepływu (Csikszentmihalyi, 2005). Jednostka doświadcza tego stanu, gdy jest maksymalnie zatopiona w danej aktywności, zapomina o wszystkim innym i traci poczucie czasu. Dziać się to może wtedy, kiedy wykonywane czynności mają optymalny poziom trudności i stanowią wyzwanie. Zbyt trudne zadanie wywołuje niepokój, zbyt proste – poczucie nudy. W obu przypadkach kluczowym czynnikiem są kompetencje. Uzdolniony i wyćwiczony gracz nie poczuje dreszczu emocji podczas rywalizacji ze znacznie słabszym przeciwnikiem, gdyż zwycięstwo będzie postrzegane jako formalność. Niepewność wynikająca z trudności wzięcia pod uwagę wszystkich potencjalnych czynników (także losowych) może spowodować, że siły będą bardziej wyrównane, a poziom wyzwania optymalny. Należy jednak pamiętać, że w grach, w których premiowane są wysiłek i nakład czasowy, wzrost poczucia niepewności niekiedy zniechęca. Optymalnym zatem rozwiązaniem będzie wprowadzenie alternatywnych form rozgrywki (ścieżek rozwoju, modów), w których gracz będzie miał szansę samodzielnie dokonywać wyboru.

Analizując psychologiczne aspekty poczucia niepewności w grze, nie wolno zapominać także o cechach osobowości graczy. Wysoka aktywność systemu BAS (behawioralnego układu aktywacyjnego) (Carver, White, 1994) regulującego motywację apetytywną (związaną z dążeniem do

osiągnięcia celu) może sprzyjać silniejszej orientacji promocyjnej i większej otwartości na doznanie niepewności. Szczególnie dwa komponenty BAS mają w tym przypadku duże znaczenie: poszukiwanie zabawy i popęd. Również cechy wyróżnione w teorii Wielkiej Piątki (Goldberg, 1993), zwłaszcza otwartość na doświadczenie, sumienność, ekstrawersja i neurotyczność, mogą odgrywać pewną rolę w preferencjach odnośnie do poczucia niepewności. Brakuje jednak wystarczających badań w tym zakresie. Analogiczna sytuacja ma miejsce w przypadku cech wyróżnionych w taksonomiach graczy (Quick, Atkinson, Lin, 2012).

5. Podsumowanie

Czy warto wprowadzać elementy wzbudzające poczucie niepewności w grze? Biorąc pod uwagę to, jak korzystnie niepewność może oddziaływać na motywację i emocje, należy uznać, że zdecydowanie tak. Warto jednak pamiętać o potencjalnych błędach implementacyjnych. Po pierwsze, nieodpowiedni balans pomiędzy umiejętnościami a szczęściem (czynnik losowości) niekiedy zniechęca graczy o wysokich kompetencjach, którzy będą postrzegać wynik rozgrywki jako nie do końca sprawiedliwy. Ma to szczególne znaczenie w grach zręcznościowych i strategicznych – w nich elementy przypadku powinny być traktowane peryferyjnie. Po drugie, z wymienionych wyżej powodów w grach wiążących się z długotrwałym rozwojem (MMORPG) należy unikać implementacji szansy kompensowania braku nakładu pracy szczęściem (ewentualnie taką opcję warto ograniczyć do formy hazardu). Po trzecie, jeśli to możliwe, nie powinno się zmuszać jednostki do zdawania się na los, gdy preferuje ona nagrodę pewną, choć mniejszą (optymalnie mogłoby się to wiązać z wyborem określonej opcji rozgrywki lub – w przypadku gier RPG – cechy awataru). Po czwarte, istnieje ryzyko, że gra wiążąca się z dużym poziomem niepewności wywoływałaby poczucie braku kontroli, a w konsekwencji także niepokój. Po piąte, gra w dużym stopniu losowa szybko stałaby się nudna, a ta oparta głównie na rozgrywce mentalnej (np. bluff) – wyczerpująca emocjonalnie.

Jak zostało wspomniane wyżej, składniki gry wywołujące u gracza niepewność są potężnym narzędziem wytwarzającym pozytywne emocje, zwiększającym grywalność i przywiązaną. Warto też ryzykować

z implementowaniem elementów hazardu, który – w przeciwieństwie do ślepego losu – byłby postrzegany jako bardziej sprawiedliwy niż niezasłużony łut szczęścia (Howard-Jones, Demetriou, 2008). Korzystnie byłoby również inkrustowanie rozgrywki akcydentalnymi komponentami losowymi w przypadku gier zręcznościowych i MMORPG. Pozwoliłoby to graczowi na chwilę oderwania się od rutyny i na czasową – wzbogacającą doświadczenie – zmianę kierunku motywacji. Wreszcie można wprowadzić do gry reguły walki mentalnej (blef pokerowy, antycypacja sekwencji w grze papier-kamień-nożyce). Takie elementy są już stosowane (zwody w grach zręcznościowych i strategicznych), ale głównie na poziomie taktyki, nie strategii. Zastosowanie modeli niepewności bardzo wysokiego poziomu jako reguł nadrzędnie organizujących grę mogłoby być na dłuższą metę męczące (np. RPG oparte na zasadach pokerowych), ale wykorzystane równoległe/komplementarnie z tradycyjnymi modelami (pozbawione niepewności zdobywanie punktów za wykonane zadania) dawałoby alternatywę dla rutynowych działań i wzbudzało dodatkowe emocje. Jako przykłady można podać modele z teorii gier, np. zwykły lub iterowany dylemat więźnia, gra stonogi czy jastrząb-gołąb. Na bardzo wysokim poziomie określają one korzyści płynące z potencjalnej rywalizacji lub kooperacji.

Literatura

- Apter, M. J. (1997). Reversal theory: What is it? *The Psychologist*, 10(5), 212–219.
- Arias-Carrión, O., Pöppel, E. (2007). Dopamine, learning, and reward-seeking behavior. *Acta Neurobiologiae Experimentalis*, 67(1), 481–488.
- Berridge, K. C., Robinson, T. E. (1998). What is the role of dopamine in reward: Hedonic impact, reward learning, or incentive salience? *Brain Research Reviews*, 28(3), 309–369.
- Caillois, R. (2001). *Man, Play and Games*. Urbana-Chicago: University of Illinois Press.
- Calleja, G. (2010). Digital Games and Escapism. *Games and Culture*, 5(4), 335–353.
- Costikyan, G. (2013). *Uncertainty in Games*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Crawford, Ch. (1982). Design Techniques and Ideas for Computer Games. *Byte Magazine*, 7(12), 96–108. Online: <<http://archive.org/stream/>

- byte-magazine-1982-12/1982_12_BYTE_07-12_Game_Plan_1982#page/197/mode/2up>. Data dostępu: 31 lipca 2018.
- Csikszentmihalyi, M. (2005). *Przeptyw. Psychologia optymalnego doświadczenia* (tłum. M. Wajda-Kacmajor). Taszów: Biblioteka Moderadora.
- Czajkowski, M. (2015). Poker – gra szczęścia czy umiejętności? Przegląd analiz teoretycznych i empirycznych oraz wnioski dla regulacji. *Ekonomia. Rynek, Gospodarka, Społeczeństwo*, 40(1), 33–57.
- Fiorillo, C. D., Tobler, P. N., Schultz, W. (2003). Discrete coding of reward probability and uncertainty by dopamine neurons. *Science*, 299(5614), 1898–1902.
- Griffiths, M. D., Dancaster, I. (1995). The effect of type a personality on physiological arousal while playing computer games. *Addictive Behaviors*, 20(4), 543–548.
- Han, D. H., Lee, Y. S., Yang, K. C., Kim, E. Y., Lyoo, I. K., Renshaw, P. F. (2007). Dopamine genes and reward dependence in adolescents with excessive internet video game play. *Journal of Addiction Medicine*, 1(3), 133–138.
- Higgins, E. T. (1987). Self-discrepancy: A theory relating self and affect. *Psychological Review*, 94(3), 319–340.
- Higgins, E. T. (1997). Beyond pleasure and pain. *American Psychologist*, 52(12), 1280–1300.
- Howard-Jones, P. A., Demetriou, S. (2008). Uncertainty and engagement with learning games. *Instructional Science*, 37(6), 519–536.
- Juul, J. (2013). *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*. Cambridge: MIT Press.
- Koepp, M. J., Gunn, R. N., Lawrence, A. D., Cunningham, V. J., Dagher, A., Jones, T., Brooks, D. J., Bench, C. J., Grasby, P. M. (1998). Evidence for striatal dopamine release during a video game. *Nature*, 393(6682), 266–268.
- Mnih, V., Kavukcuoglu, K., Silver, D., Rusu, A. A., Veness, J., Bellemare, M. G., Graves, A., Riedmiller, M., Fidjeland, A. K., Ostrovski, G., Petersen, S., Beattie, Ch., Sadik, A., Antonoglou, I., King, H., Kumaran, D., Wierstra, D., Legg, S., Hassabis, D. (2015). Human-level control through deep reinforcement learning. *Nature*, 518(7540), 29–533.
- Oh, I., Cho, H., Kim, K. (2017). Playing real-time strategy games by imitating human players' micromanagement skills based on spatial analysis. *Expert Systems with Applications*, 71(1), 192–205.

- Ontanon, S., Synnaeve, G., Uriarte, A., Richoux, F., Churchill, D., Preuss, M. (2013). Survey of real-time strategy game AI research and competition in StarCraft. *IEEE Transactions on Computational Intelligence and AI in Games*, 5(4), 1–19.
- Pecina, S., Cagniard, B., Berridge, K. C., Aldridge, W., Zhuang, X. (2003). Hyperdopaminergic mutant mice have higher „wanting” but not „liking” for sweet rewards. *The Journal of Neuroscience*, 23(28), 9395–9402.
- Quick, J. M., Atkinson, R. K., Lin, L. (2012). Empirical taxonomies of game-play enjoyment: Personality and video game preference. *International Journal of Game-Based Learning*, 2(3), 11–31.
- Scholla, B. J., Tremoulet, P. D. (2000). Perceptual causality and animacy. *Trends in Cognitive Sciences*, 4(8), 299–309.
- Slezak, D. F., Sigman, M. (2012). Do not fear your opponent: Suboptimal changes of a prevention strategy when facing stronger opponents. *Journal of Experimental Psychology: General*, 141(3), 527–538.
- Słownik języka polskiego (2019). Błef. Online: <<http://sjp.pwn.pl/sjp/blef;2552370.html>>. Data dostępu: 26 kwietnia 2019.
- 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.

dr Katarzyna Skok, psycholog, filozof, adiunkt w Zakładzie Psychologii Ogólnej i Klinicznej, Wydział Pedagogiki i Psychologii, Uniwersytet w Białymstoku, Białystok

Niepewność w grach – potencjalne korzyści i straty

Abstrakt: Celem artykułu jest wskazanie różnych typów niepewności w grze, a także ich umiejscowienie w kontekście badań neurofizjologicznych oraz wybranych teorii motywacyjnych. Analizowane są elementy: 1) czystej losowości (hazard i ślepy traf), generowanej przez system; 2) zaprogramowanej złożoności reakcji sztucznej inteligencji; oraz 3) te, które na poziomie taktycznym lub strategicznym związane są z czynnikiem ludzkim. Szczegółowo omówione jest zastosowanie reguł umożliwiających grę wykorzystującą siłę psychiki. Konkluzja prezentuje zyski i straty płynące z potencjalnego wzbogacenia gier o czynniki wytwarzające poczucie niepewności.

Słowa kluczowe: niepewność, gry, losowość, mechanika gry

II.

ARTYKUŁY

ARTICLES

OneBookShelf Community Content Programs and the Polish RPG Fandom

Marek Golonka

University of Warsaw, Kazimierz Wielki University in Bydgoszcz
marek.golonka92@gmail.com | ORCID: 0000-0001-8146-1316

Abstract: The paper analyses the almost complete absence of Polish RPG designers from OneBookShelf's community content programs for various tabletop RPG systems, proposing an explanation for this absence based on the development of the RPG fandom in Poland. A part of the argument is concerned with a relatively weak position of *Dungeons & Dragons* in Poland compared to the English market and with the Polish RPG players' lack of interest in the market of digital materials for tabletop RPGs. The main hypothesis, however, connects the Polish absence from community content programs with how the long absence of professional systems and the permanently small market of commercial RPGs in Poland might have increased the intensity of presumption of RPGs among Polish fans but simultaneously limited their chance to gain skills and knowledge necessary to publish and market the results of this presumption on a professional or semi-professional level. Statements of Jan Sielicki – the only Polish RPG designer who published numerous and successful supplements under community content programs – are quoted to reinforce this hypothesis and show how Sielicki gained the necessary skills outside of the Polish RPG fandom.

Keywords: community content, Dungeon Masters Guild, presumption, role-playing games, RPG.

Why are there almost no Polish authors in OneBookShelf community content programs, (i.e., subsites that allow to release materials for various RPGs – *D&D's Dungeon Masters Guild*, *7th Sea's Explorer Society* and similar platforms – without gaining a paid license from the system's publisher)? This question came from my review of sources concerning RPG fan presumption and the history of the roleplaying industry in Poland (Kominiarczyk, 2013; Krawczyk, 2009; Mochocka, Mochocki, 2016; Porczyński, 2014), as well as from my own interaction with and activity within the roleplaying fandom (see Krawczyk, 2010 for an argument for fan expertise as a form of research competence). Both personal observation and research results suggest that the Polish RPG community has a strong presumptive streak with fan production of materials – both for their own sessions and published online – composing an important part of the overall Polish RPG production.

While I cannot state that this streak is stronger than, for example, in the United States, it is clearly visible and community content programs seem a perfect creative outlet for this sort of fan production. And yet despite my intense search and consulting the Polish fandom in December 2018 I could not find more than three Polish authors publishing their materials via such programs, of whom only one, English-publishing Jan Sielicki, had published more than one material by then. What's more, after reaching Jan and interviewing him about his inspirations and roleplaying background, it turned out that he considered himself an outsider to the elements of Polish roleplaying culture I believed most crucial for the development of the aforementioned presumptive approach. Is seeing such an approach in Polish RPG culture false? Or maybe it simply does not translate well into the rules by which community content programs run? This article gathers data about both community content programs and Polish roleplaying culture to propose an answer to these questions.

1. Community content programs

The history of RPG community content programs started in 2016 when OneBookShelf, the owner of the biggest online RPG stores DriveThruRPG and RPGNow, together with Wizards of the Coast, publisher

of *Dungeons & Dragons* since 1997, announced the creation of Dungeon Masters Guild (OneBookShelf, 2018a). The Guild – a sub-site of OneBookShelf’s online store – allows its users to publish various playing materials using the rules of the 5th edition of *Dungeons & Dragons* in PDF and other e-book formats; D&D-related stock art can also be sold here (Montgomery, 2018a). The Guild does not provide editing or layout services but it does provide art and maps from the earlier editions of the game. The supplements do not get any automatic advertisement but OneBookShelf suggests that creators of the most successful among them might be invited into professional cooperation with the *Dungeons & Dragons* publisher (Montgomery, 2018c). The profits from the published materials are divided in a following way: 50% for the author, 20% for Wizards of the Coast, and 30% for OneBookShelf.

For readers acquainted with Wizards of The Coast’s previous licensing policy this idea might sound like nothing new or even a step back. Allowing third-party publishers, professional or not, to publish materials for various editions of *Dungeons & Dragons* has been the policy of this publisher since the publication of the 3rd edition of the game back in 2000 (Appelcline, 2014b). There is, however, a difference in scope between the earlier licenses and what is allowed on Dungeon Masters Guild. Whereas all the earlier D&D licenses allowed their users to reference and expand only on certain parts of the game system (specified in the licenses, but mostly the three core rulebooks, for details see Appelcline, 2014b), titles published in Dungeon Masters Guild can reference almost any part of the *Dungeons & Dragons* 5th edition product line, as well as other supplements published on this platform and even materials from earlier editions, including background material for settings already published for 5E (Forgotten Realms, Ravenloft, Eberron) as long as the published supplement itself was using 5th edition rules (Montgomery, 2018a). While publishers creating supplements using earlier licenses were able to create their own supplements under D&D rules, the Guild allows its users to create supplements for D&D 5E product line.

Another key difference is that previous D&D licenses were targeted at *publishers*, and the Guild is intended for the *users*. Anyone with a client account on any of OneBookShelf stores can publish content in Dungeon Masters Guild and have their royalties transferred to their PayPal account

(Montgomery, 2018b). At the same time publishing RPG materials in OneBookShelf RPG shops – RPGNow and DriveThruRPG – requires creating a separate publisher account (Montgomery, 2017). That is the meaning behind calling Dungeon Masters Guild a “community content” program.

Dungeons & Dragons has been the first RPG to be included in such a program but since the announcement of Dungeon Masters Guild publishers of other roleplaying systems have also started their community content programs with OneBookShelf. The programs currently available are Storyteller’s Vault for *World of Darkness* (including *Chronicles of Darkness*), Miskatonic Repository for *Call of Cthulhu*’s 7th edition, *Explorer’s Society* for *7th Sea*’s 2nd edition, and many more (OneBookShelf, 2018b). New RPG publishers are gradually joining this trend – for example, on 11th December 2018 Pinnacle Entertainment Group announced an upcoming community content program called *Savage Worlds Adventurer’s Guild* (Pinnacle, 2018).

2. “Community content” of Polish tabletop RPG fandom

Creating “community content” – in the broader sense of this phrase, not connected with OneBookShelf programs – has long been very important to the Polish tabletop RPG fandom. One could say that creating content by the community is a universal and unavoidable feature of RPG players. Dominik Porczyński (2014) argues that participating in tabletop roleplaying games is by definition prosumption: an activity where borders between production and consumption are hard to define (Siuda, Żaglewski, 2014). Porczyński catalogues a wide spectrum of prosumptive activities of RPG enthusiasts – from participating in a game session to writing one’s own materials. He also notes that many professionally published RPGs started out as fan projects and variant rules for wargames (Porczyński, 2014). Tabletop roleplaying games originated as prosumptive and remain highly prosumptive to this day, not only in Poland.

However, RPG prosumption proliferates in periods and places where the official market of RPG goods is relatively small. Porczyński (2014) shows how a huge number of official games and supplements limits RPG-related prosumption by giving fans less space for creating their own

materials. Moreover, Shannon Appelcline's (2014a) history of the beginnings of the roleplaying industry documents a boom in the creation of fan content and house rules in the first years after the publication of *Dungeons & Dragons* in 1974 – when there were roleplayers already but there were not enough materials for roleplaying games to fulfill their needs so they had to produce such materials themselves¹.

While the complete history of the Polish RPG market is beyond the scope of this paper, it is clear that in its beginnings it relied heavily on prosumption. The first roleplaying game was published in Poland in 1990, six years after the idea of roleplaying games had been first introduced in Poland in a press article (Kominiarczyk, 2013). This means that in the first years when any Polish audience was aware of the existence of roleplaying games, this medium saw no such bloom in professional publishing as in the first years of the hobby in the USA (Appelcline, 2014a) and the emerging group of fans was left to create more roleplaying content on their own. There were, of course, people playing imported games but there was no RPG professionally published in Poland. A very telling fact is that the first issue of *Magia i Miecz* (*Sword and Sorcery*), the longest-lasting Polish RPG magazine (1993–2002, 2014–ongoing) started its first issues by presenting, in five parts, a Polish RPG system: *Kryształy Czasu* (*Crystals of Time*) by Artur Szyndler, described by Mochocka and Mochocki as “a home-brew clone of *D&D*” (2016, p. 185). This was not the very first Polish RPG, however, as three years earlier the *Feniks* magazine had published Andrzej Sapkowski's *Oko Yrrheda* (*Eye of Yrrheda*), another fantasy game, this time strongly influenced by Jackson and Livingstone's *Fighting Fantasy* books (Sapkowski, 1995). The first mentions of *D&D* itself appeared in the eighth issue of *Magia i Miecz* (3/1994) with an introduction to *Advanced Dungeons & Dragons* and a scenario for this system (Mochocka, Mochocki, 2016).

¹ This fact connects in an interesting manner to a way of researching tabletop RPGs suggested by Stanisław Krawczyk in his two papers published in *Homo Ludens* (Krawczyk, 2009, 2010). Krawczyk's approach was to analyse RPGs as parts of popular culture, understood according to Marek Krajewski – as culture that provides controlled and diverse pleasure. In this approach diversity would be one of the factors deciding if roleplaying games are a satisfactory form of popular culture for their fans, and thus prosumption of new materials for those games could be viewed as an attempt to increase their diversity and, in turn, the pleasure they deliver.

While fan creativity from this period is notoriously hard to track and research, *Oko Yrrheda* and *Kryształy Czasu* are already examples of pro-sumption. The first RPGs available in Poland were not established games from abroad. Instead, they were Polish systems, and their publication can be viewed as a presumptive answer to English-language RPGs.

If prosumption is generally deeply connected to tabletop RPGs, this connection runs even deeper in times and areas where the professional market is not strongly developed – both because fans usually try to “fill in the holes” with their own creations and because the smaller the professional market, the more blurred the boundary between a fan and a professional publisher or designer. It seems that in Poland, due to the realities of the market, the sort of presumptive fan activity that could find a creative outlet in community content programs was initially welcome – or even necessary – for a long enough time to become an important aspect of Polish RPG fandom. While the first years of the 21st century saw a growth in professional RPG market in Poland, they also saw a proliferation of fan websites dedicated to the hobby, usually posting vast amounts of fan material for various games as well as homebrew systems (Kominiarczuk, 2013). Then, once again – why are there almost no Polish designers in OneBookShelf programs?

Or, to be more precise – why are there almost no Polish RPG designers who started their careers in such programs? Since the first version of this article was written in December 2018, there has been a huge growth in the amount of Polish materials available in community content programs. The authors of those materials, however, are mostly people with previous experience in professional RPG publishing.

First, Polish supplements for the fifth edition of *Dungeons & Dragons* began appearing on Dungeon Masters Guild. The most popular among them are, however, by none other than Jan Sielicki². Apart from Sielicki’s adventures and translations, Dungeon Masters Guild offers materials by Andrzej Stój, a professional RPG designer with a long history of both Polish and English publications; by another experienced RPG designer

² His Polish offer includes *Kłopoty z Goblinami* (*Goblin Trouble*), an introductory scenario for beginning players and Dungeon Masters, as well as translations of popular English texts by other authors (Dungeon Masters Guild, 2019).

Jakub Osiejewski; and by Miłosz Gawęcki (Dungeon Masters Guild, 2019). More supplements will probably be published soon by various authors, leaving any list I could make in this analysis temporary and incomplete. It seems that wider production of community content material by people without previous experience in RPG design (shared by Sielicki, Stój, and Osiejewski) is still nothing more than a future possibility.

Second, I myself have published materials under the *community content* license for *Call of Cthulhu 7th Edition* within the Miskatonic Repository. With a few cooperators I have started releasing a series of scenarios and other supplements titled *Zgrozy*³ (*The Horrors*). While *Zgrozy* has become unexpectedly popular in Poland (see, for example, its ratings and reviews in Miskatonic Repository, 2019), the very fact that I – an RPG designer with over five years of experience in both Polish and English markets – am its main coordinator, proves again that creating community content in Polish is so far done mostly by people with previous experience in RPG design.

3. Possible answers

One part of the answer is the fact that probably has not been researched yet but has been mentioned in many conversations during conventions and other fandom meetings I took part in. Namely: Polish RPG culture is not used to the digital market. Most Polish publishers have included PDFs in their offer relatively lately, if at all. Their reluctance to publish PDFs might have come partially from the fear of piracy⁴ but during my personal communication with Polish RPG publishers since 2012 I have also often heard that digital books are simply unattractive to the Polish RPG fandom and most people active in the hobby much prefer to have

.....
³ As of the beginning of September 2019, the series consists of eight supplements – five by me, two by Michał Gralak, one by Jacek Radzyński (Miskatonic Repository, 2019).

⁴ I have heard numerous complaints from Polish RPG fans that *Wolsung* core rulebook, not released as a PDF and unwieldy to be scanned (paperback, 500 pages), cannot be found on Polish illegal file-sharing sites. Sharing that remark openly, even though the people complaining were sometimes aware that I had been writing supplements for the *Wolsung* product line, was a striking example of how the practice of illegal file downloads is not only widespread but also accepted and considered natural.

printed books⁵. If those opinions are correct, they partially explain why there is almost no community content in Polish. But this is probably not the only explanation – and it does not account for the fact that one Polish person, Jan Sielicki, is regularly publishing English content in those programs.

A part of the answer might also be concealed in the origins of the hobby in Poland and thus a relatively long absence of *Dungeons & Dragons* here. Because it did not get a successful release in the nineties (Kominiańczuk, 2013; Muszyński, 2016), its position in the Polish fandom is not as hegemonic as in the American one. This can be best seen when we notice that *D&D* and *Warhammer Fantasy Roleplay*⁶ are often treated as equals by Polish fans – two main fantasy games, one heroic, the other one dark (Porczyński, 2014)⁷. Dungeon Masters Guild is not the only affiliate program but it is the oldest and biggest one. Furthermore, the approach of *D&D*'s publisher to licensing had caused a growth of a community of both amateur and professional creators before Dungeon Masters Guild opened thanks to its open licenses (Appelcline, 2014b). In Poland there were next to none supplements written and published under those earlier licenses. *Dungeons & Dragons* has had the role of a trendsetter in the open licenses market (Appelcline 2014c) and it is possible that without this trendsetter the awareness of such licenses and a willingness to use them is lower in Poland. This might in turn result in a lowered interest in the open system licenses' newest form – community content programs.

The language barrier is a related problem. Dungeon Masters Guild accepts supplements only for the fifth edition of *D&D*, so before the Polish translation of this edition was published, the potential reach

.....
⁵ RPG publishers sometimes also explain this reluctance to release PDFs by the fact that the difference between the cost of a printed book and a PDF is generally lower in Polish stores than in the English-language market, including OneBookShelf stores. Due to their relatively high prices, PDFs are apparently seen as unattractive, so the publishers do not have an incentive to invest in offering them for sale.

⁶ A game released by MAG in 1994 and further embedded in the Polish roleplaying fandom by the famous *Jesienna Gawęda* (*The Autumn Tale*) gamemastering advice series by Ignacy Trzewiczek (Mochocka, Mochocki, 2016).

⁷ It might be a coincidence but in late December 2018 the only two Polish community content supplements were both intended for use with *Zweihänder*, a game strongly inspired by *Warhammer Fantasy Roleplay*.

of Polish-language materials for this game had been limited. Other community content programs – in particular Storyteller’s Vault – have allowed fans to publish materials for older editions of their respective games, many of them available in Polish, but since Dungeon Masters Guild is the first and biggest of community content programs, the lack of chances to publish Polish-language materials there might have greatly decreased Polish interest in community content programs as a whole. The language barrier problem might also connect to the aforementioned flourish of Polish RPG-related websites and blogs in the early 21st century. There were many places for Polish-language publication of RPG materials with a relatively high chance of being noticed and commented or even reviewed, offering a natural venue for Polish amateur creators and thus limiting their interest in venues for English-language publication. This might have led to Polish RPG creators having little interest in English-language publication, including most of community content programs. And, of course, most of them are less competent in English than Sielicki, a professional English teacher. The idea of publishing in English might thus have been intimidating to them.

The final part of the answer requires me to quote my interview with the aforementioned Jan Sielecki. When asked about what his assets were when he began publishing in community content programs, Sielecki answered (personal communication, 18th December 2018):

I guess I’m self-taught. There are no online courses for this, at least there weren’t two years ago. I wasn’t a member of any RPG community either. What I had was over 20 years of experience in RPGs. [...] However, I used to be a teacher of English as a foreign language and that profession requires certain skills, such as planning, getting your ideas across, the ability to see the different expectations of your students, or a structural approach to lesson planning and execution, all that, quite unexpectedly, became useful when I sat down to work on “The Bridges we Burn”...

This answer from Sielicki was quite unexpected, particularly in conjunction with the next one – the answer to a more detailed question about his experiences with the Polish RPG fandom:

J.S.: I’ve never played any Polish system for long. [...] However, *Magia i Miecz* and later *Złoty Smok* were important. [...] At the time access to the Internet was difficult and those *Magia i Miecz* issues were practically the only source of information on RPGs and how to play. That said, I’ve never treated them as Holy Bible, they were just useful. I quickly switched to RPGs in English.

M.G.: Do you see any connection between how you write your RPG materials now and what you learned from *Magia i Miecz* and *Złoty Smok*?

J.S.: No, I don't think there is a direct connection. *Magia i Miecz* and *Złoty Smok* were so long ago, I don't really remember what was in there, and decades passed before I actually started writing and publishing.

Two most striking pieces of information in those answers are that Sielicki does not feel strongly influenced by any element of the Polish RPG fandom – and given how early he became disconnected from it, he might well be right – and that he stresses his organizational and communicative skills gained as an English teacher as the most important factors of his success besides his roleplaying experience. While those answers show only Sielicki's self-perceptions, after numerous conversations with would-be game designers and observing their online discussions I believe his views to be quite accurate and to hint at another, maybe the most important aspect of Polish absence in community content programs.

While the presumptive approach and creation of fan-made content described in earlier sections surely are important aspects of the Polish RPG fandom, they do not necessarily go hand in hand with the skills necessary to design a communicative RPG product. The analysis of the initial issues of *Magia i Miecz* by Mochocka and Mochocki (2016) suggests that guides and advice published there were, quite logically, centered around gamemastering and preparing sessions for players. This summary does not mention any advice on preparing scenarios or other game elements as supplements for other people. Judges of the first editions of Quentin, the oldest Polish RPG scenario contest (1999–ongoing), mentioned (personal communication, 28th to 30th December 2018) organizing various scenario design workshops during Polish conventions in the early years of the competition (mostly 2000–2005), but those workshops were not recorded or written down, so they probably reached a relatively small number of people – and a part of this small number probably were not active in RPG fandom anymore when the community content programs were launched.

It is also worth noting that the website of Quentin contains a few short articles written by the judges about common Quentin errors and most of them refer to problems of form, not content (Bogdaszewski, 2018; Doraczyński, 2018; Sołtysiak, 2018). These articles seem to suggest that

Quentin judges have noticed more problems with writing an idea down than with coming up with it – RPG fandom members who participate in this contest seem to be much more creative than skilled in writing game supplements. In other words, they lack precisely those skills Sielicki considers his major advantage. As a Quentin judge in three editions of the contest I can also support this hypothesis with my own experience – when evaluating the scenarios I have noticed that their main disadvantage usually is not a lack of good ideas but a lack of the ability to, to borrow Sielicki's phrase, "get their ideas across". While Quentin scenarios are not representative of Polish RPG fandom prosumption as a whole, Krawczyk (2009) has suggested that they will probably be more complex and better thought-through than average Polish fan-made scenarios. If this trend is visible even in Quentin texts, the problem will probably be even more visible in other Polish fan-made RPG materials.

4. Prosumption and publishing

The creativity of the members of the Polish RPG fandom and their ability to engage in various forms of prosumption has been proven over and over again in various creative outlets. However, it seems difficult to transform into participation in community content programs. An analysis of this difficulty can shed an interesting light on both the Polish RPG fandom and the community content programs.

The absence of Polish authors in community content programs could be seen as another indicator of *Dungeons & Dragons*' trendsetting role in the RPG market – *D&D*'s publishers keep experimenting with various modes of activity in the RPG industry and community content programs are the next step after earlier open licenses. Since *D&D* is not as dominating in Poland as in the USA and the earlier licenses have remained almost unused in our country, the publishing tradition to which community content programs refer just does not exist in Poland. This reason is close to another one – the Polish e-book market for RPGs is very weakly developed, causing a relative lack of interest in OneBookShelf web-shops and thus also in their sub-shops: community content programs. An even more fundamental reason might be the fact that in Poland there are very

few possibilities to actually learn the craft of creating RPG supplements. Advice about preparing and running a session is relatively easy to find but this sort of experience does not translate directly into an ability to write down a material intended for use by other players or game masters. Jan Sielicki states that his success in community content programs is partly due to organization and communication skills gained independently of his RPG expertise. If he is right, this actually lowers the chances of the Polish RPG fandom members to become community content publishers since the skills Sielicki mentions are actually hard to learn within the Polish RPG fandom.

I believe this analysis suggests an important aspect of RPG presumption as a whole. Small RPG markets with few publishers and a very blurred line between a fan and a professional (like the Polish one) can be stimulating for fan creativity but simultaneously they provide less know-how needed to actually prepare an RPG supplement as a commercial product. If this assumption is true, then the RPG community in such countries would on the one hand be less able to allow its members to cross the threshold into professional or semi-professional game design, but on the other hand it would possibly be more stimulating for amateur projects.

It seems impossible (and unnecessary) to judge if this trait of the Polish and other similar RPG markets is positive or negative. This paper tries to explain the Polish RPG fandom's "failure" to produce community content creators but failing at this task does not indicate any sort of failure of the Polish RPG community as a whole. A further study concerning the potential positive aspects of this situation for the Polish RPG community would be most interesting. It is, however, beyond the scope of this paper.

References

- Appelcline S. (2014a). *Designers & Dragons. History of the roleplaying game industry: '70 to '79*. USA: Evil Hat Productions.
- Appelcline S. (2014b). *Designers & Dragons. History of the roleplaying game industry: '90 to '99*. USA: Evil Hat Productions.
- Appelcline S. (2014c). *Designers & Dragons. History of the roleplaying game industry: '00 to '09*. USA: Evil Hat Productions.

- Bogdaszewski, P. (2018). Quentinowe błędy [blog post]. Online: <http://kwentin.vot.pl/?page_id=2007>.
- Doraczyński, W. (2018). Style over substance! [blog post]. Online: <http://kwentin.vot.pl/?page_id=1149>.
- Kominiarczuk, M. M. (2013). *Roleplaying games na przykładzie Dungeons & Dragons. Przyczynek do ujęcia historyczno-kulturowego*. Wrocław: unpublished M.A. thesis.
- Krawczyk, S. (2009). Ciągłe ta sama historia? O powtarzalności fabuł w narracyjnych grach fabularnych. *Homo Ludens*, 1(1), 137–153. Online: <<http://ptbg.org.pl/HomoLudens/vol/1/>>.
- Krawczyk, S. (2010). Badacz z fanem w jednym domu. O potrzebie kontaktów z fandomem w badaniach nad narracyjnymi grami fabularnymi. *Homo Ludens*, 1(2), 61–75. Online: <<http://ptbg.org.pl/HomoLudens/vol/1/>>.
- Mochocka, A., Mochocki, M. (2016). *Magia i Miecz Magazine: The Evolution of Tabletop RPG in Poland and its Anglo-Saxon Context*. *Homo Ludens*, 8(1), 167–196. Online: <<http://ptbg.org.pl/HomoLudens/vol/9/>>.
- Montgomery J. (2017). *How to become a publisher on our site* [web FAQ article]. Online: <<https://support.rpgnow.com/hc/en-us/articles/209936663-How-to-become-a-publisher-on-our-site>>.
- Montgomery J. (2018a). *Content and Format Questions* [web FAQ article]. Online: <<https://support.dmsguild.com/hc/en-us/articles/217029298-Content-and-Format-Questions>>.
- Montgomery J. (2018b). *Payment and Pricing Questions* [web FAQ article]. Online: <<https://support.dmsguild.com/hc/en-us/articles/217520767-Payment-and-Pricing-Questions>>.
- Montgomery J. (2018c). *What is Dungeon Masters Guild* [web FAQ article]. Online: <<https://support.dmsguild.com/hc/en-us/articles/217028508-What-is-the-Dungeon-Masters-Guild>>.
- Muszyński P. (2016). *Advanced Dungeons and Dragons – w to się kiedyś grało* [blog post]. Online: <<https://fanbojizycie.wordpress.com/2016/01/27/advanced-dungeons-and-dragons-w-to-sie-kiedys-gralo/>>.
- OneBookShelf (2018a). *About us* [web FAQ article]. Online: <<https://www.dmsguild.com/about.php>>.
- OneBookShelf (2018b). *Community Content Programs* [web FAQ article], <<https://www.drivethrurpg.com/cc/o/default>>.

- OneBookShelf (2019a). *Dungeon Masters Guild*, Polish products category [shop subsite], Online: < [https:// www.dmsguild.com/browse.php?filters=o_o_o_o_o_o_o_45485](https://www.dmsguild.com/browse.php?filters=o_o_o_o_o_o_o_45485)>.
- OneBookShelf (2019b). *Miskatonic Repository*, Polish products category [shop subsite], <https://www.drivethrurpg.com/browse/pub/2/Chaosium/subcategory/29274/Miskatonic-Repository?filters=o_o_o_o_o_45338&sort=4a>.
- Pinnacle Entertainment Group (2018). *Announcing the Savage Worlds Adventurer's Guild!* [blog post], Online: <<https://www.peginc.com/announcing-the-savage-worlds-adventurers-guild/>>.
- Porczyński D. (2014). Prosumpcja w polskim fandomie gier fabularnych. In Siuda P., Żaglewski T. (Eds.), *Prosumpcja: pomiędzy podejściem apokaliptycznym a emancypującym* (pp. 99–138). Gdańsk: Wydawnictwo Naukowe Katedra.
- Sapkowski, A. (1995). *Oko Yrrheda*. Warszawa: Wydawnictwo MAG.
- Siuda P., Żaglewski T. (2014). O potrzebie odkrycia trzeciej drogi w badaniach prosumpcji. In Siuda P., Żaglewski T. (Eds.), *Prosumpcja: pomiędzy podejściem apokaliptycznym a emancypującym* (pp. 7–21). Gdańsk: Wydawnictwo Naukowe Katedra.
- Sołtysiak, M. (2018). *Jak pisać scenariusz na konkurs Quentin?* [PDF]. Online: <http://kwentin.vot.pl/?page_id=1117>.

All the Internet sources were consulted on the 2nd July 2019.

Mgr Marek Golonka – projektant gier fabularnych, doktorant w Instytucie Kultury Polskiej Uniwersytetu Warszawskiego i wykładowca projektowania gier na Uniwersytecie Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy oraz w Górnośląskiej Wyższej Szkole Przedsiębiorczości w Chorzowie.

Programy *community content* platformy OneBookShelf a polski fandom RPG

Abstrakt: Artykuł analizuje nieomal zupełny brak udziału polskich projektantów gier fabularnych w programach *community content* otworzonych przez OneBookShelf dla różnych systemów RPG i proponuje wyjaśnienie tego stanu warunkami rozwoju fandomu gier fabularnych w Polsce. Jako częściowa przyczyna zasugerowana jest pozycja *Dungeons & Dragons* na

polskim rynku RPG, słabsza niż na rynku anglojęzycznym, i niskie zainteresowanie polskich graczy rynkiem cyfrowych materiałów do narracyjnych gier fabularnych. Główne przypuszczenie łączy jednak brak polskiego udziału w programach *community content* z długą nieobecnością profesjonalnie wydawanych gier fabularnych na krajowym rynku RPG oraz jego trwającą do dzisiaj niewielką skalą. Czynniki te mogły zintensyfikować prosumpcję gier fabularnych wśród ich polskich fanów, ale zarazem ograniczyły ich szanse na zdobycie umiejętności i wiedzy potrzebnych, by publikować i sprzedawać efekty tej prosumpcji na (pół)profesjonalnym poziomie. Opinie Jana Sielickiego – jedyne go polskiego projektanta RPG publikującego liczne i dobrze przyjęte dodatki w ramach programów *community content* – wzmacniają to przypuszczenie i pokazują, jak Sielicki zdobył potrzebne umiejętności poza polskim fandomem narracyjnych gier fabularnych.

Słowa kluczowe: community content, Dungeon Masters Guild, prosumpcja, gry fabularne, RPG

Perma-dying Worlds and the Limit of Eternal Return in Digital Games

Eleonora Imbierowicz

University of Wrocław | eleonora.imbierowicz@uwr.edu.pl

ORCID: 0000-0002-8939-2332

Abstract: The article discusses the types of death in selected digital and tabletop games, sorting them into two groups: ones that follow the pattern of eternal return and allow the player to endlessly respawn in their worlds, and ones that limit the possibility of coming back. The article focuses on the latter, and analyses the mechanics limiting the access to the game – from permadeath, through the randomness and unique character of the events happening in online multiplayer games, up to permapermadeath – and the effects of the application of these mechanics.

Keywords: permapermadeath, permadeath, eternal recurrence, mechanics of death

Homo Ludens 1(12)/2019 | ISSN 2080-4555 | © Polskie Towarzystwo Badania Gier 2019

DOI: 10.14746/hl.2019.12.4 | received: 31.12.2018 | revision: 09.07.2019 | accepted: 5.12.2019

1. Premise

This article aims to discuss the advent of permapermadeath and other game mechanics that limit the possibility of replaying the game as opposed to more frequently used game mechanics that grant the player the possibility of endless resurrections.

2. Playing, dying, coming back, changing

The eternal return was one of the main ideas in the philosophy of Friedrich Nietzsche. He proposed a vision of the world endlessly repeating itself, featuring ceaseless reconfigurations and reappearances. It was a comforting idea, especially in the face of the fall of the God-given promise of an afterlife. The new power of mankind, and, as some say, of Nietzsche's Übermensch, was derived from the knowledge that time is circular (Loeb, 2010, p. 9). A man knowing that everything will come back earns control over the present moment and all its future incarnations.

The demiurgic ability of humankind to create new worlds – in literature, in film, in art – reached a new level in the second half of the 20th century with the emergence of video games. And they are, indeed, worlds through which we travel endlessly. They repeat themselves for every other player and the player repeats each passage and each event as many times as they may possibly want.

The process of re-playing was problematised by Piotr Kubiński (2016), who claimed that plot-based games are inherently unfinished and constantly open to changes (p. 140). Kubiński describes a passage from *The Witcher* in which the player is surprised by an unavoidable fight with a beast. If they die, they can come back and, knowing about the upcoming battle, prepare for the challenge and win. Two versions of the same passage overlap and the player ultimately chooses one of them to be a part of a *final* story. Kubiński's term for overlapping narratives is *the palimpsest trial*. He argues that the two versions of the events do not only overlap but also interfere with each other – as it was the previous failure that made the player prepare while playing for the second time and, ultimately, win (pp. 137–147).

A lot has been said about the processes of multiple repetitions. In his essay *Beyond the Pleasure Principle*, Sigmund Freud, previously certain that our lives are governed solely by seeking pleasure and avoiding pain, described a drive to repeat traumatic experiences in order to re-assume control. He called it *repetition-compulsion* and claimed that it is present in the lives of adults, e.g. in compulsive behaviours, and in the lives of small children – in play (Freud, 1959). Janet Murray, while proposing a new genre, *cyber drama*, which was to be a story enacted in a digital game, claims that one of the most important features of the genre is narrating through constant repetitions (Murray, 2000). Jesper Juul (2013) argues that failure and improvement, and not an easy win, are the things players actually seek in games. He writes: “the feeling of escaping failure (often by improving our skills) is central to the enjoyment of games” (p. 7).

Coming back and reliving lives once lived is crucial to video games. And we do not only do that to change the narrative – we do that to win, to master the game, and ultimately to fully control its world. The possibility of doing so relies on the impermanence of death in video games. On the level of mechanics, usually, these are the mechanics of save and autosave that allow the player to die, learn, come back, change, and win. However, not all games allow their players to come back. Some limit the player’s ability to repeat any chosen passages or the whole game.

3. Permadeath and beyond

Jenova Chen (as cited in Isbister, 2016, pp. 4-6), while applying Mihaly Csikszentmihalyi’s concept of flow to digital games, argues that the optimal moment of flow depends both on the difficulty of the game and on the player’s skills. A game which is too easy is boring; and the more skilled the player is, the more challenging the game needs to be to still be engaging. One of the mechanics of making a game more difficult and thus more enjoyable is permadeath. In the permadeath game or permadeath mode, when the character dies, they die altogether and the player is forced to start the game all over again. It is popular in hardcore modes of action-RPGs (e.g., *Diablo III*), sports games, and arcade games. Although the player cannot go back to the exact moment of their death,

they can master the game through repetitions. It is just harder and more frustrating, but it provides the players with a technical challenge.

There are players so skilled and blasé that even permadeath does not keep them interested. *Upsilon Circuit* and *One Life* tried to employ the extreme measure of permapermadeath – the mechanics of dying permanently in the world of the game and not being able to access it anymore. *Upsilon Circuit* was cancelled, and *One Life* has been “delayed indefinitely” (Grayson, 2016). Permapermadeath did not fulfill players’ needs. It is financially unsatisfying (it leaves players who paid for the game with nothing, so it is most suitable for free games), but more importantly it fails the players who want the game to be difficult enough to be gripping but who also wish to be able to repeat it, master it and, ultimately, control it.

Nonetheless, permapermadeath and similar mechanics have their place in the world of digital games. They are used in many successful games for a different reason than creating a technical challenge. By severely delimiting or even denying the possibility of repeating the game experience, they make the events in a game matter, making them emotionally charged. *This War of Mine* employs a few mechanics of limiting repetitions. The game itself does not use permapermadeath; the player can replay it as many times as they want. However, there is no saving and coming back which means that all choices in a single game are permanent. Replaying the game does not guarantee a redemption, either, as a lot depends on the events randomly triggered through the game. The partial inaccessibility of the same events and passages gives the game some gravitas and makes our first choices (probably, first tragic mistakes) memorable. Later, after replaying the game multiple times, the player may grow indifferent towards its emotional appeal and play it to explore the game world and beat the game, but the first hours of playing send a powerful message that is hard to forget.

The boardgame *Pandemic Legacy: Season 2* employs more permanent death mechanics. The game itself can be played once, as the board, the manual, and other items are updated during the game; the players explore the world and add stickers with new regions to the board, they build structures, enhance their characters by adding stickers with new abilities to their cards, etc. The characters may die permanently, which requires writing their place of death on the card, and the game itself can be lost.

Changing the outcome of the game with such death mechanics is impossible. The games with save mechanics that allow the player to come back and re-live a chosen passage also allow the player to overwrite the narrative and choose which version of it they would consider a true part of the story (Kubiński's palimpsest trial). *Pandemic Legacy* does not allow this. The player could buy a new copy of the game that was lost, replay it, and convince themselves that the second version of the narrative is the true one. However, the palimpsest trial would be *outside* the game, as it is not written in the game mechanics. Replaying is, therefore, bending the rules, and it is harder to suspend the disbelief for the second outcome of the game.



a. *Pandemic Legacy: Season 2*. The board

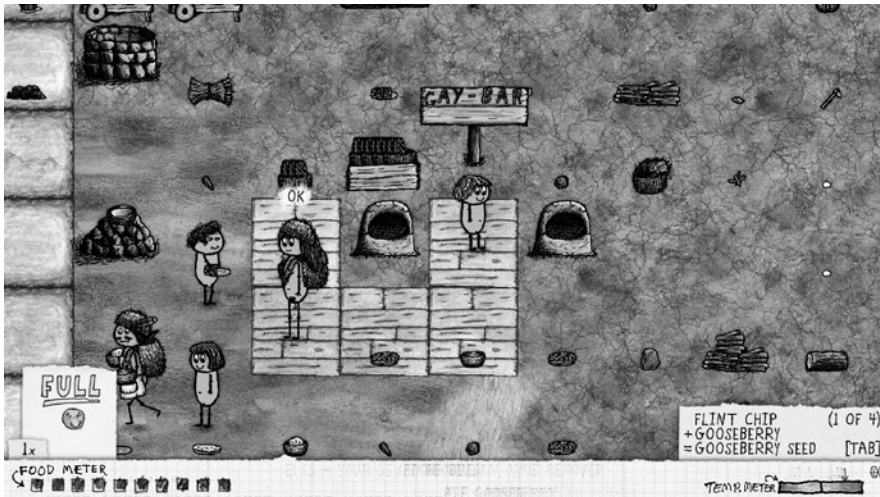
One Hour One Life, a new and already famous game by Jason Rohrer, employs more advanced mechanics of limiting possible repetitions. In each session, the player is reborn into the world, born to their mother – another player – in a random place on the game map. They have one hour to live their life. What they will be able to do depends on the place

where they are born – some are born in the jungle and some in the middle of a bustling town, in an organised community. The game has been operating since the 27th of February 2018. Every week Jason Rohrer adds some new features; the idea behind it is recreating the progress of human civilization – hour by hour, life by life.

The first experience in *One Hour One Life* is a series of short, colourful, fragmentary lives. The beginning is hard; the player has to survive in the unknown world and experience its miracles and dangers. Playing the game, I was born many times, and many times I died in infancy. Once of yellow fever. Many times because of starvation, abandonment, or the animals of prey. In one of the lives, my family dressed me in a wolf skin and called me *wolfboi*. In another, I was supposed to collect roots and berries, but I died of a rattlesnake bite. Finally, I reached adulthood and had children. I named them. I taught them. I saw their deaths. I experienced all that with strangers whom I will never talk to again. But I can still live another life. With time, I became less and less attached to the characters in the game and the events mattered less to me as they started to be repetitive. The game can be mastered with repetitions. No passage, no situation, no character will come back exactly the same, and it is hard even to find the same places in one of the next games; but the game remains open and after multiple sessions players are able to learn its rules – and be more powerful in the game world.



b. *One Hour One Life*. An untimely goodbye



c. *One Hour One Life*. Structures built by players

Another, older game by Jason Rohrer, *The Castle Doctrine*, limits the player's ability to repeat the game in a similar way as *One Hour One Life*. It is about building a home, protecting it from others, and robbing other players. This is how he describes it:

Everything is *real* in this game. When you rob someone, you are actually hurting another player in a permanent way by destroying and stealing their hard work. When someone dies in this game, they lose everything and start over. If you devise perplexing security systems, you can perma-death other players when they come to rob you. (Rohrer, n.d., emphasis mine.)

“Perma-death” here means permapermadeath – a player who dies while robbing another player's home cannot play on the same server anymore; they are excluded from the game. It makes robbing others, of course, more exciting. The *realness* that Rohrer mentions seems to be the absence of palimpsest trial. It is mostly possible to come back to the game and experience similar events, both in *The Castle Doctrine* and in *One Hour One Life*, but the actions in the games are permanent. Whatever is done, is done. The narrative is one with the gameplay. There is no possibility of changing the narrative using non-narrative mechanics.

Up to this point, hardly any game has tried to stop players from replaying it even once. There are, however, rare games of this kind. The ones

that I want to mention here are *Doki Doki Literature Club* and *One Chance*. *Doki Doki* is a game seemingly similar to a Japanese dating simulator. The protagonist joins an after-school writing club and he is supposed to choose one of the female members of the club and pursue a relationship with her. Everything goes well till the point when the game starts to employ episodes of violence very much out of the expected overly sweet esthetics and begins to glitch heavily. All that brings the player to the realisation that the game is, in fact, *playing them*. One of the girls, Monika, is self-aware and able to change the code of the game in order to push other girls out of the player's reach. Her goal is simple: she wants to be the one and only love interest of the player (not the character, of whose fictionality she is fully aware).

Ultimately the game reaches the point where Monika turns off everything except for herself and an empty room for her to sit in and wait for us. Every time we start the game, she will be there still. But the game is not finished yet. The player can choose to let Monika be or to delete her file from the game files. The second option triggers one of three possible endings, depending on the player's previous actions in the game ("Possible Endings"). The ending, whatever it may be, is permanent, though; the end screen will still be shown when the player enters the game. The only possibility to relive it is to reinstall it.



d. *Doki Doki Literature Club*. Monika in her forever room

One Chance, a browser game created by Dean Moynihan, tries to stop the players from replaying it unless they manage to disable the cookies or enter the game on another computer. The plot of *One Chance* fully explains the use of these unusual mechanics. The protagonist is a scientist who has discovered a revolutionary cure for cancer. Just after releasing the drug it becomes clear that it will kill all life on Earth in six days. The player has a chance to reverse the effect – one chance, meaning both that they can try only once, and that there is only one happy ending. After finishing the game, the end screen displaying the ending the player has reached (in the majority of cases, quite tragic) will still be there any time they visit the game again.

The supposedly happy ending is the one in which the scientist discovers the cure and goes to the park with his daughter. The player's success is problematic, however, as all other characters are gone; humanity might be gone, and it is unknown whether the father and the daughter have survived, as they both look very sick and it is quite possible that they are already dead. The world is decaying; the brownish trees and the gray sky are most probably the signs of doom. Some time after playing, the end screen changes; discovering it requires coming back to the game after a long period of time. The view of a dying park and the father and daughter (or their bodies) sitting on a bench changes to an empty bench in front of the rich greenery of the trees. The Earth has been saved, then. The protagonist's and the girl's status is unknown. Maybe they have both survived. Maybe he is alive but she has died and he has buried her. Maybe they have both died, but the planet is still alive. The last ending seems to be the one justified by the mechanics of the game. The world still exists but the consciousness which was the vehicle allowing the player to experience this world is gone.

4. Perma-dying worlds

One Chance mixes two departures from the most popular game mechanics. First, it does not allow the player to save and load the game, so the narrative is perfectly linear, with no palimpsest trial possible. Second, it employs permapermadeath, so the player can experience the game

only once – therefore the narrative is not only linear but unique as well: it cannot be repeated and overwritten in the memory of the player by another rendering of events. These two altered mechanics are essentially a matter of one key difference between *One Chance* and other games: in *One Chance* the player loses control over time.



e. *One Chance*. The second end screen of the game

And control over time means control over the outcome of the game. By reenacting traumatic events we can enact control over their results and regain some part of control. By believing in the ideas of eternal recurrence or afterlife, we can escape grief over things long lost, or possibilities long gone. Games that grant the player control over time are very comforting too; in fact, they are like multiple afterlives, one after another, shaped by choices made differently and challenges tackled better than before. Jane McGonigal said that the very real possibility of rising up to the challenge empowers players, making them more confident and willing to make a change (McGonigal, 2010). One of the major appeals of games is power. Yet, a lot of games limit this power. Most games do so either to make the struggle more challenging and thus pleasurable (e.g. games with permadeath), or to engage the player and make them care about the narrative, or both of these things (like *This War of Mine*,

Pandemic Legacy: Season 2, One Hour One Life). Jesper Juul (2013) notices that “we are motivated to play when something is at stake” (p. 13) and that failure in a game that does not allow us to repeat the same events, e.g. in a multiplayer, results in “permanent loss” (p. 14). The uniqueness of the experience makes the game and its narrative matter more. This is what Rohrer calls *realness* – the narrative and mechanics are one, and whatever happens in the narrative cannot be changed on the level of mechanics. The possibility of rising up to the challenge is smaller but winning so much more satisfying and worth fighting for (Rohrer, n.d.).

Games using permapermadeath do not only limit the players’ control, they take it away completely. Mastering the game through repetitions is impossible; the only ergodic quality of the game that is left is choice. In the case of *Doki Doki Literature Club* and *One Chance* this choice is blind. It is hard to guess how the choices in the game will influence the ending, and even the best intentions and skills do not guarantee the good result. Afterwards, the games use end screens to haunt the players with what they did and what they did not manage to do. While most games cater to the fear of powerlessness, here control is almost completely gone.

Experiencing powerlessness, despite the importance of empowerment, may be beneficial, though. Reinhold Niebuhr wrote: God, grant me the serenity to accept the things I cannot change, courage to change the things I can, and wisdom to know the difference (as cited in Shapiro, 2008). Ole Fogh Kirkeby expanded his thought and defined *positive powerlessness* as “the ability to distinguish between that which is in our power, and that which is not, with the consequence to be able to act properly.” “This is the zone of practice”, he added (“Pragmageton, The leadership of events,” n.d.). Perma-dying worlds grant players the possibility to learn how to experience powerlessness. They have to make choices, try to achieve a good result and accept that they may be really out of control, which probably is much easier in fiction than it is in real life, and evokes less guilt. The outcome is frustrating only if we believe we could have done better; therefore the ultimate quest, instead of mastering the game, is letting go.

Why would anybody decide to experience powerlessness, though? Why small free games, like *Doki Doki Literature Club*, or *One Chance*, have such a big audience? Jesper Juul (2013) in his book *The Art of Failure* describes

the paradox of failure: if we avoid failure in life, and games make us fail, then why do we play games in which we experience something we would otherwise avoid? (p. 33). Juul compares the paradox of failure to the paradox of painful art, which goes as follows: if we avoid painful emotions, and some art evokes them, then why do we want to experience art that causes the very same emotions we would normally escape? These paradoxes have three possible explanations: that we do not really care about failure in games and pain in art (which is not true), that failure and pain are compensated, and the third possible explanation – an a-hedonistic one – that we do not always seek pleasure (Juul, 36-37, 2013).

The third explanation seems to be the most important one when it comes to games that almost inevitably lead to both failure and painful emotions. Freud described repetition-compulsion as an exception from the pleasure-seeking that he previously thought solely governs our lives. In repetitions, painful experiences are re-enacted in a controlled way. They are still painful, but repeating them on one's own terms helps in regaining control and surviving trauma.

In some situations, we are ready to fail. Especially when it is a guilt-free failure, like catching a cold or having moderately bad luck. The reason for the suffering is arbitrary, and these small misfortunes give us a permission to take care of ourselves, to rest, to ask for help, to treat ourselves better – a permission that we would otherwise not give ourselves. Perma-dying worlds are arbitrary, too. Victory in *One Chance* does not reward skills or the investment of time. Winning or losing is just a chance. Failure comes guilt-free, but in a chosen time, and it brings feelings that we would often evade: a cathartic sadness, a therapeutic grief.

References

- Csikszentmihalyi, M. (2008). *Finding flow*. New York, NY: Basic Books.
- Doki-doki-literature-club.fandom.com Possible Endings. Online: <https://doki-doki-literature-club.fandom.com/wiki/Possible_Endings>.
- Freud, S. (1959). *Beyond the pleasure principle*. New York, NY: Bantam Books.
- Gooding-Williams, R. (2011). The death of Nietzsche's Zarathustra [Review of the book *The Death of Nietzsche's Zarathustra*]. *Notre Dame*

- Philosophical Reviews*. Retrieved from <<https://ndpr.nd.edu/news/the-death-of-nietzsche-s-zarathustra/>>.
- Grayson, N. (27th October 2016). One year later, those two perma-permadeath games aren't doing so great. Online: <<https://kotaku.com/one-year-later-those-two-perma-permadeath-games-arent-1788301072>>.
- Isbister, K. (2016). *How Games Move Us*. Cambridge MA: MIT Press.
- Jayisgames.com (16th December 2010). One Chance – Walkthrough, Tips, Review. Online: <<https://jayisgames.com/review/one-chance.php>>.
- Juul, J. (2013). *The art of failure: An essay on the pain of playing video games*. Cambridge MA: MIT Press.
- Kirkeby, O.F. (no date). Pragmageton, The leadership of events. Online: <<https://www.cbs.dk/files/cbs.dk/ofkspeech3rdmarch.pdf>>.
- Kubiński, P. (2016). *Gry wideo. Zarys poetyki*. Kraków: UNIVERSITAS.
- Loeb, P. (2010). *The death of Nietzsche's Zarathustra*. Cambridge: Cambridge University Press.
- McGonigal, J. (2010). Gaming can make a better world [Video]. Online: <https://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world#t-603894>.
- Meer, A. (2010). One Chance, 1470 Words. Retrieved from <<https://www.rockpapershotgun.com/2010/12/13/one-chance-1470-words/>>.
- Murray, J. (2000). *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. Cambridge MA: MIT Press.
- Nietzsche, F. (2014). *Tako rzecze Zaratustra*. Poznań: Wydawnictwo Zysk i S-ka.
- Rohrer, J. (no date). The Castle Doctrine. Online: <https://store.steampowered.com/app/249570/The_Castle_Doctrine/?l=danish&curator_clanid=2669017>.
- Shapiro, F. (2008). Who Wrote the Serenity Prayer? Online: <http://archives.yalealumnimagazine.com/issues/2008_07/serenity.html>.

Date of access to all online sources: 24th December 2018.

Ludography

- 11bit Studios (2014). *This War of Mine* [multi-platform]. 11bit Studios, Poland.
- Blizzard Entertainment (2012). *Diablo III* [multi-platform]. Blizzard Entertainment, US.

- Leacock, M. and R. Daviau. (2017). *Pandemic Legacy: Season 2* [boardgame]. Asmodee and Z-man Games, US.
- Moynihan, D. (2010). *One Chance*. [online]. Awkward Silence Games, England. Retrieved from <<https://www.kongregate.com/games/Lemmi-Beans/one-chance>>.
- Rohrer, J. (2018). *One Hour One Life* [PC, iOS]. Jason Rohrer, US.
- Rohrer, J. (2014). *The Castle Doctrine* [PC, iOS]. Jason Rohrer, US.
- Team Salvato (2017). *Doki Doki Literature Club* [PC, iOS]. Team Salvato, US.

All the photos and screenshots from the games were taken by me.

Eleonora Imbierowicz, M.A. – a PHD student at the Institute of English Studies,
University of Wrocław

Światy, które umierają na zawsze. Granica wiecznego powrotu w grach cyfrowych

Abstrakt: Artykuł omawia rodzaje śmierci w wybranych grach cyfrowych i planszowych, dzieląc gry na dwie grupy: te, które pozwalają graczom powracać do swoich światów niezliczoną ilość razy i realizują w ten sposób ideę wiecznego powrotu, oraz te, które ograniczają liczbę możliwych powtórzeń. Artykuł skupia się na tych drugich, opisując mechaniki ograniczające dostęp do treści gry – począwszy od *permadeath*, poprzez losowość i jednorazowość przeżyć w wybranych grach typu *multiplayer online*, aż do *permapermadeath* – i analizując skutki ich stosowania.

Słowa kluczowe: *permapermadeath*, *permadeath*, wieczny powrót, mechaniki śmierci

Ksenofobiczna gra w Japonię – przykład ekstremalny międzykulturowej narracji niedbałej

Arkadiusz Jabłoński

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu
yaboo@amu.edu.pl | ORCID: 0000-0002-0812-4142

Abstract: Japan, an iconic country for the foreign creators of the innumerable accounts of it, is often described solely from the perspective of its extreme merits or faults. Such descriptions, classified by this author as careless narratives, are popular to the extent that most recipients of pop culture sources may even not pay attention to them. Some of the accounts utilize the careless narratives in a purely parasitic manner, to build the new, imaginary worlds. *Kwiaty w pudełku* (*Flowers in a Box*) by Karolina Bednarz is a representative example of such source.

Keywords: anti-information, communication games, inter-cultural communication, orientalism, post-truth

1. Bezproduktywność gier

Artykuł ten, podobnie jak inne teksty o orientalistycznych narracjach niedbałych w polskim obiegu informacyjnym (por. Jabłoński, 2015, s. 21–29; Jabłoński 2016; Jabłoński 2018), ujmuje gry jako aktywność nadmiarową. Gry wykazują aspekty ludyczne (Caillois, 1997; Huizinga, 1985), semio-logiczne (Guiraud, 1974), teatralne (Goffman, 2000) i psychologiczne (Berne, 1999).

Zaklasyfikowanie artykułu do dziedziny językoznawstwa uzasadnia wyznaczony cel badania pragmatycznej motywacji nadawców narracji niedbałych. W terminach komunikacji gra to sekwencja działań służąca celom pragmatycznym (Austin, 1962), przeciwstawiana pod pewnymi względami aktywnościom przynależnym do rzeczywistości dnia codziennego (Berger, Luckmann, 1983). Treść artykułu nie dotyczy motywacji odbiorców narracji niedbałych, choć przypuszczać można, że i oni wykazują wolę udziału w antyinformacyjnej grze, w ramach której narracje takie powstają i funkcjonują.

2. Narracje o „innym”

W schematyczny sposób wyróżnić można dwa gatunki relacji o kulturowym „innym”: narracje fachowe i nefachowe.

Narracje fachowe orzekają o faktach podlegających twardej, rygorystycznej weryfikacji. Generalnie dotyczą ich wymogi podobne do tych obowiązujących w gatunkach tekstów takich jak artykuł naukowy, hasło encyklopedyczne, dokument prawny lub oferta handlowa.

Narracje nefachowe formułują – w konwencji poetyckiej lub ludycznej – stwierdzenia nie zawsze weryfikowalne. Stanowią one nadmiarowe, bezproduktywne wytwory kultury. Nie opisują faktów, cel ich bowiem z założenia jest odmienny. Treści narracji nefachowej, w postaci utworu literackiego lub filmu fabularnego, nie sposób uznać za prawdziwą w całości. Zarazem taka narracja nie rości sobie pretensji do orzekania o faktach – wykorzystywanych często instrumentalnie, lecz zwykle z wyraźnym oddzieleniem ich od swobodnej, nieweryfikowalnej rygorystycznie fabuły.

Na tle wyżej zarysowanego przeciwstawienia wyróżnić można gatunek trzeci: narracje niedbałe. To odmiana pasożytnicza narracji niefachowych przedstawianych jako fachowe (Jabłoński, 2016; Jabłoński 2018). Celowo nie oddzielają one orzekania o weryfikowalnych faktach od nieograniczonej niczym niefachowej ich interpretacji. W opisie niedbałym zjawisk innej kultury, udającym fachowy, postawa taka wykazuje znamiona ksenofobii. Jedynie na pozór niewinne wydają się oto na przykład widoczne w doniesieniach z „dalekiej Japonii” w Polsce wątki o rzekomo postępującej robotyzacji tego wszechstronnie ponoć zaawansowanego technologicznie kraju. Beztrosko mieszają one fakty („W Japonii, jak w innych krajach, w tym w Polsce, rozwija się robotyka i widoczne są przejawy użycia nowoczesnych technologii”) z ich wybiórczą interpretacją („Istnieją w Japonii dziedziny życia znacznie mniej lub bardziej zautomatyzowane niż gdzie indziej”). Zarazem bardzo łatwo przejść od nich do obecnych również w popularnym obiegu relacji przedstawiających Japonię i jej (w domyśle: wszystkich) mieszkańców jako przejawiających cechy dewiacyjne lub wręcz nieludzkie.

Propozycję doraźnej klasyfikacji gier i ich uczestników w perspektywie psychologicznej, w terminach rodzinnych, przedstawia Eric Berne. Proponowana przez tego badacza triada to:

- Dziecko: „intuicja, twórczość, spontaniczna energia, radość”,
- Dorosły: „niezbędny do przetrwania”, „przetwarza dane” w sposób racjonalny,
- Rodzic: „wykonuje wiele reakcji automatycznie”, niezależnie od faktów (2000, s. 16–20).

Relacje fachowe cechuje precyzyjne odróżnienie faktów od fikcji przez Dorosłego. Relacje niefachowe ujmują fakty w konwencji orzekania kreatywnego, właściwego Dziecku. Relacje niedbałe, nacechowane odgórnym, bezdyskusyjnym przekonaniem, to domena Rodzica. Rodzic narzuca – poprzez przyjętą z góry tezę o charakterze niekoniecznie racjonalnym – interpretację faktów, pozbawiając Dorosłego konieczności dokładnej ich analizy. W rzeczywistości przekonanie o słuszności aksjomatu nadrzędnego jest w treści tekstów niedbałych ważniejsze od logicznych powiązań faktów. W ten sposób również współczesny orientalizm „tworzy «ludzi Orientu», w pewnym sensie zaprzeczając ich człowieczeństwo” (Said, 2005, s. 63).

3. Polska myśl niedbała

Do zabiegów powszechnych w praktyce narracji orientalistycznych należą hiperbolizacja i egzotyzacja danych źródłowych, często z podszyciem się pod tożsamość badacza, eksperta lub globtrotera. Polska myśl orientalistyczna przez długi czas preferowała narracje o Japonii jako kraju delikatnych gejsz i honorowych samurajów, o rzekomo wszechobecnym zaawansowaniu technologicznym. W perspektywie antropologicznej trudno wykazać zasadność takiego opisu. Pseudoekspert zarzuci jednak potencjalnemu krytykowi nieznaną pojęciu honoru, zły gust lub zaprzaństwo ideologiczne. Poza tym – argumentować może autor takiej narracji – nie sposób wątpić w obecność wzmiankowanych zjawisk w Japonii, skoro widać je rzekomo wszędzie, o czym on, podróżnik, zaświadcza; krytyk zaś być może nawet nigdy w Japonii nie był.

Praktyka hiperbolizacji zjawisk w połączeniu z pozą eksperta nie omija stosunkowo nowego trendu narracji, odnoszonego, prawdopodobnie ze względu na modę, do feminizmu – prądu skądinąd zasłużonego dla myśli nowoczesnej. Trudno jednak uznać za użyteczne z tej perspektywy relacje o nikłej styczności z rzeczywistością. Ich swobodny raczej związek z nurtem feminizmu polega na apriorycznym tropieniu nagminnej rzekomo dyskryminacji kobiet w Japonii.

Krótką historię polskiej japonistyczno-pseudofeministycznej myśli niedbałej w wieku XXI otwiera – celowo ujmując rzecz schematycznie – zbiór felietonów *Japoński wachlarz* (Bator, 2004). Teksty z tego zbioru, publikowane swego czasu także w jednym z tygodników ilustrowanych, pisane są głównie z pozycji Berne'owskiego Dziecka. Bator skupia się na kreatywnym, beztroskim zmyślaniu, deklarując niezwiązaną z niską jakością jej opisu Japonii tożsamość doktor kulturoznawstwa, zatrudnionej rzekomo na japońskiej uczelni. Kraj ogląda Bator z perspektywy anglojęzycznej turystki, przez pryzmat modnych tokijskich dzielnic. Dyskryminacji kobiet dopatruje się zaś nawet w wymaginowanych (zapewne zasłyszanych anegdotycznie) przykładach wypowiedzi, deklarując zarazem, że nie zna języka japońskiego. Trudno zidentyfikować wkład intelektualny tego dzieła w feminizm czy w polski opis Japonii.

W pozycji *Rekin z parku Yoyogi* (Bator, 2014) ta sama autorka z nową tożsamością, już jako „kulturoznawczyni i filozofka, która porzuciła karierę

naukową” (tamże, s. 2), oddaje się jako Dziecko zmyśleniom o Japonii, tym razem wykraczających poza obszar Tokio. Opisowi, nieograniczonemu właściwie niczym, często wewnętrznie sprzecznemu, nie towarzyszy powierzchowna nawet próba porządkowania pojęć. Powszechnie znane stereotypy przeplatają się z popkulturowymi artefaktami, co fascynuje może czytelnika pozbawionego styczności z japońską rzeczywistością, lecz do opisu tego kraju wnosi niewiele. Temat dyskryminacji kobiet, wyraźnie przez Bator zarzucony, ustępuje wzmiankom o japońskich mężczyznach, tożsamych rzekomo z awatarami pogrążonych w fikcji popkultury *otaku*.

Teksty Bator dowodzą jej zdolności literackich. Nie wiadomo jednak, czemu jej talent marnuje się na opisy Japonii, na której nie zna się ona i znać się nie chce (szerzej o tym: Jabłoński, 2018).

Interesująca kontynuacja nurtu to książka Karoliny Bednarz (2018). Z perspektywy triady Berne’a narrację prowadzi tam Rodzic. Teza formułowana jest w sposób totalny: każda kobieta w Japonii jest krzywdzona. Trudno jednak wskazać sprawców przemocy i krzywdy. Oskarżycielski palec kieruje się ku całej japońskiej rzeczywistości.

4. Pierwsze wrażenie

Renoma wydawnictwa oraz adnotacja „REPORTAŻ” na okładce każą spodziewać się wiele. Autorka legitymuje się wykształceniem japońskim i reporterskim. Zbiór zawiera wybrane odniesienia do faktów weryfikowalnych metodami Dorosłego, o czym przekonywać zdają się pokaźna lista bibliograficzna i słowniczek pojęć japońskich. Elementy te odzwierciedlają niemały zapewne wysiłek związany z gromadzeniem źródeł i doborem wątków opisowych w trakcie prac nad książką.

Okładka na rewersie, obok biogramu autorki, zawiera we fragmencie recenzji wzmiankę na temat „empatii” oraz „celnego wskazania bolączek i wyzwania”. Awers to zdjęcie dwóch starszych, zniszczonych życiem Japończyków na tle plakatu z kobietami młodszymi i eleganckimi. Trudno zrozumieć to przesłanie. Mimo mitu japońskiej długowieczności, pozornie niezależnej od płci, także w Japonii kobiety żyją statystycznie dłużej niż mężczyźni, z których stosunkowo niewielu osiąga wiek eksponowanych

bohaterek. To jednak wyraz swoistego oglądu empatii wobec bolączek i wyzwań, a zarazem zapowiedź treści tekstu głównego.

5. Prekursorka

Zbiór otwiera i zamyka odniesienie do idei „przebudzenia się” japońskich kobiet (tamże, s. 7, 257). Za jej uosobienie uznawana jest prekursorka ruchu feministycznego w Japonii, Haru (Raichō) Hiratsuka (1886–1971). Tekst poświęcony tej postaci ujawnia interesujące cechy narracji charakterystyczne dla całości zbioru.

Hiratsuka, wyedukowana panna z dobrego tokijskiego domu, która w okresie gwałtownej modernizacji kraju dorasta w dostatku, studiując i utrzymując kontakt z cyganerią, nie stroniąc od korzystania z dostępnych jej warstwie społecznej przywilejów, doświadczać ma oto męczeństwa. Nie nawiązuje ona kontaktu z ojcem, z którego postaci odium niedostępności i chłodu nie zdejmuje oczywisty, wydawałoby się, kontekst młodzieńczego buntu córki. Nawet ironiczna reakcja rodziciela na pomysł zdobycia przez Haru góry Fuji nie stanowi – dla autorki – dowodu jego troski o dziecko. A przecież wspinaczka, ani w Japonii, ani nigdzie indziej, nie była w tamtym czasie traktowana jako wzór drogi życiowej, niezależnie zgoła od płci i kraju.

Przełom to ucieczka Haru w góry ze starszym mężczyzną. Autorka wiąże ją bezpośrednio ze wzmiankowanym udręczeniem. Ponownie jednak Bednarz nie dostrzega, że motyw ten, bazujący na średniowiecznej, by nie rzec: paternalistycznej kalce „samobójstwa kochanków”, osadzony jest w atmosferze czasu, naznaczonej klimatem schyłkowości. Partner nie potrafi pozbawić Hiratsuki życia i w rozpacz rzuca w przepaść jej rodzinny sztylet, co wzmiankowane jest w poetyce wyrzutu. Zdaniem Bednarz wtedy Haru „odzyskuje inicjatywę”, choć brak przesłanek do takiego wniosku. Skandal towarzyski wywołany ucieczką powoduje odsunięcie się ojca od córki, co trudno tłumaczyć inaczej niż próbą ocalenia reputacji. Ojciec traci pracę i byt rodziny staje pod znakiem zapytania.

Symboliczne odcięcie się Hiratsuki od najbliższych rzeczywiście usamodzielnia ją intelektualnie i wzmacnia jej wolę walki o prawa kobiet. Jednak fakty ponownie przeplatają się w tekście Bednarz z manipulacją.

Naznaczone dyskryminacją nakazy normatywne epoki kierowane do kobiet i wyznaczające ich rolę społeczną cytowane są obficie acz bez powiązania z oczekiwaniami społecznymi wobec mężczyzn. Przywoływanym w tytule rozdziału dobrym żonom i mądrym matkom mieli przecież towarzyszyć dobrzy mężowie i ojcowie, wydajni robotnicy, posłuszni reżimowi intelektualści i zdyscyplinowani żołnierze. Wniosek, że w świecie takim kobiecie „nie wolno było robić prawie nic”, mężczyźni zaś, jak sugeruje się w domyśle, mogli wszystko, nosi znamiona deklaracji ideologicznej, nie relacji reporterskiej. Ponadto opis odnosi się wyłącznie do Japonii, a przecież nie była ona pod tymi względami wyjątkowa na tle świata. Emocjonalny ton tekstu nie usprawiedliwia wreszcie mało uprawnionej insynuacji, że okupacja amerykańska kraju stanowiła dla pewnych grup wybawienie. Życiorys Hiratsuki kończy się sformułowanym z charakterystyczną pretensją wskazaniem, że na jej nagrobku widać „nazwisko po mężu oraz imię, które dał jej ojciec” (tamże, s. 9-27).

6. Dyskryminacja o wielu smakach

W kolejnych tekstach wzorzec eksponowania cierpień Japonek autorka realizuje konsekwentnie i nie bacząc na fakty. Przypadki (bez wątplenia: istniejące) dyskryminacji ustępują opisowi dowolnych przykładów dyskomfortu kobiet jako męczeństwa. Wszystko, nawet zapożyczone z Chin pismo i cytowane wybiórczo jednostki słownictwa, stanowi dowód udręczenia kobiet, co jest postulatem osobliwym, acz pozbawionym związku z rzeczywistością (tamże, s. 41-44). Sposób interpretacji faktów i jego wpływ na wartość opisu obrazują trzy wybrane teksty.

Tekst o chorobie z Minamaty, miasta, którego mieszkańcy cierpią po katastrofie ekologicznej, zdaje się głosić tezę, że to krzywda wyrządzona wyłącznie kobietom. To „tysiące kobiet” „w katorżniczych warunkach” pracują zrazu w trakcie wojny (brak wzmianki o tym, jak czas ten spędza druga płeć). „Niektórzy” (to zapewne przejęzyczenie) złożą zdrowie na ołtarzu japońskiego przemysłu. Główna bohaterka reportażu cierpi w imieniu kobiet, jej umierający wuj zaś – jednostkowo. To kobiety protestują także przeciw zanieczyszczeniu. Ostatnie zdanie tekstu w znamienne niepoważny sposób wzmiankuje, że mieszkańcy

miasta „zastanawiają się, jak wyglądałoby ich życie, gdyby urodzili się gdzie indziej” (tamże, s. 208–221).

Bohaterka kolejnego tekstu choruje na trąd. Relacja przebiega tak, jak gdyby choroba nie miała się drugiej płci. Opowieść o izolacji chorych, stosowanej przed wynalezieniem skutecznej terapii nie tylko w Japonii, zdaje się sugerować, że praktyka ta dotyczyła wyłącznie tego kraju i jedynie kobiet. Bohaterka reportażu nie uważa co prawda, że była dyskryminowana. Z pomocą spieszy autorka, wskazując na uwagę rozmówczyni, że wstydziła się ona jako kobieta, gdyż, osłabiona chorobą, nie była w stanie przygotować jedzenia małżonkowi (tamże, s. 222–234).

Tekst omawiany tu jako ostatni przynosi oryginalne wyjaśnienie znaczenia japońskiego idiomu *makeinu*, tłumaczonego raczej kuriozalnie na język polski jako „przegrany pies”. To wyraz widocznej w całym zbiorze skłonności autorki do oddawania terminów japońskich w ich wersjach seksistowskich, co widać także na okładce, zawierającej insynuację, że tak nazywa się „Japonki, które nie spełniają społecznych oczekiwań”. Nawet tytułowe „kwiaty w pudełku” odnoszą się przecież do wyrażenia *hakoiri no musume* – „córnka wychowana pod kloszem”, pozbawionego raczej odcienia dyskryminacji. Ciekawe, jak autorka zinterpretowałaby japońskie przysłowie: „Ukochane dziecko wyślij w podróż”, odnoszone częściej do potomków męskich wobec trudów i niebezpieczeństw podróży. Czy wysnułaby wniosek, że udręczonym japońskim kobietom wzbraniano podróżowania?

Słowo *makeinu* oznacza „ucieczkę z podwiniętym ogonem”, w tym konkretnym kontekście: od zobowiązań społecznych. Nie odnosi się ono wyłącznie do kobiet i nie jest bynajmniej powszechnie kojarzone jedynie z przenośnym jego użyciem utrwalonym w tytule jednej ze współczesnych powieści przywoływanych przez autorkę. Bednarz w słowniczku pojęć sugeruje – raczej celowo błędnie – jakoby to ta właśnie powieść była źródłem idiomu. Podaje też jego tendencyjne tłumaczenie: „Kobieta po trzydziestce, niezamężna i bezdzietna” (s. 269).

Bohaterkę tekstu, pannę Akiko, kreuje się tu na osobę nieszczęśliwą i dyskryminowaną. Przyjaciółka śmiała oto oskarżyć ją, że jest rzekomo „przegranym psem”. I to za to tylko, jak wyjaśnia autorka, że Akiko realizuje swe szczęście w trójkącie z żonatym mężczyzną – przy wymuszonej aprobachie jego żony. Ta ostatnia za to zajmuje się schorowanymi

rodzicami męża, czego nie musi robić pomysłowa Akiko. Odpowiedź na pytanie, kto doświadcza niezrozumienia, jest dla autorki oczywista. To Akiko, która przecież obudziła się i realizuje własne „ja”. Ma do tego prawo, odmiennie niż żona partnera, nawet jeśli czytelnik nie dostrzega przyczyn tej asymetrii. Przyjaciółka osądzać ma zatem wybór bohaterki rozdziału pochopnie. Związek tej interpretacji ze wzmiankowaną na okładce zbioru empatią nie wymaga chyba szczegółowego komentarza (tamże, s. 77–83).

7. Po co?

Dobór i interpretacja faktów zachodzą u Bednarz z wyraźnym przesunięciem akcentu na punkt widzenia Rodzica Berne’a, z preferencją dla informacji zgodnych z przyjętą z góry, nieweryfikowalną intersubiektywnie tezą o wszechobecnym w Japonii udręczeniu kobiet. Teksty te spodobały się z pewnością tym, którzy już taką tezę przyjęli, niezależnie od faktów.

Za nadużycie uznać należy zabieg sprowadzenia opisu do problematyki tylko jednej płci. Dobór scenerii Japonii zamiast Polski, gdzie sytuacja kobiet pod wieloma względami nie jest lepsza, służy ukryciu celowych niedomówień, ułatwiając egzotyzację faktów i intensyfikację kontrastów. Nie sposób traktować takiego opisu innej kultury jako wiarygodnego.

Przesadą byłoby stawiać reportażowi wymóg wzmiankowania całej prawdy i tylko prawdy. Praktyka manipulacji faktami obniża jednak jakość wniosków. Mieszkańcy Japonii, niezależnie od płci, to w tekstach Bednarz Saidowscy ludzie Orientu, zaszufladkowani w sztywne, wyznaczone arbitralnie role płciowe, wyzbyci człowieczeństwa. Tym bardziej nieuczciwa jest taka konwencja opisu wobec czytelników pozbawionych możliwości osobistej weryfikacji faktów.

Autentyczne problemy Japonii, włącznie z rzeczywistą dyskryminacją płciową, nie zostały opisane. Nie wiadomo nic konkretnego o postulowanym przebudzeniu kobiet. Jest źle. Ma być dobrze. Kto właściwie winien się tu obudzić? Zły sen o Japonii szkicowany ręką Bednarz to, być może, próba kompensacji jej własnych doświadczeń lub wyraz subiektywnych poglądów. Trudno negować jej prawo do ich głoszenia. Ekstrapolacja ich

na całość Japonii, jako weryfikowanych przez Dorosłego faktów, w poetyce rzekomego reportażu, stanowi nadużycie.

Autorka nie dociera do tła przyczynowo-skutkowego zjawisk, z jakimi Japonia rzeczywiście się zмага: opuszczania prowincji kraju przez osoby młode, przeludnienia metropolii, spadku dzietności, kryzysu instytucji rodziny, alienacji jednostek, kultury pracy i wychowania dzieci w modelu segregacji płciowej, z niepożądanym wpływem na każdą z płci. W ramach wzmiankowania nierówności płci Bednarz pieczołowicie unika także reporterskiej styczności z japońskimi mężczyznami, co stanowi praktykę znamionną. Ogromna presja na sukces zawodowy i utrzymanie rodziny, jakiej podlega tradycyjnie męska część społeczeństwa, interpretowana jest przez pryzmat rzekomej męskiej dominacji, co stanowi przesłankę łatwą od przyjęcia, acz fałszywą. Podobną precyzję orzekania osiągnąłby opis dyskryminacji wyłącznie mężczyzn, którym w Japonii zwyczajowo, w ramach swobodnego żartu, życzy się zdrowia na czas spłaty kredytu za dom. A już np. fakt, że w tradycyjnej japońskiej rodzinie pensją męża dysponuje bezdyskusyjnie żona, najwyraźniej nie wydaje się Bednarz istotny.

Chwyty erystyczne: nieuprawnione rozszerzanie zasięgu pojęć lub manipulacja faktami (Schopenhauer, 2005, s. 56, 101), z wygodnym przeinaczaniem i nagminnym unikaniem definicji podstawowych, czynią opowieść Bednarz pozornie niepodatną na rzeczową krytykę. Trudno zarazem zidentyfikować przyczyny i cele powstania zbioru. Jedyny weryfikowalny cel – wykazanie rzekomo wszechobecnej przemocy wobec kobiet w Japonii widzianej okiem Bednarz (niezgodnie z podtytułem zbioru, nie: „oczami kobiet”) – nie uzasadnia wysiłku włożonego w jego stworzenie. Nasuwają się tu kolejne pytania. Co straciłaby polska humanistyka (w tym: badania feministyczne), gdyby teksty Bednarz powstały w bardziej pieczołowitej styczności z wymogami rzetelności reporterskiej i z japońską rzeczywistością? I co sprawiło, że tak się nie stało? To kwestie istotne o tyle, że trudno podejrzewać autorkę o nieznajomość Japonii. Zarazem nie sposób nie postawić jej zarzutu celowej manipulacji faktami. Niewykluczone, że zgodnie z poetyką narracji Rodzica, zamiast odpowiedzi na tak postawione pytania oczekiwać należy raczej oskarżenia o antyfeminizm lub o tendencyjne wyśmiewanie odważnej i bezkompromisowej znawczyni Japonii. Uczciwa dyskusja na podejmowane

w nich tematy wymaga rzetelnego uwzględnienia faktów, z zarzuceniem poetyki narracji niedbałej. Spełnienie tego wymogu wywołałoby jednak wewnętrzną sprzeczność, kwestionując sens konsekwentnego utrzymywania tejże narracji w tekstach zbioru, dla których stanowi ona jedyny spójny zwornik.

8. Zamiast konkluzji

Złożoność zjawisk kultury odmiennej nadzwyczaj łatwo ukryć, używając techniki przeinaczenia. Wdrożenie gry ksenofobicznej, poprzedzonej założeniem z góry podrzędności obiektu opisu wobec wzmiankowanych wyżej – według ujęcia Berne’a – „rodzicielskich” kwalifikacji autora relacji w czytelny sposób ucieleśnia taki zabieg. Autorka *Kwiatów w pudełku* wybiera drogę jednostronnej prezentacji faktów, proponując skrzywiony, wykazujący jedynie punktową styczność z rzeczywistością obraz Japonii. Konsekwencja ukierunkowania wyводу, powierzchownego upodobnienia tekstów zbioru do reportażu oraz umiejętne wdrożenie monologu Rodzica, niedopuszczającego sprzeciwu, miejscami budzą nawet podziw. Poza użytecznością tekstów Bednarz jako przykładów na to, jak ksenofobicznie i jednostronnie o kulturze innej pisać się nie godzi, ich wkład w opis Japonii – i w sam feminizm – jest nad wyraz nikły, przy przedmiotowym i fasadowym w najlepszym razie odwołaniu do tych nurtów.

Alternatywnie można by sądzić, że teksty Bednarz to polska emanacja słynnej niegdyś sprawy Alana Sokala, nacechowany finezyjną hiperbolizacją protest przeciw swoistej odmianie orientalistycznej postprawdy. Dotychczasowy przebieg promocji *Kwiatów w pudełku* wśród polskich czytelników na to nie wskazuje. Nasuwa się raczej wniosek, że autorka wykorzystała nurt modnych zmyśleń o Japonii, by zaspokoić spragniony nowych sensacji rynek wydawniczy.

Wypada żywić nadzieję – naiwną, acz wspieraną naukowo weryfikowalnym powiązaniem faktów i ich interpretacji – że artykuł ten, ukazujący pewne mechanizmy manipulacji, przyczyni się do wzrostu świadomości zjawisk antyinformacyjnych wśród polskich odbiorców relacji orientalistycznych. To zarazem właściwie jedyny powód, dla którego o zbioru Bednarz, kolejnym produkcie nadspodziewanie płodnego nurtu

narracji niedbałych, z premedytacją podszywających się pod rzetelne opisy Japonii, zdecydowano się wspominać. Postprawda podlega bowiem weryfikacji jedynie w terminach prawdy. Nawet przy nieuniknionej nieścisłości tego ostatniego pojęcia, proces odwrotny nie jest możliwy do przeprowadzenia.

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”.
- Bednarz, K. (2018). *Kwiaty w pudełku*. Warszawa: Czarne.
- 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.
- Caillois, R. (1997). *Gry i ludzie* (tłum. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska). Warszawa: Wolumen.
- Gall, W. (1961). *Japonia*. Warszawa: Wiedza Powszechna.
- 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. (2015). *Japoński miszmasz*. Baranowo: Jeżeli P to Q.
- Jabłoński, A. (2016). Japońskie alter ego. Jeszcze o antyinformacji w „narracjach niedbałych”. *Homo Ludens*, 8(1), 53–63. Online: <<http://ptbg.org.pl/dl/210/Arkadiusz%20JAB%C5%81O%C5%83SKI%20-%20Japo%C5%84skie%20alter%20ego.%20Jeszcze%20o%20antyinformacji%20w%20%22narracjach%20niedba%C5%82ych%22.pdf>>. Data dostępu: 4 października 2019.
- Jabłoński, A. (2018). Relacje orientalistyczne o Japonii a gra w antyinformację – studium przypadku. *Homo Ludens*, 10(1), 69–80. Online: <<http://ptbg.org.pl/dl/252/Arkadiusz%20JAB%C5%81O%C5%83SKI%20-%20>

Relacje%2oorientalistyczne%20o%20Japonii%20a%20gra%20w%20antyinformacj%C4%99%20-%20studium%20przypadku.pdf>. Data dostępu: 4 października 2019.

Said, E. W. (2005). *Orientalizm* (tłum. M. Wyrwas-Wiśniewska). Poznań: Zysk i S-ka.

Schopenhauer, A. (2005). *Erystyka* (tłum. A. Budzyńska-Daca, J. Kwosek). Warszawa: Alma-Press.

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

Ksenofobiczna gra w Japonię – przykład ekstremalny międzykulturowej narracji niedbatej

Abstrakt: Japonia, kraj ikoniczny dla zagranicznych twórców niezliczonych relacji o niej, często opisywany jest jedynie w perspektywie jej ekstremalnych zalet lub wad. Opisy takie, kwalifikowane przez autora artykułu jako narracje niedbate, są na tyle rozpowszechnione, że większość odbiorców źródeł popkulturowych zapewne nie zwraca na nie uwagi. Niektóre relacje w czysto pasożytniczy sposób wykorzystują tego typu narracje do budowania nowych, wyimaginowanych światów. *Kwiaty w pudełku* autorstwa Karoliny Bednarz stanowią reprezentatywny przykład takiego źródła.

Słowa kluczowe: antyinformacja, gry komunikacyjne, komunikacja międzykulturowa, orientalizm, postprawda.

Agresywne światy – agresja i samoocena a style gry graczy MMORPG

Aggressive Worlds – Aggression, Self-Esteem and MMORPG Gamer Playstyles

Agnieszka Łojczyk, Augustyn Surdyk

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Agnieszka.łojszczyk@o2.pl; ORCID: 0000-0003-4623-6257

SurdykMG@amu.edu.pl, ORCID: 0000-0002-1572-1738

Abstract: The article presents the results of research concerning playstyles, aggression and self-esteem among MMORPG players. The aim of the research was to verify the correlation among these three features and establish a preferred playstyle of the gamers. The research was conducted with a questionnaire, via the Internet among 192 men and showed a significant correlation between their level of self-esteem and aggression, as well as between their playstyle and aggressive behaviours and between preferred playstyles among people with high and low self-esteem.

Keywords: research, MMORPG, self-esteem, aggression, playstyles

Homo Ludens 1(12)/2019 | ISSN 2080-4555 | © Polskie Towarzystwo Badania Gier 2019

DOI: 10.14746/hl.2019.12.6 | received: 31.12.2018 | revision: 15.08.2019 | accepted: 26.11.2019

1. Gry i przemoc

Połączenie gier (głównie cyfrowych) i przemocy było popularnym i nośnym medialnie tematem jeszcze kilka lat temu. W telewizji i na witrynach internetowych, rzadziej w prasie, można było natknąć się na materiały, które w jednoznacznie negatywnym świetle przedstawiały zarówno gry, jak i graczy.

Były one prezentowane, z jednej strony, jako niezbyt ambitna rozrywka przeznaczona dla społecznych chłopców, z drugiej – jako zagrożenie i źródło agresji. Artykuły nawiązywały do tytułów nowych na rynku, takich jak *GTA V* czy *Hatred*, oraz do gier, które wtedy można było uznać już za „klasyczne”, jak *Doom*. Wykazywały, że przemoc od zawsze była istotą elektronicznej rozgrywki. Starano się przy tym często przeforować tezę mówiącą, iż gry mogą generować zachowania agresywne, podając za przykład masakrę w Columbine High School (CNN, 2019), strzelaninę w Erfurcie (BBC, 2002) itp. Zaznaczano, że sprawcy grali wcześniej w tzw. brutalne, agresywne gry komputerowe.

Obecnie dyskurs wokół gier zdominowany jest przez tematy zdrowotne (WHO w 2018 roku wpisała do listy zaburzeń psychicznych uzależnienie od gier komputerowych [ICD-11, 2019]) oraz ekonomiczne (chodzi głównie o zagrożenie mikropłatności w grach). Niemniej jednak temat agresji i brutalności w grach nie został zapomniany.

W roku 2011 współautorka niniejszego artykułu przeprowadziła wśród graczy MMORPG ankietę internetową w celu zbadania relacji między ich samooceną, poziomem agresji i stylami gry. Istotne było też pytanie: „Jakie style gry preferują osoby z wysokim, a jakie z niskim poziomem agresji?”. Badanie, przynajmniej częściowo, dostarczyło odpowiedzi na te pytania. Spojrzenie na wyniki z perspektywy czasu oraz w kontekście nowych publikacji umożliwia trafniejszą analizę danych.

1.1. Gry i przemoc w Polsce

Temat gier i przemocy był niejednokrotnie poruszany w polskojęzycznych publikacjach oraz w szeroko rozumianych mediach publicznych. Wiele tekstów podkreślających negatywną rolę gier komputerowych pojawiło się na początku XXI wieku. W tę narrację mocno wpisywała się książka *Zabawa w zabijanie. Oddziaływanie przemocy prezentowanej*

w mediach na psychikę dzieci (Braun-Gałkowska, Ulfik-Jaworska, 2002). Publikacja odbiła się głośnym echem i była chętnie cytowana. Autorki, opierając się na teorii Ericha Fromma, przeprowadziły badanie na grupie 171 chłopców. Wyniki wskazywały na współwystępowanie postawy „mieć” oraz większej częstotliwości grania w agresywne gry komputerowe. Postawa „mieć” charakteryzuje się poczuciem niepokoju, zagrożenia, odrębności od świata. Osoby przyjmujące tę postawę są ostrożne, podejrzliwe, konformistyczne, materialistyczne, dążą do kontroli nad innymi, rywalizują, poszukują przyjemności i nagród. Swoją samoocenę budują na tym, co posiadają, wszelkie cierpienia uważają za niezasłużone i niszczące, brakuje im empatii i współodczuwania cierpienia innych. Postawa „mieć” jest przedstawiana jako przeciwieństwo postawy „być” i częściej stwierdzana była u chłopców niegrających w agresywne gry komputerowe.

Jak zostało wspomniane, *Zabawa w zabijanie* odbiła się szerokim echem i mogła przyczynić się do utrwalenia negatywnych stereotypów dotyczących graczy. Spotkała się jednak z krytyką badaczy gier, m.in. członków PTBG (np. Ogonowska, 2002; Filiciak, 2002; Szeja, 2004; Surdyk, 2008b) ze względu na podejrzenie o ewentualne uchybienia merytoryczne i metodologiczne.

Temat agresji w grach był na tyle często poruszany, iż w 2006 roku polskie Ministerstwo Pracy i Polityki Społecznej rozpoczęło pracę nad projektami mającymi na celu ochronę osób nieletnich przed zgubnymi wpływami elektronicznej rozgrywki. Jedną z rozważanych możliwości było wprowadzenie odpowiednich regulacji prawnych czy wręcz cenzury gier i czasopism ich dotyczących. Polskie Towarzystwo Badania Gier, na zaproszenie Ministerstwa, wzięło udział w konferencji nt. „Gry bezpieczne dla dzieci”, w której uczestniczyli także przedstawiciele producentów i dystrybutorów gier oraz periodyków dotyczących gier komputerowych. Efektem prac delegacji PTBG było wypracowane przez nią stanowisko (PTBG, 2006), w którym instytucja opowiedziała się za samoregulacją branży przez wprowadzenie ratingu gier komputerowych m.in. dzięki promocji najpopularniejszego w Europie – wtedy i obecnie – systemu PEGI (Pan European Games Information [Pegi.info]) oraz edukacyjnym akcjom społecznym prowadzonym w szkołach w celu uświadomienia nieletnich (i ich rodziców) o potencjalnych niebezpieczeństwach i niepożądanych

treściach w internecie i grach cyfrowych oraz o stosownych oznaczeniach do tego się odnoszących.

W następnych latach kolejne zespoły powołane przez PTBG uczestniczyły w dalszych pracach nad uregulowaniem powyższych kwestii. W 2007 r. na prośbę Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego zespół ekspertów PTBG przygotował raport w sprawie skierowanej do krajów członkowskich UE ankiety Komisji Europejskiej dotyczącej gier wideo¹. W 2008 r. następna delegacja PTBG została zaproszona do udziału w pracach zespołu ds. przeciwdziałania dyskryminacji nieletnich w elektronicznych środkach masowego przekazu, którego spotkania odbywały się w Kancelarii Prezesa Rady Ministrów. W pracach zespołu brały udział delegacje odpowiednich władz RP oraz odpowiedniego grona reprezentantów mediów elektronicznych, ruchów społecznych i zaproszonych ekspertów.

Kilka lat później (w 2014 r.) jeden z członków zespołu i współautor niniejszego artykułu został współtwórcą (i pomysłodawcą tytułu) planuszowej gry edukacyjnej dotyczącej tej tematyki – *Odkrywcy Internetu*².

2. Podstawy teoretyczne

Aby ustalić pewien teoretyczny punkt odniesienia dla dalszych rozważań, poniżej postaramy się przytoczyć definicje kluczowych terminów występujących w artykule.

2.1. Definicja RPG i MMORPG

Istnieje wiele definicji gier i zabaw w ujęciu ogólnym, często już uznanych za klasyczne (np. Huizinga, 1985 [1938]; Caillois, 1997 [1958]), oraz

.....
¹ Stanowisko, w postaci odpowiedzi na pytania postawione w ankiecie, w całości dostępne jest na stronie PTBG (2007).

² Gra została skonstruowana w 2014 r. ramach projektu dofinansowanego ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego, a zrealizowanego przez Wojewódzką Bibliotekę Publiczną i Centrum Animacji Kultury w Poznaniu. Była dystrybuowana bezpłatnie w bibliotekach publicznych i podobnych centrach kultury dysponujących świetlicami dla dzieci i młodzieży. Nadal dostępna jest do bezpłatnego pobrania ze strony Wojewódzkiej Biblioteki Publicznej i Centrum Animacji Kultury w Poznaniu (eWBPKAK). Stworzeniu gry towarzyszyły warsztaty dla pracowników bibliotek mające na celu zapoznanie ich z tematyką i przygotowanie do animowania przez nich – w ich placówkach – zajęć edukacyjnych z grą.

współczesnych, odnoszących się w szczególności do gier cyfrowych i prowadzenia badań nad nimi (np. Aarseth, 2004; Juul, 2003; Konzack, 2002; Jenkins, 2007). Swoistej syntezy powyższych podjął się Jacko (2016). Nie ułatwia to zdefiniowania gier MMORPG, niewątpliwie jednak wywodzą się one z klasycznych – narracyjnych – gier fabularnych, dlatego uznaliśmy za stosowne przytoczenie ich definicji zaproponowanej przed laty przez Surdyka (2007b, s. 95–96) – głównie z myślą o odbiorcach, którzy nigdy wcześniej nie zetknęli się z tą formą rozrywki; stąd szczegółowość tejże definicji. Autor wprowadził do niej jednak modyfikacje i uaktualnienia z racji upływu czasu od pierwotnej publikacji i rozwoju branży RPG oraz samych gier³.

Gry fabularne (ang. *role-playing games*) – rodzaj gier towarzyskich (1) z elementami zabawy (2), opartych na narracji (3), niejednokrotnie wymagających od uczestników zdolności aktorskich, rozgrywanych podczas spotkań zwanych sesjami (4). Biorą w nich udział dwie lub więcej osób, z których jedna, najczęściej nazywana mistrzem gry (5), pełni rolę prowadzącego, narratora i arbitra (może mieć pomocników), a pozostałe, zwane graczami (6), odgrywają role postaci, zwanych bohaterami (7), aktywnie współtworząc z prowadzącym fabułę przygody (8), która jest treścią gry. Autorem ramowego planu fabuły, zwanego scenariuszem (9), jest zwykle prowadzący, ale może on też używać już gotowych planów innych osób. Uczestnicy poruszają się w umownym, fikcyjnym świecie, przedstawionym w podręczniku lub serii podręczników (10) danego systemu (11) wraz z dodatkami (12), przy respektowaniu zasad w nich zawartych zwanych mechaniką gry (13), często z użyciem pomocniczych akcesoriów (14) i przy uwzględnieniu czynnika losowego w postaci kostek do gry (15). W trakcie rozwoju fabuły bohaterowie mogą ze sobą współpracować bądź współzawodniczyć, napotykać inne postacie i istoty odgrywane przez prowadzącego, zwane bohaterami/

.....

³ Znaczną część powyższych terminów, jak i elementy socjolektu graczy RPG omówili J. M. Figus (2017) oraz M. Matyka (2014), a temat blogosfery RPG poruszał T. Smejlis (2010). Natomiast temat wybranych potworów w RPG i próbę ich klasyfikacji podejmował H. Duszyński (2012). Dydaktyczne aspekty zastosowania narracyjnych gier fabularnych (RPG) oraz teatralnych gier fabularnych (LARP) poruszali J. Szeja (2000, 2004, 2011a, 2011b), M. Mochocki (2009, 2012), A. Surdyk (2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007a, 2008a) oraz J. Szeja i A. Surdyk (2018). Temat interakcji w narracyjnych grach fabularnych, jak i w ich zastosowaniu w glottodydaktyce – w postaci autorskiej Techniki Gier Fabularnych – podejmowali A. Surdyk (2008c) oraz M. Aleksandrak, I. Gajewska-Głodek, A. Nowicka i Surdyk (2002). Z kolei komunikację w grach MMORPG analizowali J. Zawisza-Smejlis i Smejlis (2006). Aspekty komunikacyjne podręczników RPG rozpatrywała Matyka (2012). Analizą scenariuszy RPG zajmował się Mochocki (2007). Odmianę RPG – *Play-by-Forum* – omawiali Zawisza-Smejlis i Smejlis (2007). Autorami kompleksowego opracowania bibliografii naukowej narracyjnych gier fabularnych w Polsce (do 2015 r.) są S. Krawczyk i R. Dudziński (2016).

postaciami niezależnymi (16) = BN/PN (ang. *Non Player Character* – NPC) lub wrogami (17). Wygrana w grze najczęściej polega na pomyślnym ukończeniu przygody (18), osiągnięciu przez postać lub drużynę postaci (19) jej celu i nagradzana jest przez prowadzącego przydzieleniem uczestnikom tzw. punktów doświadczenia (20) umożliwiających rozwój ich postaci (21). Rozróżnia się wiele rodzajów, gatunków i podgatunków oraz form pokrewnych grom fabularnym (22) ze względu na mechanikę gry, konwencję, jak i świat przedstawiony (23)⁴.

Do podobieństw pomiędzy klasycznymi RPG i MMORPG z pewnością można zaliczyć konwencję gry drużynowej w opozycji do przeciwników i przewagę popularności światów *fantasy* i *science fiction*, w których osadzone są gry, nad innymi. Do najistotniejszych różnic jednak należą (i stanowią – naszym zdaniem – słabość tych drugich): brak bezpośredniego kontaktu ze współgrywającymi w MMORPG (rozgrywki odbywają się *online*, a nie *face-to-face* podczas sesji przy wspólnym stole, co jest najwyższą wartością socjalizującą RPG). Brakuje również osoby prowadzącego (mistrza gry), która spełnia niesłyszane ważną rolę w kreowaniu świata i akcji oraz odgrywaniu postaci niezależnych i wrogów.

.....

⁴ Pojęcia wymagające odrębnych definicji: (1) gra towarzyska (w odróżnieniu od zręcznościowej, giełdowej, losowej, liczbowej i innych); (2) zabawa; (3) narracja i jej konwencja/konwencje w grach fabularnych, narracyjna gra fabularna (NGF), interaktywna opowieść; (4) sesja; (5) mistrz gry – funkcje, prawa i obowiązki, inne nazwy prowadzącego, przykłady RPG bez MG (zob. też pkt 22); (6) gracz – funkcje, prawa i obowiązki; (7) postać, bohater, awatar (graficzna reprezentacja postaci gracza w grach komputerowych – w tym cRPG); (8) przygoda – znaczenie w odniesieniu do gier fabularnych; (9) scenariusz – cechy, treść, typ (linearny / nieliniowy / inny) itd., przykłady RPG bez wykorzystania scenariusza (zob. też pkt 22); (10) podręcznik – forma, treść, funkcja, systemy bezpodręcznikowe (zob. też pkt 11); (11) system i jego elementy (zob. też pkt 22); (12) dodatki – forma, treść, funkcja; (13) mechanika gry – tworzenie postaci, mechanika spotkań, walk, wykonywanie różnorodnych testów, specyfika mechaniki w różnych odmianach RPG i formach pokrewnych (zob. też pkt 22); (14) akcesoria w grach fabularnych – rekwizyty, choreografia, charakteryzacja, makiety, figurki itp.; (15) kostki – rodzaje (klasyczne: k4, k6, k8, k10, k12, k20, k30, k100, inne; elektroniczne), cel i sposób wykorzystania, systemy bezkosztowe (zob. też pkt 22); (16) bohater niezależny/ postać niezależna – charakterystyka, funkcja w grze; (17) wróg w grach fabularnych – kategorie (przeciwnik, potwór itd.), cel wykorzystania w przygodzie, bestiariusz (zob. też pkt 12); (18) przygoda, *quest*, kampania, itp.; (19) drużyna; (20) punkty doświadczenia, inne nazewnictwo PD, RPG bez PD (zob. też pkt 21, 22); (21) rozwój postaci, karta postaci, parametry, poziom doświadczenia itd.; (22) rodzaje, gatunki i podgatunki gier fabularnych oraz formy pokrewne – klasyczne, LARP, *New Style*, *Drama*; komputerowe – cRPG, MUD, MMORPG, (kolekcjonerskie) gry karciane, książkowe / paragrafowe, strategiczne, bitewne, korespondencyjne, *Play-by-Forum*, *Play-by-Mail* itd.; (23) typy światów w RPG – *science fiction*, *fantasy*, *steam punk*, baśniowe, senne, horror, wampiryczne niezaliczane do horroru, historyczne, współczesne i inne.

Osobę tę zastępują algorytmy programu komputerowego. Szczątkowa narracja w MMORPG jest wspomagana w znacznej mierze wizualizacją komputerową (rozgrywka przebiega na monitorze komputera), co ogranicza udział wyobraźni graczy. Naszym zaś zdaniem jej pobudzanie jest największym atutem narracyjnych gier fabularnych: ma niesłychanie pozytywny wpływ na rozwój ogólnej wyobraźni graczy i tym samym ich rozwój intelektualny.

Na potrzeby badania została przyjęta własna [A.Ł.] definicja, iż MMO to programy komputerowe, które umożliwiają jednoczesną grę wielu osobom we wspólnym, wirtualnym świecie. Gry MMORPG to internetowe wersje gier RPG (narracyjnych gier fabularnych⁵), z którymi wspólne są zadania („questy”) oraz możliwość rozwoju cech postaci. Dzięki łatwości dostępu, wizualizacji i wielu uczestnikom ten rodzaj rozgrywki zrzesza znaczną liczbę osób zainteresowanych grą przez internet.

2.2. Typologia zachowań graczy

Zagadnienia odgrywania roli, identyfikacji gracza z postacią, ewolucji postaw graczy (zwłaszcza w kontekście gier fabularnych – tak bliskim MMORPG) były dotąd podejmowane przez szereg badaczy (np. Dawidowicz, 2001; Chmielnicka-Kuter, 2003, 2004a, 2004b, 2005a, 2005b; Montola, Stenros, 2004; Fritzson, Wrigstad, 2006; Galińska, 2007; Krysińska, 2007; Zarzycka, 2007; Chmielewska-Łuczak, Matkowski, 2007, 2008; Krawczyk, 2008, 2009; Busse-Brandyk, Chmielewska-Łuczak, 2009).

Richard Bartle (1996; cyt. za: van Meurs, van Ingen, 2007) był pierwszym, który opracował typologię zachowań graczy grających w MUD-y⁶. Wyróżnił on cztery rodzaje zachowań graczy i nadał im nazwy:

.....

⁵ Tłumaczenie nazwy klasycznych/stolikowych gier fabularnych (RPG) zaproponowane przez Szeję (2004).

⁶ *Multi-User Dungeon* – czyli dosłownie „lochy dla wielu użytkowników”. Są to gry sieciowe rozgrywane przed monitorem komputera. W rozgrywce może brać udział od kilku do kilkuset uczestników jednocześnie. Funkcję prowadzącego rozgrywkę pełni w nich program, który aplikuje uczestnikom wcześniej ustalone reguły gry oraz właściwości przedmiotów i steruje NPC-ami, czyli z ang. *non-playing characters* lub *non-playable characters*. Są to – zgodnie z nazwą – postaci niegrywalne, czyli stanowiące tło dla rozgrywki. Zarówno informacje o otaczającym świecie, jak i o zachowaniach spotkanych osób podawane są w postaci wyłącznie tekstowej. Gracze również używają poleceń tekstowych, aby działać w świecie gry.

- *achievers* – określenie graczy, którzy skoncentrowani są na osiągnięciu bardzo dobrych wyników w grze. Zawsze chcą wygrać, choć nie zawsze jest to możliwe. Dlatego też starają się osiągać jak najlepsze wyniki – przykładowo w rankingach prowadzonych w grze. Szukają jednocześnie silnych przeciwników, aby móc się z nimi zmierzyć.
- *explorers* – starają się na własną rękę zbadać świat gry, zdobyć jak największą wiedzę o nim. Koncentrują się na zdobyciu wiedzy na temat mechanizmów gry. Podobnie jak gracze nastawieni na osiągnięcia, są silnie zanurzeni w świecie gry.
- *socializers* – szukają możliwości kontaktu z innymi graczami. Używają w tym celu wszelkich dostępnych w grze kanałów – takich jak ogólny chat czy prywatne wiadomości. Równie łatwo przychodzi tej grupie rozmowa o grze, jak i o rzeczywistości spoza gry.
- *killers* – osoby narzucające się innym graczom. Zawsze szukają sposobu, by udowodnić swoją wyższość i zdominować innych graczy.

Podczas gdy *achievers* i *explorers* skupieni są na działaniu w uniwersum gry dla samego działania w tym świecie, *socializers* i *killers* traktują ją jako środek do celu. Wśród wymienionych typów właśnie *killers* przejawiają najwięcej zachowań agresywnych. Atakują innych graczy w celu zabicia ich postaci, czerpią satysfakcję z cierpienia innych. Są dumni ze swojej reputacji. Bartle (1996; cyt. za: van Meurs; van Ingen, 2007) podkreśla jednak, iż graczowi nie można przypisać tylko jednego rodzaju zachowania. Zdaje sobie sprawę, że wielu graczy może wykazywać zachowania wszystkich czterech typów. Jest jednak zdania, że zawsze jeden z nich dominuje. Również Richard van Meurs i Erik van Ingen (2007) zaproponowali pięć stylów gry. Ponieważ do tej pory przeprowadzono niewiele studiów na temat osobowości graczy, badacze wzięli pod uwagę relacje między osobowościami i zachowaniami graczy *online* oraz *offline*. Punktem odniesienia była Wielka Piątka, w skład której wchodzi: ekstrawersja, ugodowość, neurotyzm, otwartość na doświadczenia i sumienność.

Na podstawie swoich badań van Meurs i van Ingen wyróżnili pięć stylów gry:

- nastawienie na osiągnięcia (ang. *achieving*). Gracz reprezentujący ten styl chce zdobyć jak największą siłę, lubi podnieść poziom swojej postaci. Dąży do zebrania potężnych magicznych artefaktów, zbroi

i innych cennych przedmiotów. Postać taką wybierają najczęściej młodzi mężczyźni. Są to też osoby o wysokim stopniu sumienności i neurotyczności. Istnieje możliwość, iż silną postacią rekompensują negatywne doświadczenia z przeszłości. Silna postać daje im bowiem możliwość osiągnięcia sukcesu w świecie gry.

- odgrywanie ról (ang. *role playing*). Gracze charakteryzujący się tym stylem koncentrują się na jak najlepszym odgrywaniu postaci, którą wybrali. Są skupieni na świecie gry. Najczęściej ten styl reprezentują kobiety. Są to także osoby charakteryzujące się wysoką otwartością na doświadczenia. Ten styl gry wiąże się z głębszą immersją oraz większym zaangażowaniem wyobraźni.
- styl ekspansywno-konfliktowy (ang. *griefing*). Gracze preferujący ten styl są zazwyczaj irytujący, przez co prowokują zachowania agresywne. Osoby charakteryzujące się tym stylem wykazują chęć manipulacji i dominacji nad innymi graczami. Ich gra jest agresywna, co może wynikać z braku możliwości rozładowania owej agresji w świecie poza grą. Zazwyczaj reprezentują go bardzo młodzi mężczyźni. Wiążą się z nim takie cechy jak niska ugodowość oraz ekstrawersja.
- nastawienie na relacje interpersonalne (ang. *socializing*). Styl gry charakteryzujący graczy, którzy lubią nawiązywać i podtrzymywać znajomości z innymi graczami. Często prowadzą wielowątkowe rozmowy na tematy spoza świata gry. Chętnie pomagają innym graczom i współpracują z nimi. Częściej styl ten wybierają kobiety, zwłaszcza szukające ciekawych kontaktów w pozainternetowej rzeczywistości. Prawdopodobnie cechują je także wysoka ekstrawersja i otwartość na doświadczenia.
- poznanie mechanizmów gry (ang. *exploring*). Styl gry, który charakteryzuje graczy spragnionych wiedzy – w większym stopniu niż siły. Gracze tacy lubią odkrywać uniwersum gry, znają jej najbardziej strzeżone tajemnice. Często szukają błędów w programie. Spędzają na grze ponad godzinę dziennie. Charakteryzują ich otwartość na doświadczenia oraz sumienność.

Van Meurs i van Ingen wysnuwają zatem następujące hipotezy:

1. Osoby, które cechuje wysoki poziom ekstrawersji, mówią więcej i częściej niż pozostałe. Są to jednostki aktywne, istnieje także

- większa szansa, iż odnajdą się w uniwersum gry jako miejsca spotkań. Będą oni dążyć do kontaktu z innymi graczami. Taki styl można odnieść do określeń *socializers* i *killers*. Introwertycy z kolei skupiają się na zagłębianiu się w roli – czyli na stylu *role playing*.
2. Osoby o wysokim stopniu ugodowości chętnie współpracują i podążają za regułami. Prawdopodobnie będą reprezentować styl *socializing* bądź *role playing*. Osoby o niskim stopniu ugodowości częściej mogą być zaliczane do *killers*, *explorers* czy *achievers*.
 3. Sumienność to kolejna cecha, na którą badacze zwrócili uwagę. Osoby sumienne zawsze patrzą na całokształt sytuacji, są rzetelne i niezawodne. Osoby takie mogą dobrze sprawdzić się w stylu *killers*, jak i w *role playing*.
 4. Osoby otwarte na doświadczenia mają wiele zainteresowań i lubią szukać nowych. Najlepiej pasuje do nich typ *explorers*.
 5. Ostatnim czynnikiem jest neurotyzm. Osoby z wysokim jego wskaźnikiem są skłonne do przeżywania negatywnych zdarzeń z przeszłości i koncentracji na negatywnych emocjach. Wykazują nadwrażliwość, nieśmiałość, ale także agresję. Nie ma jednak pewności, jakie cechy mogłyby im zostać przypisane w świecie gry.

Van Meurs i van Ingen podczas opracowywania definicji stylów gry nie skupiali się jedynie na agresji, podstawą do ich rozważań była jednak Wielka Piątka. Pozwoliło to na sprawdzenie korelacji stylów gry z zachowaniami agresywnymi.

2.3. Oceniając samego siebie

Kolejny aspekt osobowości (po stylach gry), na którym warto się skupić, stanowi samoocena (ang. *self-esteem*). Definiujemy ją jako uogólnioną, względnie trwałą ocenę siebie jako osoby. Podczas badania przyjęto dookreślenie definicji tego parametru w ujęciu Morrisa Rosenberga (s. 7–14, 30, 243). Przedstawia on samoocenę jako względnie stałą – negatywną bądź pozytywną – postawę wobec Ja. W tym ujęciu ocenę Ja można traktować jako globalną samoocenę. Jest ona niezależna od innych odczuć wobec obrazu siebie. Oznacza to, że osoba dorosła, mając wysoką samoocenę, może oceniać swoje kompetencje i cechy na poziomie średnim i niskim. Należy podkreślić, że według Rosenberga wysoka samoocena nie równa się poczuciu wyższości. Osoba, która ma wysoką samoocenę, to osoba, która

nie uważa siebie za lepszą od innych, ale za „wystarczająco dobrą”. Należy też oddzielić poziom samooceny od poczucia pewności siebie. Pewność siebie dotyczy bowiem oceny rezultatów wykonanego działania oraz efektów w dziedzinach przede wszystkim sprawnościowych. Rosenberg zwraca uwagę, że obraz *self* (*self-values*) determinują czynniki społeczne. Nikt nie ocenia siebie jako abstraktu, oceny zawsze podporządkowane są pewnym kryteriom. Rosenberg jest zdania, że owe kryteria doskonałości czerpie się z historycznych warunków społeczeństwa, a także charakterystycznych nacisków grup społecznych. O takich grupach można mówić również w przypadku społeczności graczy MMO. Warto tu podkreślić, iż wysoka, ale niestabilna samoocena jest podatna na obniżenie. Osoby posiadające taką samoocenę mają skłonności do odczuwania wrogości, depresji czy gniewu.

2.4. Agresja

Tym sposobem docieramy do ostatniego aspektu badania osobowości, jakim jest agresja.

Istnieją różne typologie zachowań agresywnych. Podzielić je można według modalności reakcji (werbalna – fizyczna), jakości reakcji (działanie – brak działania), bezpośredniości (pośrednie – bezpośrednie), widoczności (jawne – ukryte), wzbudzenia (niesprowokowane – odwetowe), ukierunkowania na cel (wrogie – instrumentalne), trwałości konsekwencji (przejściowe – długotrwałe), liczby zaangażowanych obiektów społecznych (jednostki – grupy) czy typu szkody (fizyczna – psychiczna).

Skonstruowano wiele teorii mówiących o źródłach agresji. Nie wykluczają się one jednak wzajemnie, ale uzupełniają. Podejście biologiczne upatruje źródeł agresji raczej w biologicznej naturze człowieka niż w jego psychice. W ramach tego ujęcia wyróżniamy trzy rodzaje poglądów: etologiczny (agresję jako energię wewnętrzną [Lorenz, 1974]), socjobiologiczny (agresja jako zachowanie przystosowawcze [Daly, Wilson, 1994; Buss, Shackelford, 1997]) czy genetycznobehawioralny (Miles i Carey 1997). Warto podkreślić, że genetycy behawioralni odrzucają pogląd deterministyczny dotyczący zachowań agresywnych.

Kolejną grupę stanowią wyjaśnienia psychologiczne. Pierwszą i jednocześnie pionierską teorią była psychoanalityczna teoria Sigmunda Freuda (1920), który uważał, że agresja jest sposobem na rozładowanie instynktu śmierci (*thanatosu*).

Inna hipoteza postrzega agresję jako popęd skierowanych na cel. Neal Miller (1941) uważał, że może ona być jedną z wielu możliwych reakcji na frustrację. To, czy się pojawi, zależy od wielu zmiennych pośredniczących, takich jak strach przed karą czy brak dostępu do źródła frustracji.

Podejście społeczno-poznawcze dotyczy agresywnych skryptów i przetwarzania informacji społecznych. L. Rowell Huesmann (1988, 1998) uważa, iż zachowania społeczne, także agresywne, kontrolowane są przez zasoby behawioralne, które z kolei przyswajane są w procesie wczesnej socjalizacji, również za pomocą mediów.

Model interakcjonizmu społecznego reprezentowany przez Jamesa Tedeschiego i Richarda Felsona (1994) traktuje agresję jako sposób osiągnięcia celu, a nie cel sam w sobie, a zatem instrumentalnie. Model ten zakłada, iż sprawca działań wyrządzających krzywdę bądź zmuszających inne osoby do uległości miewa trzy cele: kontrolę zachowania innych osób, potwierdzenie i ochronę swojej tożsamości oraz przywrócenie sprawiedliwości. Podkreślić należy, iż model ten kładzie nacisk na to, iż agresja jest jednym z potencjalnych sposobów wpływania na jednostkę.

2.4.1. Przemoc a media

Przemoc w mediach i jej wpływ na agresję budzą zainteresowanie wielu badaczy od początku lat 80. XX wieku. Większość zgadza się, iż agresja w mediach niesie w sobie potencjał szkodliwego wpływu na odbiorców. Istotne jest pytanie o sposób, w jaki przemoc w konkretnych mediach może powodować wzrost agresji.

Prowadzone były badania nad związkiem agresji i gier komputerowych. Craig A. Anderson i Karen E. Dill (2000; cyt. za: Krahe, 2005), przeprowadzając badania nad agresją w związku z grami komputerowymi, doszli do wniosku, iż to właśnie ta zawarta w grach jest groźniejsza niż w pozostałych mediach. Wymienili trzy potencjalne tego powody:

- gry wymagają od gracza roli agresora;
- niezbędne jest w ich przypadku aktywne uczestnictwo, a media takie jak telewizja mogą opierać się na biernym odbiorze;
- gry są uzależniające jako medium stale dostępne i dostarczające wzmocnień.

Badając poziom agresji u graczy MMO, opierano się na teorii Arnolda H. Bussa i Marka Perry'ego (1992). Skupili się oni na czterech aspektach

agresji: fizycznym, słownym, gniewie i wrogości. Agresja bowiem często wiąże się z dwoma ostatnimi odczuciami, dlatego kwestionariusz zawiera podskale badające te dwa czynniki. Mogą one wywoływać negatywne emocje prowadzące do agresji. Gniew, mimo iż silnie powiązany z agresją, zasadniczo nie jest konieczny ani wystarczający, by ją wywołać. Również wrogość może występować niezależnie od agresji. Wyływa z tego wniosek, iż agresja, gniew i wrogość, mimo że nierzadko pojawiają się równocześnie, są trzema całkiem różnymi konstruktami. Z kolei agresja słowna ma na celu poniżenie innej osoby, a fizyczna – zranienie, zadanie bólu.

3. Gracze statystycznie

Na platformie eBadania.pl stworzona została ankieta zawierająca kwestionariusz SES Rosenberga, kwestionariusz agresji BPAQ, kwestionariusz stylów gry oraz metryczkę. Prośbę o udział w badaniu wraz z hiperłączem umieszczono na forach gier MMORPG (*9 Dragons, Aion Online, Battle of the Immortals, Blade and soul, BloodWars, Cabal Online, ConquerPolska Entropia Universe, Guild Wars, Hero Online, Kal Online, Knight Online, League of Legends, Last Chaos, Lineage 2, Lord of the Rings Online, Metin2, MU Online, Rappelz, Requiem, Runes of Magic, Silkroad Online, SUN Sword of the New World, Tantra Online, Vindictus, Voyage Century, Warhammer, World of Warcraft*) oraz na ogólnym forum o grach MMORPG⁷.

Ankiety wypełniło 192 mężczyzn⁸. Ich charakterystyka metryczkowa przedstawia się interesująco. Najliczniejszą grupę wiekową stanowiły osoby w przedziale 16–19 lat. Było to 54,2% badanej populacji. Gracze poświęcali grze od jednej do trzech godzin dziennie (49,7%). Ponad połowa badanych gra również w gry cRPG (55,7%), a zdecydowana większość – tylko w jedną grę MMORPG naraz (72,3%). Warto podkreślić, że przeważająca część badanych (67%) nie grywa w tradycyjne narracyjne gry fabularne. Ponad trzy czwarte (76%) badanych wybierają awatary płci męskiej. Większość graczy reprezentowała styl gry nastawiony na relacje interpersonalne (26,6%)

⁷ Forum znajdowało się pod adresem: <http://www.mmorpgger.pl/vb/forums.php>. Dziś już nie istnieje.

⁸ Ankiety wypełniły również cztery kobiety, lecz z powodu tak niskiej liczby respondentów płci żeńskiej uznano, iż ta podgrupa nie będzie uwzględniona w badaniu.

oraz odgrywanie ról (25%). W najmniejszym stopniu reprezentowany był styl ekspansywno-konfliktowy (2,6%).

Jak już wspomniano, gracze przebadani zostali również pod kątem poziomu samooceny. Rozkład stenów w rozpatrywanej grupie jest bardzo zbliżony do standardowego rozkładu w populacji.

Celem ankiety było wykazanie relacji między samooceną, agresją i stylami gry. Analiza zwraca uwagę na wyniki istotne statystycznie w przypadku korelacji między poziomem samooceny a poszczególnymi czynnikami agresji i jej wskaźnikiem ogólnym, między poszczególnymi stylami gry a poszczególnymi czynnikami agresji oraz na preferowane style gry u osób z wysoką i niską agresją ogólną.

Tabela 1. Korelacja pomiędzy poziomem samooceny a poszczególnymi czynnikami agresji oraz jej wskaźnikiem ogólnym

	Wrogość	Gniew	Agresja fizyczna	Agresja słowna	Agresja – wskaźnik ogólny
Poziom samooceny	-0,459**	-0,233*	-0,54	0,068	-0,269**

* Korelacja jest istotna na poziomie 0,01 (dwustronnie)

** Korelacja jest istotna na poziomie 0,05 (dwustronnie)

Jak wykazuje analiza danych, istnieje odwrotna korelacja między poziomem samooceny a wrogością, gniewem oraz ogólnym wskaźnikiem agresji. Oznacza to, iż im wyższą samoocenę ma gracz, tym niższy wykazuje poziom wrogości, gniewu i ogólnej agresji. Wyniki dla agresji fizycznej i słownej są nieistotne statystycznie.

Jak zostało wspomniane, pojawia się także istotna statystycznie korelacja między poszczególnymi stylami gry a poszczególnymi czynnikami agresji. Jednakże ta korelacja występuje przede wszystkim przy stylu ekspansywno-konfliktowym. Z danych można wnioskować, iż osoby agresywne w świecie *offline* są agresywne również w grach *online*.

Badanie miało również odpowiedzieć na pytanie, jaki styl preferują osoby z wysokim, a jakie z niskim poziomem agresji ogólnej. Za pomocą tabeli krzyżowej zostały przeanalizowane odpowiedzi dotyczące stylu oraz poziomu agresji. Analiza ta wskazała, iż osoby o wysokim poziomie agresji ogólnej najczęściej reprezentują styl nastawiony na relacje

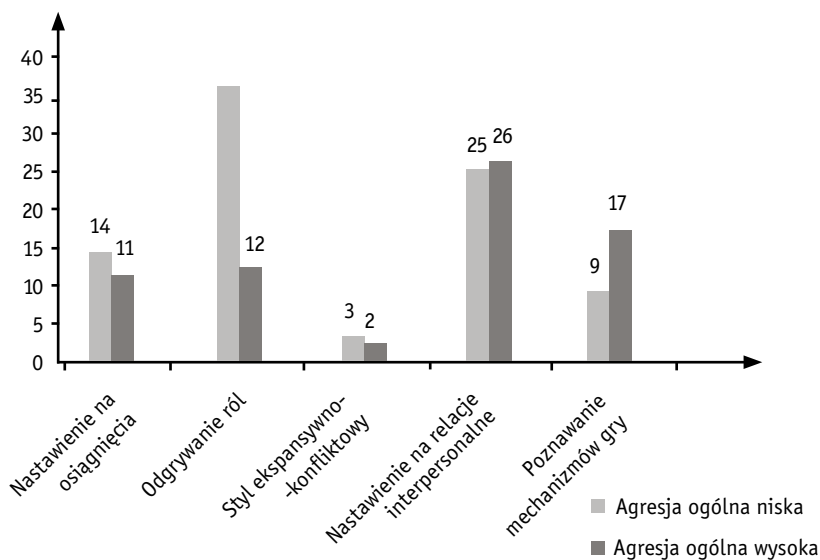
interpersonalne. Natomiast osoby mające niskie wyniki wskaźnika agresji ogólnej najczęściej wybierają odgrywanie ról.

Tabela 2. Korelacja między poszczególnymi stylami gry i poszczególnymi czynnikami agresji oraz jej ogólnym wskaźnikiem

	Nastawienie na osiągnięcia	Odgrywanie ról	Styl ekspansywno-konfliktowy	Nastawienie na relacje interpersonalne	Poznanie mechanizmów gry
Wrogość	0,102	0,156*	0,206**	0,103	0,119
Gniew	-0,018	-0,037	0,316**	0,082	0,009
Agresja fizyczna	-0,078	-0,06	0,315**	0,072	0,017
Agresja słowna	0,026	0,045	0,330**	0,129	0,059
Agresja – wynik ogólny	-0,01	0,03	0,357**	0,113	0,085

* Korelacja jest istotna na poziomie 0,01 (dwustronnie)

** Korelacja jest istotna na poziomie 0,05 (dwustronnie)



Wykres 1. Prezentowany styl gry względem wysokiego i niskiego poziomu agresji ogólnej

4. Konkluzje i perspektywa dalszych badań

Na podstawie przeprowadzonych badań można wyciągnąć wnioski i sformułować dalsze hipotezy dotyczące zachowań społecznych graczy MMORPG. Jednakże nie można przenosić wyników na całą populację graczy.

Rezultaty kwestionariusza wskazują, iż ankietowani gracze MMORPG jawią się jako osoby w większości młode, o zrównoważonej samoocenie. Najczęściej charakteryzuje je styl nastawiony na relacje interpersonalne, który wiąże się z takimi przymiotami osobowości jak wysoka otwartość na doświadczenia i wysoki poziom ekstrawersji. Gracze należący do tej grupy nakierowują się na kontakt z innymi osobami i na współpracę. Drugą pod względem liczebności grupą są gracze dążący do odgrywania ról. Mimo iż najczęściej wybierają go kobiety, był on również jednym z najpopularniejszych stylów gry wśród przebadanych mężczyzn. Warto podkreślić, że ten styl jest charakterystyczny również dla osób z wysoką otwartością na doświadczenia. Sugerować to może, iż gracze MMORPG to w znacznym stopniu osoby szukające – w świecie gry – nowych doświadczeń, niemożliwych w rzeczywistości. Na gry można zatem spojrzeć jako na źródło takich doświadczeń i sposób na nawiązanie kontaktów interpersonalnych.

Badanie BPAQ wykazało, że ankietowani gracze osiągają niższe średnie wyniki w skali agresji względem średnich wyników dla populacji. Mogłoby to sugerować, iż mają oni ogólnie niższy poziom agresji. Pojawia się zatem pytanie, czy wszyscy gracze MMORPG są w mniejszym stopniu agresywni, czy tylko rozpatrywana grupa. Niewykluczone, iż najistotniejszym czynnikiem jest tu wpływ społeczności graczy i środowiska gry na obniżenie poziomu agresji oraz brak tolerancji tych grup względem takich negatywnych zachowań. Analizowane korelacje wskazały, że ze wzrostem agresji ogólnej wiąże się preferencja stylu ekspansywno-konfliktowego. Mimo iż jest to najrzadszy styl spośród preferowanych, istnieje silna zależność właśnie pomiędzy agresywnym stylem gry a poziomem agresji ogólnej. Wszystkie czynniki agresji bardzo silnie korelują ze stylem ekspansywno-konfliktowym. Może to oznaczać, że gracze agresywni podobnie zachowują się w rzeczywistości „pozainternetowej” jak w uniwersum gry. Nie sposób, co prawda, na tej podstawie wnioskować o zachowaniach innych

graczy, jednakże daje to fundament dla hipotezy, iż zachowania poza światem gry są takie same jak w grze, a więc gry nie pełnią roli swego rodzaju „wentylu bezpieczeństwa”, umożliwiając rozładowanie negatywnych emocji. Innymi słowy, gracze agresywni poza grą *online* są agresywni w świecie *offline*, a gracze szukający kontaktów w społecznościach poza grami dużo chętniej nawiązują je też w świecie gry.

Przeprowadzona ankieta pozwoliła na dokładniejszą charakterystykę graczy MMORPG. Trzeba jednak liczyć się z ograniczeniami związanymi z procedurą badawczą. Dlatego też wyników badania nie wolno uogólniać na całą społeczność graczy. Należałoby także przeprowadzić ponowne – również pogłębione – badania na innych grupach użytkowników tego typu rozrywki, aby umożliwić weryfikację uzyskanych wyników.

Literatura

- Aarseth, E. (21 maja 2004). *Genre Trouble. Electronic Book Review*. Online: <<http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/vigilant>>.
- Aleksandrak, M., Gajewska-Głodek, I., Nowicka, A., Surdyk, A. (2002). Współpraca dydaktyczna na poziomie zaawansowanym: cele, zasady i formy. W: W. Wilczyńska, *Autonomizacja w dydaktyce języków obcych. Doskonalenie się w komunikacji ustnej* (s. 85–107). Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Bacskai, E., Czobor P., Gerevich, J. (2007). The generalizability of the Buss-Perry Aggression Questionnaire. *International Journal of Methods in Psychiatric Research*, 16(3): 124–136.
- Bartle, R. (1996). *Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit Muds*. Online: <<http://mud.co.uk/richard/hcds.htm>>.
- BBC News (26 kwietnia 2002). 18 dead in German school shooting. Online: <<http://news.bbc.co.uk/2/hi/europe/1952869.stm>>.
- Brain, D., Wiemer-Hastings, P. (2005). Addiction to the Internet and Online Gaming. *Cyberpsychology & Behavior*, 8(2), 110–113.
- Braun-Gałkowska, Ulfik-Jaworska, M. (2002). *Zabawa w zabijanie. Oddziaływanie przemocy prezentowanej w mediach na psychikę dzieci*. Lublin: Wydawnictwo Archidiecezji Lubelskiej „Gaudium”.

- Buss, A., Perry, M. (1992). The Aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(3), 452–459.
- Buss, D. M., Shackelford, T. K. (1997). Human aggression in evolutionary psychological perspective. *Clinical Psychology Review*, 17(6), 605–619.
- Busse-Brandyk, A., Chmielewska-Łuczak, D. (2009). Narracyjne gry fabularne jako droga do nieświadomości. *Homo Ludens*, 1(1), 61–73.
- Caillois, R. (1997). Gry i ludzie (tłum. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska). Warszawa: Oficyna Wydawnicza „Volumen”.
- Chmielewska-Łuczak, D., Matkowski, C. (2007). Archetypiczna podróż bohatera w grach fabularnych, W: A. Surdyk, J. Szeja (red.), *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał* (t. 2, s. 247–254), Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Chmielewska-Łuczak, D., Matkowski, C. (2008). Kilka uwag o NIEwchodzeniu w rolę. *Homo Communicativus*, 5(3), 199–211.
- Chmielnicka-Kuter, E. (2003). Gry fabularne: prezentacja i psychologiczna analiza zjawiska na gruncie teorii wartościowania Huberta J. M. Hermansa. *Roczniki Psychologiczne*, 6(1), 151–171.
- Chmielnicka-Kuter, E. (2004a). Gry fabularne w badaniach psychologicznych. *Polskie Forum Psychologiczne*, 9(2), 124–138.
- Chmielnicka-Kuter, E. (2004b). Od autonarracji do dialogu w sobie: studium przypadku. W: E. Dryll, A. Cierpka (red.), *Narracja. Koncepcje i badania psychologiczne* (s. 275–284). Warszawa: Wydawnictwo Instytutu Psychologii PAN.
- Chmielnicka-Kuter, E. (2005a). Role-Playing Game Heroes as Partners of Internal Dialogues. W: P. Oleś, H. J. M. Hermans (red.), *The Dialogical Self. Theory and Research* (s. 231–243). Lublin: Wydawnictwo Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego.
- Chmielnicka-Kuter, E. (2005b). Wyobrażone postacie i ich autorzy. Analiza wzajemnych odniesień na przykładzie zjawiska gier fabularnych. *Przegląd Psychologiczny*, 48(1), 53–73.
- CNN Library (24 sierpnia 2019). Columbine High School Shootings Fast Facts. Online: <<http://edition.cnn.com/2013/09/18/us/columbine-high-school-shootings-fast-facts/index.html>>.
- Daly, M., Wilson, M., Evolutionary psychology of male violence. W: J. Archer (red.), *Male violence* (s. 253–288). London: Routledge.

- Dawidowicz, O. (2001). Role playing games a literatura współczesna. W: B. Owczarek, Z. Mitosek, W. Grajewski (red.), *Praktyki opowiadania* (s. 341–368). Kraków: Universitas.
- Doliński, D., Kofta, M. (2000). Znaczenie samooceny. W: J. Strelau, *Psychologia. Podręcznik akademicki* (t. 2, s. 579–581). Gdańsk: GWP.
- Duszyński, H. (2012). Gryfy, harpie, syreny i inne stwory – o hybrydach w narracyjnych grach fabularnych. *Homo Ludens*, 4(1), 63–86.
- Dzwonkowska, I., Lachowicz-Tabaczek, K., Łaguna, M. (2008). *Samoocena i jej pomiar: SES: polska adaptacja skali SES M. Rosenberga: podręcznik*. Warszawa: PTP.
- eWBPiCAK. Odkrywczy Internetu. Online: <<https://wbp.poznan.ekursy.eu/course/view.php?id=27>>.
- Figus, J. (2017). Wybrana leksyka uczestników narracyjnych gier fabularnych (RPG). *Homo Ludens*, 9(1), 79–96.
- Filiciak, M. (2002). Niepotrzebne gry? O zabawie w zabijanie. *Kultura Popularna*, 1(1), 187–191.
- Freud, Z. (1994). Poza zasadą przyjemności. W: Z. Freud, *Poza zasadą przyjemności* (tłum. J. Prokopiuk) (s. 7–58). Warszawa: PWN.
- Fritzon, T., Wrigstad, T. (red.). (2006). *Role, Play, Art: Collected Experiences of Role-Playing*. Knutpunkt. Online: <<http://jeepen.org/kpbook>>.
- Huesmann, L. R. (1988). An information processing model for the development of aggression. *Aggressive Behavior*, 14(1), 13–24.
- Huesmann, L. R. (1998). The role of social information processing and cognitive schema in the acquisition and maintenance of habitual aggressive behavior. W: R. G. Geen, E. Donnerstein (red.), *Human Aggression: Theories, Research, and Implications for Social Policy* (s. 73–109). San Diego: Academic Press.
- Huizinga, J. (1985). *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury* (tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza). Warszawa: Czytelnik.
- ICD-11 (2019). 6C51 Gaming disorder. Online: <<https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234>>.
- Jacko, J. F. (2016). Czym jest gra? Uwagi o przedmiocie ludologii. Analiza fenomenologiczno-metodologiczna. *Homo Ludens*, 9(1), 65–83.
- Jenkins, H. (2007). *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.

- Juul, J. (2000). Co potrafią a czego nie potrafią gry komputerowe. Referat wygłoszony na konferencji Digital Arts and Culture w Bergen. Online: <<http://wiedzaedukacja.eu/archives/952>>.
- Juul, J. (2003). *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness*. W: Copier, M., Raessens, J. (red.), *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*. Utrecht: Utrecht University. Online: <<http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld>>
- Juul, J. (2003). *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness*, W: *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, red. Marinka Copier, Joost Raessens, Utrecht 2003, s. 30–45. Online: <<http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld>>.
- Konzack L. (2002)., *Computer Game Criticism: A method for computer game analysis*, 12-V-2002, Online: <<http://www.vrmedialab.dk/~konzack/tampere2002.pdf>>.
- Krahe, B. (2005). *Agresja*. Gdańsk: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne.
- Kwapiński, A. (2008). Gry fabularne w perspektywie ludologicznej. Zarys problematyki badawczej. *Kultura i Historia*. Online: <<http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/archives/940>>.
- Krawczyk, S. (2008). Narracja i dialog. Zastosowania psychologii narracyjnej w badaniu narracyjnych gier fabularnych. *Homo Communicativus*, 4(2), 229–237. Online: <<http://www.hc.amu.edu.pl/numery/4/krawczyk.pdf>>.
- Krawczyk, S. (2009). Ciągłe ta sama historia? O powtarzalności fabuł w narracyjnych grach fabularnych. *Homo Ludens*, 1(1), 137–153.
- Krawczyk, S., Dudziński, R. (2016). Bibliografia polskich tekstów naukowych poświęconych narracyjnym grom fabularnym. W: R. Dudziński, A. Wróblewska (red.), *Gry fabularne. Kultura – praktyki – konteksty* (s. 111–118). Wrocław: Stowarzyszenie Badaczy Popkultury i Edukacji Popkulturowej „Trickster”. Online: <<http://tricksterzy.pl/download/gry-fabularne-kultura-praktyki-konteksty>>.
- Krysińska, D. (2007). Role-playing games a rozwój moralny graczy. W: A. Surdyk, J. Szeja (red.), *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał* (t. 2, s. 269–276). Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Lorenz, K. (1974). *Civilized Man's Eight Deadly Sins*. New York: Harcourt, Brace, Jovanovich.

- Łojaszczyk, A. (2011). *Samoocena, poziom agresji i style gry u graczy MMORPG*. Warszawa: niepublikowana praca magisterska.
- Łukasz, S. (1998). *Magia gier wirtualnych*. Warszawa: Mikom.
- Matyka, M. (2012). Wybrane aspekty komunikacyjne funkcjonowania podręczników do systemów klasycznych gier fabularnych – między autorem tekstu a nadawcą wirtualnym. *Homo Ludens*, 1(4), 135–148.
- Matyka, M. (2014). Socjolekt uczestników klasycznych gier fabularnych jako profesjolekt. *Homo Ludens*, 6(1), 101–115.
- McMahan, A. (2003). Immersion, Engagement, and Presence: A Method for Analyzing 3-D Video Games. W: B. Perron, M. Wolf (red.), *Video Game Theory Reader* (s. 68–69). New York: Routledge.
- van Meurs, R. L. M. (2007). *A study on MUD player types and their real life personality traits*, Online: <http://www.richardvanmeurs.nl/grrc/wp-content/uploads/2011/03/howtoplaythegame_fullversion.pdf>.
- Miles, D. R., Carey, G. (1997). Genetic and environmental architecture of human aggression. *Journal of Personality and Social Psychology*, 72(1), 207–217.
- Miller, N. E. (1941). The frustration-aggression hypothesis. *Psychological Review*, 48(4), 337–342.
- Mochocki, M. (2007). *Między grą a literaturą. Scenariusze narracyjnych gier fabularnych*. Gdańsk: niepublikowana praca doktorska.
- Mochocki, M. (2009). Teatralne gry fabularne (LARP-y) w nauczaniu szkolnym. *Homo Ludens*, 1(1), 177–189.
- Mochocki, M. (2012). Teatralne gry fabularne (LARP-y) na lekcjach historii – raport z badań. *Homo Ludens*, 4(1), 149–171.
- Montola, M., Stenros, J. (red.). (2004). *Beyond Role and Play*. Solmukohta. Online: <<http://nordiclarp.org/w/images/8/84/2004-Beyond.Role.and.Play.pdf>>
- Myoo, S. (2011). Zapośredniczone emocje (z cyklu „Immersyjne refleksje”). *Kultura i Historia*. Online: <<http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/archives/2507>>.
- Ogonowska A. (2002). Zabawa w... badanie, czyli psychologiczne proroctwa. *Kultura Popularna*, 1(1), 193–198.
- Poznaniak, W. (2003). Przemoc w grach elektronicznych. W: M. Binczycka-Anholcer (red.), *Przemoc i agresja jako zjawisko społeczne* (s. 80–92). Warszawa: Polskie Towarzystwo Higieny Psychicznej.

- PEGI.info. Online: <<https://pegi.info/pl>>.
- PTBG (27 czerwca 2007). Stanowisko Polskiego Towarzystwa Badania Gier w sprawie ankiety Komisji Europejskiej dotyczącej gier wideo. Online: <<http://www.ptbg.org.pl/o-ptbg/ekspertyzy-ptbg>>.
- PTBG (2006). *Rating gier komputerowych*. Online: <<http://www.ptbg.org.pl/o-ptbg/ekspertyzy-ptbg>>.
- Rosenberg, M. (1965). *Society and the Adolescent Self-Image*. Princeton: Princeton University Press.
- Scutti, S. (28 grudnia 2017). WHO to recognize gaming disorder as mental health condition in 2018. Online: <<http://edition.cnn.com/2017/12/27/health/video-game-disorder-who/index.html>>.
- Siekierka, I. (2006). *Kwestionariusz Agresji A. Bussa i M. Perry'ego*. Online: <http://amity.pl/wp-content/uploads/2016/11/kwestionariusz_agresji_is-1.pdf>.
- Smejliś, T. (2010). W kręgu blogosfery RPG. *Homo Ludens*, 2(1), 161–174.
- Strelau, J. (2000). Pięcioczynnikowy model osobowości. W: J. Strelau (red.), *Psychologia. Podręcznik akademicki* (t. 2, s. 546–559). Gdańsk: GWP.
- Surdyk, A. (2002). Technika Role Play oraz Gry Fabularne na lektoracie języka angielskiego a autonomizacja studentów. W: W. Wilczyńska (red.), *Wokół autonomizacji w dydaktyce języków obcych. Badania i refleksje* (s. 121–136). Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Surdyk, A. (2003). Gry fabularne na lektoracie a autonomizacja studenta. Poznań: niepublikowana praca doktorska.
- Surdyk, A. (2004). Gry fabularne jako technika autonomizująca studenta. W: M. Pawlak (red.), *Autonomia w nauce języka obcego* (s. 221–232). Poznań – Kalisz: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Surdyk, A. (2005). Postawy uczących się w dydaktyce języków obcych w ujęciu autonomizującym. W: K. Karpińska-Szaj, *Nauka języków obcych w dobie integracji europejskiej* (s. 275–285). Poznań: Oficyna Wydawnicza „Leksem”.
- Surdyk, A. (2006). Constructivist Character of the Technique of Role-Playing Games and its Autonomizing Values in the Glottodidactic Process. W: E. Lorek-Jezińska, T. Siek-Piskozub, K. Więckowska (red.), *Worlds in the Making. Constructivism and Postmodern Knowledge* (s. 173–185). Toruń: Wydawnictwo Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.
- Surdyk, A. (2007a). Innovative communicative games in teaching foreign languages, W: R. Rozalowska-Żądło (red.), *Fremdsprachenlernen im*

- studienbegleitenden Deutschunterricht* (s. 142–159). Gdańsk: Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego.
- Surdyk, A. (2007b). Od Tolkiena do Glottodydaktyki, czyli o Technice Gier Fabularnych w dydaktyce języków obcych i gustach literackich studentów. W: A. Surdyk (red.), *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał* (t. 1, s. 91–98). Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Surdyk, A. (2008a). Autonomizująca funkcja techniki gier fabularnych. *Języki Obce w Szkole*, 6(numer specjalny 1), 167–174.
- Surdyk A. (2008b). Edukacyjna funkcja gier w dobie „cywilizacji zabawy”. *Homo Communicativus*, 5(3), 27–45.
- Surdyk, A. (2008c). Klasyfikacja interakcji w grach typu *role-playing games* oraz relacje komunikacyjne i dydaktyczne w technice gier fabularnych. *Homo Communicativus*, 4(2), 115–125.
- Szeja, J. Z. (2000). Nowe formy kształcenia: narracyjne gry fabularne. *Polonistyka*, 377(7), 401–405.
- Szeja, J. Z. (2004). *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*. Kraków. Rabid.
- Szeja, J. (2009). Świat graczy. *Homo Communicativus*, 4(2), 13–21.
- Szeja, J. Z. (2011a). Teatralna gra fabularna (LARP). *Polonistyka*, 483(2), 54–60.
- Szeja, J. Z. (2011b). Teatralne i narracyjne gry fabularne jako aktywizujące metody nauczania, *Homo Ludens*, 3(1), 215–235.
- Szeja, J. Z., Surdyk, A. (2018). Reflections of practitioners: Students participating in school LARPs in 1999–2017 and their transformations in socio-cultural context. *Homo Ludens*, 11(1), 211–227.
- Urbańska-Galanciak, D. (2009). *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Tedeschi, J. T., Felson, R. B. (1994). *Violence, Aggression, and Coercive Actions*. Washington: American Psychology Association.
- Wąlaszewski, Z. (2002). Interaktywność gier komputerowych. W: M. Hopfinger (red.), *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku* (s. 404–416). Warszawa: Oficyna Naukowa.
- Wojcisz, B. (2000). Agresja. W: J. Strelau (red.), *Psychologia. Podręcznik akademicki*. (t. 3, s. 147–161). Gdańsk: GWP.
- Young, K. (2009). *Addiction to MMORPGs: Symptoms and Treatment*, Bradford PA. Centre For Internet Addiction Recovery. Online: <http://www.netaddiction.com/articles/addiction_to_mmorpgs.pdf>.

- Zarzycka, A. (2007). Paladyn u babci, księżniczka na zakupach. Krea-
cja postaci w narracyjnych grach fabularnych a wzorce osobowe we
współczesnej kulturze zachodniej. W: A. Surdyk, J. Szeja (red.), *Kultu-
rotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał* (t. 2, s. 297–306).
Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Zawisza-Smejliś, J., Smejliś, T., (2006). Komunikacja w grach MMORPG.
W: I. Kamińska-Szmaj, T. Piekot, M. Zaśko-Zielińska (red.). *Oblicza
komunikacji*. Kraków: Tertium.
- Zawisza-Smejliś, J., Smejliś, T. (2007). Play-by-forum – inne oblicze gier
fabularnych. W: A. Surdyk (red.), *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako
medium, tekst i rytuał* (t. 1, s. 181–187). Poznań: Wydawnictwo Naukowe
UAM.

Data dostępu do źródeł internetowych wykorzystanych w tekście:
10 grudnia 2019.

mgr Agnieszka Łojaszczuk – magister psychologii mediów, entuzjastka technologii
i szeroko rozumianej rozrywki

dr Augustyn Surdyk – adiunkt, założyciel i kierownik Pracowni Badań
Ludologicznych Instytutu Lingwistyki Stosowanej UAM w Poznaniu, anglista,
glottodydaktyk, ludolog

Agresywne światy – agresja i samoocena a style gry graczy MMORPG

Abstrakt: Artykuł prezentuje wyniki badania dotyczącego stylów gry, agre-
sji i samooceny graczy MMORPG. Celem badania było sprawdzenie korelacji
między tymi trzema cechami graczy oraz ustalenie preferowanego przez
nich stylu gry. Zostało ono przeprowadzone w formie ankiety, za pośred-
nictwem internetu, na próbie 192 mężczyzn i wykazało istotne korelacje
między poziomem ich samooceny a agresją, stylem gry i zachowaniami
agresywnymi oraz preferowanymi stylami gry u osób z wysoką i niską sa-
mooceną.

Słowa kluczowe: badanie, MMORPG, samoocena, agresja, style gry

Uncanny Valley in Video Games: An Overview

Dawid Ratajczyk

Adam Mickiewicz University | dawid.ratajczyk@amu.edu.pl
ORCID: 0000-0002-8323-9935

Abstract: The uncanny valley is an idea proposed by Masahiro Mori (1970) regarding negative emotions present in contacts with almost human-like characters. In the beginning, it was considered only in the context of humanoid robots, but this context was broadened by the development of highly realistic animations and video games. Particularly evident are players' interests in the uncanny valley. Recently there have been a growing number of reports from empirical studies regarding participants' perception of highly realistic characters. In the paper, a review of publications concerning the uncanny valley hypothesis in video games is presented, as are deliberations about the impact of the uncanny valley on the game industry. According to the results, there is a need to recognise which attributes of virtual characters cause the uncanny valley effect.

Keywords: uncanny valley, virtual characters, video games, CGI

1. Introduction

The aim of this paper is to consider whether the expected further increase of rendering power in the creation of video games will allow to overcome the problems with perceptions of virtual characters. Nowadays, an unrealistic look of human characters causes eerie sensations or even reluctance in players and these issues are often attributed to the uncanny valley effect (see e.g. Kätsyri, Mäkräinen & Takala, 2017; Misselhorn, 2009). Some authors (e.g. Perry, 2014) suggested that with the advancement of computing power, the characters in games would be able to become fully realistic in the close future. However, inconclusive results concerning the uncanny valley make such a statement uncertain. In the following paragraphs, I present an overview of the previous studies concerning the uncanny valley, summarise important results regarding the graphical aspects of video games, describe methods that users can employ to avoid the feeling of discomfort and offer conclusions on the validity of aforementioned expectations.

2. Uncanny valley hypothesis

The uncanny valley hypothesis was proposed by Masahiro Mori in 1970 as a concept referring to robotics and prosthetics. According to the hypothesis, the increasing human-likeness of robots and humanoid characters entails the likability of the characters only up to a certain limit. After this limit, the relation changes and further increment of human-likeness entails eeriness or even disgust. Furthermore, for fully human-like figures, the likability is high again. The decrease in likability is called the uncanny valley. A simplistic illustration of the hypothesis is the *naïve uncanny valley* phenomenon described by Kätsyri, Förger, Mäkräinen & Takala (2015, p. 4). They claim that “almost humanlike characters will elicit more negative affinity (lower familiarity and/or more negative emotional valence) than any other more artificial or more humanlike characters” (see figure 1). Mori (1970) emphasised that the movement of characters probably strengthens the emotional impact.

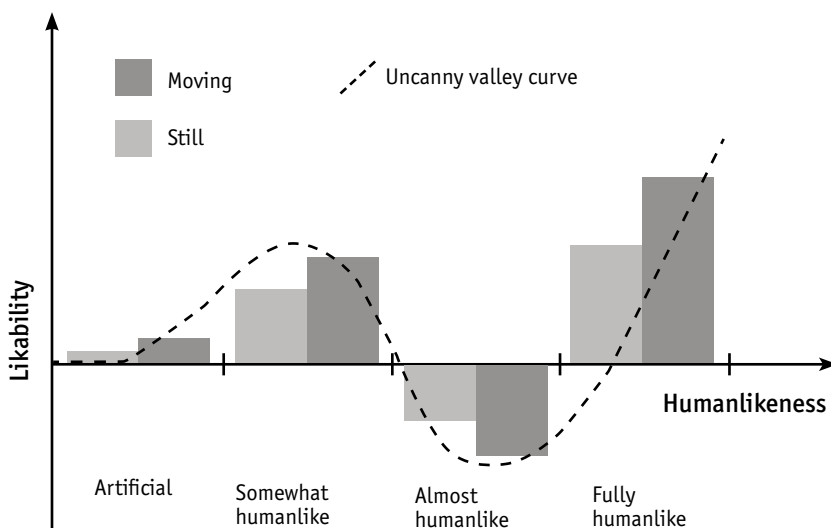


Fig. 1. Naïve uncanny valley. Adapted from Kätsyri et al. (2015)

The uncanny valley effect may also occur in computer-generated imagery (CGI), including animations and video games (see e.g. Kätsyri, Mäkräinen & Takala, 2017; Misselhorn, 2009). It has been extensively debated whether the uncanny valley impedes the constant attempts to create more realistic characters and sceneries, and thus more immersive games (Tinwell, 2014). In addition, despite many unsolved questions of the uncanny valley hypothesis, financial problems of several animated movies box offices were attributed to this effect (Geller, 2008; Misselhorn, 2009). The presence of the uncanny valley in CGI is particularly apparent in opinions of viewers. As an example, an expressive comment after the “Polar Express” movie release is quoted below.

But when it comes to the “humans”, the atmosphere collapses. Unnervingly smooth, mouths moving in strange, even frightening formations, the Polar people are the least convincing things on-screen, glaring impostors amid the otherwise painstakingly rendered scenery (Metacritic, n.d.).

There is no agreement in the scientific community about the origin of the uncanny valley. There are several different explanations regarding evolutionary, cognitive and perceptual perspectives. Two example approaches are described below.

One common explanation is the perceptual mismatch hypothesis (Kätsyri et al., 2015; Pollick, 2009). According to it, the discomfort while watching almost human-like characters would be caused by inconsistent sensory cues, e.g. extensively large, artificial eyes incongruent with real skin texture. Designers are forced to focus on detailed features of characters while attempting to create photorealistic figures in computer games (Tinwell, 2014). Such an effort may result in different levels of realism and cause the uncanny valley effect. This hypothesis is related to the atypicality and attractiveness of characters. According to the extended uncanny valley research review (Kätsyri et al., 2015), it is the most plausible explanation.

Another explanation refers to the theory of mind. The appraisal of the intentions of others in the community is particularly important for humans (Blakemore & Decety, 2001). In order to properly infer others' mental states, humans have to consider subtle changes in facial expressions and eye movements. Incongruence in these and the resulting difficulties in the assessment of intentions of human-like characters may be the cause of eeriness. This is due to the fact that, according to several studies, human-looking entities are able to activate the brain circuits responsible for mentalisation (MacDorman, Green, Ho & Koch, 2009), whereas less human-like characters may not cause such effect.

3. Previous studies

In 2004 Wages, Grünvogel, & Grützmacher raised concerns that the development of more and more realistic environments would not lead to greater immersion [immersion is generally understood as the ability to create an illusion of a virtual environment for a player (Schubert, Friedmann & Regenbrecht, H., 2001)]. Their considerations are particularly relevant to virtual and augmented reality games. According to them, attempts to create a virtual environment with maximal similarity to reality emphasise subtle differences between the two. The smaller the differences are, the greater they appear subjectively. Wages et al. (2004, p. 9) concluded that as regards computer games, “production should be free from the «corset of realism»”, focusing on non-realistic graphics, and furthermore, the problems with realism will always be up-to-date.

Issues with realism and immersion in video games may be considered in terms of the uncanny valley. The relation is confusingly similar. Greater realism causes greater immersion only up to a certain limit; after that, the immersion is worse (according to Wages, Grünvogel & Grützmacher, 2004). Brenton, Gillies, Ballin & Chatting (2005) considered the connection between the uncanny valley and the feeling of presence (the subjective feeling related to immersion). In both cases, the human mind confronts positive cues (evidence of realism of characters/environment) and negative cues (evidence of fakeness of characters/environment). Evaluation of these cues may lead to the formulation of a hypothesis that a character/environment is real or not. In these terms, the uncanny valley effect may be caused by a sudden switch between these hypotheses or suspension between them. The negative emotional state may be present only while contacting characters due to evolutionary reasons. Although this might sound counterintuitive, such a formulation of hypotheses about the reality is not a detached idea. In case of the body illusions, the human mind may accept relatively peculiar hypotheses due to some extraordinary cues. For example, in the Pinocchio illusion (Lackner, 1988), when a subject simultaneously touches a different person's nose and feels (while blindfolded) that their own nose is touched by an experimenter, they may experience the sensation of nose stretching.

On the contrary, Brenton et al. (2005) expressed a different opinion than Wages et al. (2004), suggesting that in the future we would overcome the uncanny valley because players will get used to the effect.

More recently, several studies have been conducted in order to empirically test the uncanny valley hypothesis in reference to video games. The typical studies concerning the issue are based on CGI images as stimuli and self-report questionnaires for emotion evaluation. Participants assess the human-likeness/realism of characters and report their attitude to them. Because most characters combine CGI from movies and games, sometimes it is hard to distinguish them. There is also a strong branch of studies applying morphed characters, but they are less relevant to the video games topic.

Schneider et al. (2007) examined 75 virtual characters from Japanese video games and animated movies. These were robots, anthropomorphised animals and animated humans. Researchers asked participants to rate the human-likeness and attractiveness of characters. The results corresponded to Mori's hypothesis and researchers interpreted the dip in attractiveness

ratings for nearly human-like figures as the uncanny valley. The conclusion was that designing robots and animals in games is much safer than designing highly anthropomorphised characters. The safest combination is clearly non-human appearance with the ability to express human emotions.

A similar study was conducted by Dill et al. (2012). They used moving characters (short movies) as stimuli besides the static images. They also checked the participants' acquaintance with characters. Their results support the uncanny valley hypothesis. The highest discomfort level of participants was found for almost human-like characters for both static and moving stimuli. One of the results was also a correlation between the effects of the uncanny valley and the popularity of a given character among the public. The authors hypothesised that good knowledge of characters determines greater levels of familiarity. It is also worth mentioning that the question about the personality of characters (whether they were villains or "good guys") did not give any valid outcome.

McDonnell, Breidt & Bülhoff (2012) used the motion-capture technology to create virtual characters ranging from cartoonish to highly realistic. They tested the appeal, familiarity, friendliness, and trustworthiness of the figures. After ordering the rendering styles from the most abstract to the most realistic, they found two drops in examined features which can be interpreted as uncanny valleys. This result is consistent with the voices of scientists who claimed that we should consider more than one uncanny valley (Kätsyri et al., 2015). The authors also discovered that unappealing characters appear even less appealing when moving than when still and that motion anomalies are considered more unpleasant with human styles than with cartoonish ones. McDonnell et al. (2012) also suggested that render styles and photorealism of CGI movies should not be considered causes of box office failures in the entertainment industry and that motion-captured animations are enough to convince participants about the emotions of characters.

4. Still uncanny

The results of the above-mentioned studies may be misleading. All show the valley of emotional attitude and two positive hills on both sides of it.

Therefore one may say that the uncanny valley causes no substantial problems because we can create CGI characters which avoid the uncanny valley. But the situation is far more complicated. Although some authors optimistically state that uncanny valley has been skipped by CGI characters (e.g. Perry, 2014), this is not clear yet. As an example of perfect render in movies, Perry (2014) introduced the virtual character of Brad Pitt from *The Curious Case of Benjamin Button* (2008), but he supported this only with a single opinion. There are also inconsistencies in the studies. For example, the most human-like characters with the highest familiarity ratings which overcome the uncanny valley in Dill et al.'s study (2012) were the ones from the *Beowulf* movie (2007). Conversely, the same characters used in Kättsyri et al.'s research (2017) scored the highest ratings in eeriness.

The presence of problems with highly photorealistic characters seems to be supported by the study of Mustafa, Guthe, Tauscher, Goesele & Magnor (2017). They tested participants while watching different types of virtual characters and real people footage with EEG event-related brain activity. The results showed the highest probability for experiencing uncanny valley for highly realistically rendered humans.

The public opinion is also very convincing in this matter. The web page Tvtropes.org contains a list of hundreds of video games classified as "uncanny valley". It is a huge database that lists exact issues with games, e.g. "problems with facial animations", "creepy look of character".

Tinwell (2014) upholds the idea with the quotation of a persuasive comment from the debate around *GTA IV* (2008):

Grand Theft Auto IV should employ the cel shaded look. The in-game graphics shown so far for the game are ugly as hell – far uglier than anything seen previously in the series. Sometimes too much detail and a near miss at realism is far worse to look at... (Knotts, 2007, p. 1, as cited in Tinwell, 2014).

More recently, there were problems with the weirdness of characters of *Mass Effect: Andromeda* (2017). The outcry of players on the Internet was so strong that it forced the producers to release a series of patches trying to improve the characters' appeal, although with poor results (Schreier, 2017).

Furthermore, it seems that currently the uncanny valley hypothesis is more important for video games than for animated movies. It is much

easier to create an authentic character in a movie because of the possibility to adjust every frame of it (Perry, 2014). Video games require many more frames to be generated and it is nearly impossible for designers to adjust them all. MacDorman et al. (2009) stated that the uncanny valley worries especially video game designers because their animations are rendered instantaneously, without time for careful staging or touching up. Additionally, movie viewers only follow the narration passively and there is no direct interaction (Grodal, 2000). Video games are often experienced as a simulation of reality and they can cause great emotional arousal (Grodal, 2000). This may require greater authenticity from video games characters. Schwind & Jäger (2016) remarked also that human-CGI figures interaction could be improved by more credible eyes and eye-related areas. For example, in real life, it is natural to indicate our desired objects by focusing our eyesight on them. If a CGI wants a player to focus on something, it should direct them with its eyes and respond to their eyes movement. The study of Wilms et al. (2010) showed that if an illusion of real-time interaction with anthropomorphic virtual characters is to be created, these characters must follow a participant's gaze. Such behaviour might be viewed as passing the "social" Turing test by CGI characters (cf. Wilms et al., 2010). CGI would have to be supported by artificial intelligence due to the complexity of such a task. If this turns out to be true, optimistic expectations of fully realistic games in the close future are groundless.

In order to determine if we will overcome the uncanny valley effect in video games in the near future, we have to discover what causes the emotional effect. If the perceptual mismatch hypothesis is true, the effect is caused by physical attributes of characters; therefore it is hoped that the uncanny valley will be overcome in the close future concurrently with decreasing costs of computational power. If the theory of mind is relevant to the uncanny valley issue, probably we will have to wait longer for fully realistic video games.

Nevertheless, it has been shown that the realism of inanimate objects does not cause the uncanny valley effect (MacDorman et al., 2009). Additionally, Łupkowski, Rybka, Dziedzic, & Włodarczyk (2018) showed that background context is not an important factor for the uncanny valley. For that reason, it is important for game designers to focus on the creation

of characters in high realism environments. Tinwell (2014) stated that the growing need for effective communication in games imposes proper emotion expression of CGI characters and hence it is important to focus on facial expression and its imperfections. Earlier, Brenton et al. (2005) pointed out that eyes are crucial elements of CGI characters.

5. Backdooring the uncanniness

The previous sections lead to the conclusion that there is a problem in video games and we do not know yet if a simple increase in computational power will solve it. However, there is a way of designing appealing characters in games: stylisation. Creation of high realism is demanding – difficult to accomplish, terribly expensive, and yet less preferred than stylised environments (Geller, 2008). Already in 2005 Fischer, Bartz & Straber observed that, for augmented reality, stylised (non-photorealistic) images are more immersive than images with varying degrees of realism. Conversion of the whole image (background with inserted virtual objects) gives better results than conventional AR (virtual objects inserted into camera images).

A similar remark was made by Schwind, Wolf, & Henze (2018). They offered several suggestions as to how users can avoid negative emotions, including stylisation. When designers try to maximise the effectiveness of the realistic set-up, they should avoid atypicalities of characters. It is also worth creating physically attractive characters – it is easier to avoid the uncanny valley with appealing features.

Zell et al. (2015) tested which elements of stylisation have the greatest impact on the attractiveness of characters. They suggested that material properties of figures (i.e. shader, shader parameters, and textures) mostly affect appeal, eeriness, and attractiveness. However, the shape of characters determines mainly how realistic they appear. The greatest disturbance is caused by the conflict between extreme stylisation levels, e.g. between the high realism of material effects and the most cartoonish shape. Furthermore, the authors acknowledged that emotion expressed by characters does not change perceived realism, except for anger, which seems to be seen as eerier due to defensive mechanisms.

The uncanny valley is not always undesirable. Schwind et al. (2018) noticed that the uncanny valley effect can be utilised positively, in the creation of deliberately repulsive characters (e.g. Gollum from *The Lord of the Rings* trilogy). As for the game industry, Tinwell (2014) indicated that characters in a crime-thriller game *LA Noire* (2011) belong to the uncanny valley but this improves the game experience.

6. Conclusions

The development of highly realistic animations and video games revealed that the uncanny valley may be recognised in virtual characters. Players' comments on the Internet show the importance of this matter in a particularly intensive way and current research has to confront the growing expectations of players about the more convincing realism of games.

The uncanny valley research may answer whether it is worth focusing only on physical aspects of characters or it is needed to go beyond it. Up-to-date studies state that the most important aspect of characters is the face and particularly eye-related areas, which may indicate the relevance of the theory of mind. Currently, it is hard to predict whether a simple increase in computational power will allow creating fully realistic computer games. The insights from the literature overview suggest that the time when we see convincing and not uncanny characters is rather distant. However, to the best of our knowledge, studying the eerie features of characters may at least lead to a decrease in the uncanny valley effect. Certainly, this will be much harder in virtual reality due to the greater complexity of environments (Schwind et al., 2018). Whereas the multidimensionality of the uncanny valley effect seems to impede the progress and we still do not know what causes the effect, it is important to stress that not all unpleasant receptions of game characters are related to the uncanny valley. In order to ascribe the emotional reactions to the effect, one needs to test for that connection.

Realistic games may suffer from the uncanny valley and lose financial gains due to it. Stylisation is cheaper and preferred by users, but it is rather unlikely that game producers will resign from attempting to create convincing realistic virtual environments.

Acknowledgements

The author would like to thank professor Paweł Łupkowski for constructive comments on a draft of this paper.

References

- Blakemore, S.-J., & Decety, J. (2001). From the perception of action to the understanding of intention. *Nature Reviews Neuroscience*, 2(8), 561–567.
- Brenton, H., Gillies, M., Ballin, D., & Chatting, D. (2005). The Uncanny Valley: Does it exist and is it related to presence. *Presence Connect*, 8(1).
- Dill, V., Flach, L. M., Hocevar, R., Lykawka, C., Musse, S. R., & Pinho, M. S. (2012). Evaluation of the uncanny valley in CG characters. In *International Conference on Intelligent Virtual Agents* (pp. 511–513). Springer.
- Fischer, J., Bartz, D., & Straber, W. (2005). Stylized augmented reality for improved immersion. In *IEEE Proceedings. VR 2005. Virtual Reality, 2005* (pp. 195–202). IEEE.
- Geller, T. (2008). Overcoming the uncanny valley. *IEEE Computer Graphics and Applications*, 28(4), 11–17.
- Grodal, T. (2000). Video games and the pleasures of control. D. Zillmann, P. Vorderer (eds.), *Media Entertainment: The Psychology of Its Appeal* (pp. 197–213). Lawrence Erlbaum Associated Publishers.
- Kätsyri, J., Förger, K., Mäkräinen, M., & Takala, T. (2015). A review of empirical evidence on different uncanny valley hypotheses: support for perceptual mismatch as one road to the valley of eeriness. *Frontiers in Psychology*, 6(390), 1–16.
- Kätsyri, J., Mäkräinen, M., & Takala, T. (2017). Testing the ‘uncanny valley’ hypothesis in semirealistic computer-animated film characters: An empirical evaluation of natural film stimuli. *International Journal of Human-Computer Studies*, 97, 149–161.
- Knotts, T. (2007). GTA IV, the uncanny V, and ‘good graphics’. Online: <<http://www.destructoid.com/gta-iv-the-uncanny-v-and-good-graphics---39172.phtml>>. Access date: 23th December 2018.
- Lackner, J. R. (1988). Some proprioceptive influences on the perceptual representation of body shape and orientation. *Brain*, 111(2), 281–297.

- Łupkowski, P., Rybka, M., Dziedzic, D., & Włodarczyk, W. (2018). The background context condition for the uncanny valley hypothesis. *International Journal of Social Robotics*, 11(1), 25–33.
- MacDorman, K. F., Green, R. D., Ho, C.-C., & Koch, C. T. (2009). Too real for comfort? Uncanny responses to computer generated faces. *Computers in Human Behavior*, 25(3), 695–710.
- McDonnell, R., Breidt, M., & Bülthoff, H. H. (2012). Render me real?: Investigating the effect of render style on the perception of animated virtual humans. *ACM Transactions on Graphics (TOG)*, 31(4), 91:1–91:11.
- Metacritic (n.d.). *The Polar Express*. Online: <<https://www.metacritic.com/movie/the-polar-express>>. Access date: 21st December 2018.
- Misselhorn, C. (2009). Empathy with inanimate objects and the uncanny valley. *Minds and Machines*, 19(3), 345–359.
- Mustafa, M., Guthe, S., Tauscher, J.-P., Goesele, M., & Magnor, M. (2017). How human am I?: EEG-based evaluation of virtual characters. In *Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 5098–5108). ACM.
- Perry, T. (2014). Leaving the uncanny valley behind. *IEEE Spectrum*, 51(6), 48–53.
- Pollick, F. E. (2009). In search of the uncanny valley. In *International Conference on User Centric Media* (pp. 69–78). Springer.
- Schneider, E., Wang, Y., & Yang, S. (2007). Exploring the uncanny valley with Japanese video game characters. In *DiGRA '07 – Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play*.
- Schreier, J. (2017). The story behind Mass Effect: Andromeda's troubled five-year development. Online: <<https://kotaku.com/the-story-behind-mass-effect-andromedas-troubled-five-1795886428>>. Access date: 23th December 2018.
- Schubert, T., Friedmann, F., & Regenbrecht, H. (2001). The experience of presence: Factor analytic insights. *Presence: Teleoperators & Virtual Environments*, 10(3), 266–281.
- Schwind, V., & Jäger, S. (2016). The uncanny valley and the importance of eye contact. *I-Com*, 15(1), 93–104.
- Schwind, V., Wolf, K., & Henze, N. (2018). Avoiding the uncanny valley in virtual character design. *Interactions*, 25(5), 45–49.
- Tinwell, A. (2014). *The uncanny valley in games and animation*. AK Peters/CRC Press.

- Wages, R., Grünvogel, S. M., & Grützmacher, B. (2004). How realistic is realism? Considerations on the aesthetics of computer games. In *International Conference on Entertainment Computing* (pp. 216–225). Springer.
- Wilms, M., Schilbach, L., Pfeiffer, U., Bente, G., Fink, G. R., & Vogeley, K. (2010). It's in your eyes—using gaze-contingent stimuli to create truly interactive paradigms for social cognitive and affective neuroscience. *Social Cognitive and Affective Neuroscience*, 5(1), 98–107.
- Zell, E., Aliaga, C., Jarabo, A., Zibrek, K., Gutierrez, D., McDonnell, R., & Botsch, M. (2015). To stylize or not to stylize?: The effect of shape and material stylization on the perception of computer-generated faces. *ACM Transactions on Graphics (TOG)*, 34(6), 184:1–184:12.

Dawid Ratajczyk, M.A. – cognitive scientist, PhD student at the Faculty of Psychology and Cognitive Science, Adam Mickiewicz University, Poznań

Dolina niesamowitości w grach komputerowych: przegląd badań

Abstrakt: Dolina niesamowitości (ang. *uncanny valley*, UV) to pojęcie zaproponowane przez Masahira Moriego (1970) dotyczące negatywnych emocji pojawiających się w kontaktach z niemal ludzkimi postaciami. Początkowo opisywane było w kontekście robotów humanoidalnych, lecz rozwój realizmu w animacjach i grach komputerowych wpłynął na rozpatrywanie UV również w tych obszarach. Szczególnie widoczne jest duże zainteresowanie doliną niesamowitości po stronie graczy. W ostatnim czasie wzrosła liczba doniesień z badań, które empirycznie testują wpływ UV na odbiór realistycznych postaci w grach. W artykule przedstawiono przegląd badań dotyczących UV w grach wideo oraz rozważania nad tym, czy UV faktycznie wpływa na rozwój gier komputerowych. Jak wynika z dotychczasowych badań, istnieje potrzeba odpowiedzi na pytanie, jakie atrybuty postaci powodują efekt doliny niesamowitości.

Słowa kluczowe: dolina niesamowitości, postacie wirtualne, gry komputerowe, CGI

Two Faces of Flow: Preliminary Results From a Game Addiction Study

Katarzyna Skok

Uniwersytet w Białymstoku | kskok488@gmail.com | ORCID: 0000-0002-1309-9674

Abstract: This study aims to explore the ambiguous nature of flow and the way it relates to inclination towards addiction. The results of an exploratory factor analysis indicate that the flow experienced by players has at least two components which are called in this study hedonistic flow (direct pleasure seeking) and eudaimonistic flow (escapism). The results of the regression analysis show that 54.4% of the variance of Internet addiction is accounted for by life competence, eudaimonistic flow in a game, excitement as an emotion experienced while playing a game and annoyance as an emotion experienced when it is not possible to play.

Keywords: game addiction, flow, eudaimonism, excitement, escapism

1. Introduction

Internet (game) addiction is often labeled as problematic Internet (game) use and could be characterized by an individual's inability to control his or her Internet (game) use, which in turn leads to feelings of distress and to a functional impairment of daily activities (Shapira et al., 2003). The clinical interpretation of Internet (game) addiction has brought many controversies. It is still not included in the current DSM or ICD classifications¹. On the one hand, Internet addiction shows a strong diagnostic similarity to DSM-IV's substance dependence (Young, 1996) and demonstrates a pattern similar to compulsive gambling (Young, 1998; Greenfield, 1999). On the other hand, some researchers argue that Internet compulsion may be masking other problems (Walther, 1999; Griffiths, 2000; Davis, 2001).

The second theory on which the research described in this paper is based is that of flow. The concept of flow was introduced by Csikszentmihalyi (1990) to describe the optimal experience – the state in which someone is fully focused on a pleasant activity and when there is a balance between skills and challenges. Flow experiences can be characterized by intense and focused concentration, merging of action and awareness, loss of reflective self-consciousness, sense of control over one's actions, distortion of the sense of time, clear goals, immediate feedback, and intrinsic reward. Such characteristics seem to fit the course of gameplay well and some studies indicate a positive relation between flow and game addiction (Choi & Kim, 2004; Chou & Ting, 2003). There is, however, also an opposite voice which shows a negative correlation between flow and inclinations toward addiction (Wan & Chiou, 2006). In this study, the level of the flow experience was significantly lower for addicts than for non-addicts.

Is the flow experience responsible for inclinations toward addiction? The first position assumes only the positive perspective on flow – which seems justified, as the flow state is related to a positive affect. The second

.....
¹ DSM (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders) and ICD (International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems) are publications used for diagnostic purposes.

one highlights the negative perspective and is based on the motivational premises of Maslow's hierarchic theory of needs. It differentiates lower dissatisfactory needs (physiological needs, safety, love/belonging, self-esteem) from higher satisfactory needs (self-actualisation, transcendence). The authors representing the second position (Wan & Chiou, 2006) assume that satisfying lower needs does not lead to higher satisfaction. They indicate that both types of needs describe entirely different dimensions and should not be treated as two poles of a single dimension. According to these authors, addiction features are more typical to lower dissatisfactory needs than to higher satisfactory needs. Compulsive playing seems to stem from the relief of dissatisfaction rather than the pursuit of satisfaction. In contrast, games tend to provide the non-addicts with a sense of satisfaction rather than a sense of dissatisfaction.

One of the purposes of the current study was the exploration of this difference. This exploration might explain the contradicting results described by the 'positive' and 'negative' perspectives mentioned above. If the difference is a fact, addicts would be motivated by a kind of compensation ('I'd feel bad if I didn't play') and non-addicts by fun ('When I play, I feel good').

Both types of players would experience the flow state as introduced by Csikszentmihalyi, but they would be focused on its different characteristics: either clearly 'positive' ones (fun) or those slightly 'negative' (loss of reflective self-consciousness, forgetfulness). The distinction between 'positive' and 'negative' characteristics might evoke undesirable associations so both flow perspectives – based on their key features – are called in this study hedonistic and eudaimonistic.

Both hedonism and eudaimonism have their sources in ancient Greek thought. Hedonism (Greek *ἡδονή*, "pleasure") as an ethical position was developed by Aristippus of Cyrene and indicated that pleasure is the only good. 'Positive' flow is hedonistic in nature because it implies experiencing pleasure. An online game which does not give fun stops being attractive. The other type of flow has eudaimonistic characteristics (gr. *εὐδαιμονία*, "happiness"). Eudaimonism is a broader perspective but it can be described in relation to hedonism – the former views happiness in the same way as the latter does pleasure (Tatarkiewicz, 1976). Eudaimonism – in contrast to hedonism – accepts a number of different paths leading to happiness.

In current psychology both approaches have given rise to different views on the nature of well-being. If the concept of well-being refers to optimal psychological functioning and experience (Ryan & Deci, 2001), then – depending on the point of view – it can be interpreted either in terms of pleasure and happiness (Kahneman, Diener & Schwarz, 1999) or actualisation of human potentials (Waterman, 1993). It is worth noting that the idea of flow examined in the current article is congruent with both of these positions and encompasses components mentioned by Csikszentmihalyi (1990). If eudaimonistic flow can be characterized by the need for happiness and fulfillment, then escape (compensation) is a core of this experience (this has not been noticed before). Fulfilling or realising one's daimon or true nature (Waterman, 1993) implies understanding of the imperfectness of human life and the pursuit of ultimate meaning which cannot be reduced to a mere pleasure. Compensation is inevitable here because it guarantees personal growth and feelings of competency in spite of objective obstacles an individual may meet on the way to happiness. It can be hypothesised here that an online game which does not give fun anymore is rejected by individuals oriented hedonistically but not eudaimonistically (as compensating life deficits with a game does not necessarily need to be pleasant). As noticed by McMahan and Estes (2011), running a marathon provides more opportunities for personal growth than dining at a fine restaurant. In terms of flow: dining at a fine restaurant provides short-time pleasure (fun) and running a marathon (and preparing to it) gives meaning that can occupy the mind for a longer time.

An Internet (game) addict who is refused their favorite way of escaping may perceive their own offline deficits much more deeply, which in turn may lead to withdrawal symptoms characteristic of addiction. An individual motivated eudaimonistically is determined to achieve some broader goal than mere pleasure.

Eudaimonistic and hedonistic flow seem to be two faces of the traditional flow. They describe different ways people are motivated to certain behaviors. Intense and focused concentration, merging of action and awareness, loss of reflective self-consciousness, and time distortion might be more essential to eudaimonistic flow (escape, forgetting), and clear goals, immediate feedback, and intrinsic reward might be more

relevant to the hedonistic one (pleasure). The twofold characteristics of the optimal experience can be better understood in the light of the promotion-prevention theory (Higgins, 1997). In the context of online games, promotion behaviors are those motivated by fun, curiosity, or achievements (embracing pleasure). On the other hand, the aim of prevention behaviors is distraction and escape (avoiding pain).

2. The Current Study

The hypotheses in the current study reflected the differences in flow experienced by players who were more and less inclined toward addiction. It was assumed that the differences would be observed both online (in-game) and offline (in real-life activities).

- H1. More addicted players will be:
 - H1.1. less satisfied with their lives than less addicted players.
- H2. Differences between more addicted players and less addicted players in the flow experienced offline and in-game will be the following:
 - H2.1. Less addicted players will experience a higher level of flow offline than in-game.
 - H2.2. More addicted players will experience a higher level of flow in-game than offline.
 - H2.3. More addicted players will experience in-game a higher level of flow than less addicted players.
 - H2.4. More addicted players will experience offline a lower level of flow than less addicted players.
- H3. Differences between more addicted players and less addicted players in experiencing eudaimonistic and hedonistic flow will be the following:
 - H3.1. The level of eudaimonistic flow experienced in-game will be higher for more addicted players than less addicted ones.
 - H3.2. The level of hedonistic flow experienced in-game will be higher for less addicted players than more addicted ones.
 - H3.3. The level of hedonistic flow experienced offline will be higher for less addicted players than more addicted ones.

- H3.4. More addicted players will experience in-game a higher level of eudaimonistic flow than that of hedonistic flow.
- H3.5. Less addicted players will experience in-game a higher level of hedonistic flow than that of eudaimonistic flow.

2.1. Method

The research was conducted online in Polish after placing recruitment information about the survey on six Polish language online game forums. There was no interaction between participants and researchers. After clicking a link in the recruitment note, individuals were redirected to the webpage with the survey.

2.1.1. Materials

The study questionnaire consisted of 70 single items and two complex items related to emotions. For each item, participants were required to specify their level of agreement or disagreement on a 5-point Likert scale. The questionnaire was followed by three questions regarding the average weekly time spent in game, the duration of playing (when it was started), and the names of the games played. The language of the questionnaire was Polish.

Flow level was measured by two exploratory scales prepared for the purposes of the current study, each consisting of 18 items. One scale measured flow experienced while playing an online game, the other one measured flow experienced in general (in life). Consecutive items in both scales corresponded to each other in such a way that the flow-in-life scale was a generalisation of statements from the flow in game scale. The instruction for the flow in game scale asked players to imagine that they were playing their favorite game. Consequently, the instruction for the flow in life scale asked them to think about their life in general. Items from both scales were presented on a single HTML page in random order – different for each participant (which might have affected the reliability score).

Addiction was measured with the Internet Addiction Test (Widyanto & McMurran, 2004) and satisfaction with life was measured with the Satisfaction with Life Scale (Diener et al., 1984). Additionally, two exploratory scales were used, concerning emotions experienced while playing

and emotions experienced when it is not possible to play, based on a two-factor model of emotions (Russell et al., 1989). The pleasant and high-arousal emotions (excitement) were: excited, interested, glad, happy; the unpleasant and high-arousal emotions (stress) were: stressed, angry, irritated, annoyed, frustrated, anxious; the pleasant and low-arousal emotions (relaxation) were: relaxed, calm; and finally the unpleasant and low-arousal emotions (depression) were: bored, disappointed, tired, sad.

2.1.2. Participants

The participants were Polish language players recruited from Polish online game forums. The recruitment note informed that the study would explore their motivation to play online games. The analysis included 159 surveys of which 111 were fully filled out. Players who filled out the whole survey were of the following age groups: 19–24 (47.7%; 53 participants), under 19 (32.4%; 36 participants), and over 24 (19.8%; 22 participants). The played games were the following: *World of Warcraft* (53%; 84 participants), *Battlefield* (9%; 14 participants), *Lineage II* (8%; 13 participants), *Runes of Magic* (8%; 13 participants), and *Guild Wars* (2%; 3 participants).

2.1.3. Results

Addiction. The mean level of Internet addiction (111 results from fully filled out surveys) was 41.22. 80 participants (72.1%) were diagnosed as average Internet users, 30 participants (27%) were users experiencing occasional or frequent problems because of the Internet, and one person (0.9%) was an addicted one. Because the aim of the current study was not a clinical one, it was decided to assume a median for differentiating participants in relation to their level of addiction. According to these statistics, 55 participants were assigned to the group of less addicted players (49.5%) and 56 (50.5%) to the group of more addicted players. Both groups of players got respectively 21 to 37 and 38 to 88 points on the Internet Addiction Test.

Addiction and age. There was no significant correlation between Internet addiction and age: $r(109) = 0.02$; $p = 0.87$. The mean levels of addiction of participants from different age groups were the following: individuals under 19: $M(36) = 41.94$, $SD = 16.18$; individuals between 19 and 24: $M(53) = 39.89$, $SD = 11.99$; and individuals over 24: $M(22) = 43.23$, $SD = 16.73$.

Verification of hypotheses. From 18 flow items presented in the survey, eventually 12 were chosen for further analysis. Exploratory factor analysis (Varimax rotation with Kaiser normalisation) of flow in game state showed three factors: eudaimonistic flow (six items; $\alpha=0.71$; 20.57% of variance), hedonistic flow (three items; $\alpha=0.65$; 15.43% of variance) and purposefulness (three items; $\alpha=0.41$; 12.54% of variance). These factors explain 48.54% of the variance of results. Eudaimonistic flow includes absorption, forgetting problems, meaning, calming down, filling emptiness in life, and escape from nonsense. Hedonistic flow includes fun, curiosity, and autonomy. And purposefulness includes purposefulness, achievability of goal, and challenge. Purposefulness had a low reliability, which indicates that it should be reworked in future (either developed as a single factor or merged with the two existing ones).

Factor analysis of flow in life did not show a similar pattern as flow in game. For example, absorption seemed to be rather a part of purposefulness or a factor representing hedonistic flow not eudaimonistic one. Additionally, eudaimonistic flow seemed to lack some of its components: calming down or meaning are not a part of it but clearly form a hedonistic state. This fact may indicate that, from a psychometric point of view, flow in life is not an equivalent of the flow experienced during some activities. For further analysis, it was nonetheless decided to operationalize flow in life by items corresponding to flow in game. Table 1 shows the rotated component matrix of flow in game.

Of the 10 tested hypotheses, 7 were verified positively. More addicted players compared to less addicted ones were less satisfied with their lives (H1.1) ($M=13.84$ and $M=16.6$; $t(109)=3.64$; $p<0.01$). As far as the second hypothesis is concerned, two of its parts were verified positively and two negatively. Contrary to the assumptions, less addicted players did not experience a higher level of flow in life than while playing games (H2.1). The level of flow experienced by this group in games and in life was similar (respectively: $M=3.51$ and $M=3.63$; $t(53)=-1.42$; $p=0.16$). In the group of more addicted players the difference was consistent with the hypothesis (H2.2): more addicted players experienced a higher level of flow in game than in life ($M=3.77$ and $M=3.49$; $t(55)=2.82$; $p<0.01$). Additionally, more addicted players experienced a higher level of flow in game than less addicted ones (H2.3) ($M=3.77$ and $M=3.5$; $t(109)=-2.82$; $p=0.01$).

Hypothesis 2.4 was not supported: both groups of players experienced similar levels of flow in life (more and less addicted players, respectively: $M=3.49$ and $M=3.63$; $t(108)=1.27$; $p=0.21$).

Table 1. Results of exploratory factor analysis of flow in game – factor loadings (rotation method: Varimax with Kaiser normalisation)

Items	Flow in game		
	Eudaimonic	Hedonic	Purposefulness
absorption	0.493	0.097	0.311
forgetting problems	0.771	0.013	-0.003
meaning	0.614	0.163	0.211
calming down	0.589	0.020	-0.029
filling emptiness in life	0.687	0.193	-0.180
escape from nonsense	0.614	-0.025	0.092
fun	-0.006	0.792	0.225
curiosity	0.108	0.783	0.156
autonomy	0.121	0.677	-0.086
purposefulness	-0.088	0.136	0.702
achievability of goal	0.115	0.230	0.411
challenge	0.101	-0.093	0.760

The third hypothesis, depicting the differences between more and less addicted players in experiencing hedonistic and eudaimonistic flow, was supported in its three components. First (H3.1), the level of eudaimonistic flow experienced in game was higher for more addicted players than less addicted ones ($M=3.21$ and $M=2.55$; $t(109)=-4.28$; $p<0.01$). Second (H3.3), the level of hedonistic flow experienced in life was higher for less addicted players than more addicted ones ($M=3.88$ and $M=3.51$; $t(108)=2.37$; $p=0.02$). Third (H3.5), for less addicted players the level of hedonistic flow experienced in game was higher than the level of eudaimonistic one ($M=4.25$ and $M=2.55$; $t(54)=16.58$; $p<0.01$). Contrary to the assumptions, hypotheses H3.2 and H3.4 were not supported. The level of hedonistic flow experienced in game was not higher for less addicted players than for more addicted ones (H3.2) ($M=4.36$ and $M=4.25$; $t(109)=-0.99$; $p=0.33$). Also (H3.4), more addicted players did not experience in game a higher level of eudaimonistic flow than that

of hedonistic flow. On the contrary, the group of more addicted players experienced a higher level of hedonistic flow than that of eudaimonistic flow ($M=4.36$ and $M=3.21$; $t(55)=8.84$; $p<0.01$).

In response to the negatively verified hypothesis 3.4, a more subtle measure can be submitted, regarding a general difference in experiencing hedonistic and eudaimonistic flow in game. For all participants hedonistic flow in game was significantly stronger than eudaimonistic one ($M=4.30$ and $M=2.91$; $t(158)=-19.32$; $p<0.01$). If we test the hypothesis 3.4 in relation to this difference, its meaning is verified positively. The difference between hedonistic and eudaimonistic flow in game was significantly lower for more addicted players than for less addicted ones ($M=1.15$ and $M=1.69$; $t(109)=3.29$; $p<0.01$). This may reflect a relatively higher significance of eudaimonistic flow (compared to hedonistic one) for more addicted players. What is interesting, a contrary difference can be observed in the level of flow experienced in life [$M=0.07$ (more addicted players) and $M=0.56$ (less addicted players); $t(108)=3.06$; $p<0.01$]. In both cases (flow in games or flow in life) the difference can be accounted for by different factors. In the first case, the level of eudaimonistic flow in game was higher for more addicted players than for less addicted ones (H3.1) but there was no difference in experiencing hedonistic flow in game (H3.2). In the second case, the level of hedonistic flow in life was higher for less addicted players than for more addicted ones (H3.3) but there was no difference in experiencing eudaimonistic flow in life [$M=3.44$ (AP) and $M=3.32$ (NAP); $t(108)=-0.91$; $p=0.37$].

Emotions. Emotions experienced while playing a favorite game or when it is not possible to play were analyzed according to the two-factor model of emotions (Russell et al. 1989). The participants experienced more intensely pleasant emotions [excitement ($M=3.75$) and relaxation ($M=3.41$)] when they were playing than unpleasant emotions [depression ($M=1.80$) and stress ($M=1.58$)] when they were unable to play.

Three categories of emotions correlated positively with addiction: stress, depression, and excitement. Eudaimonistic flow correlated positively with all categories. There was no correlation between any emotion category and hedonistic flow in life or life satisfaction. The pleasant emotions correlated with addiction, hedonistic and eudaimonistic flow

in games, and eudaimonistic flow in life. The unpleasant emotions correlated with addiction and eudaimonistic flow in games and life. Detailed correlation statistics are presented in Table 2.

Table 2. Correlations between emotional states and other variables tested in the study

		Correlations with other variables tested in the study					
Emotions	Addiction	Flow in game		Flow in life		Satisfaction with life	
		Eudaimonistic	Hedonistic	Eudaimonistic	Hedonistic		
A	excitement	0.34***	0.35***	0.34***	0.29**	0.04	0.13
	stress	0.65***	0.54***	0.03	0.22*	-0.08	-0.17
	relaxation	-0.02	0.25**	0.22**	0.24**	0.11	0.18
	depression	0.57***	0.56***	0.14	0.23*	-0.02	0.12
	excited	0.42***	0.23**	0.20*	0.15	-0.09	-0.01
	interested	0.22*	0.23**	0.37***	0.24**	0.07	0.17
	glad	0.20*	0.23**	0.23**	0.24**	0.10	0.22*
	happy	0.18	0.37***	0.27**	0.26**	0.08	0.12
	stressed	0.42***	0.42***	-0.02	0.22*	0.03	0.01
	angry	0.55***	0.39***	0.04	0.20*	-0.04	-0.22*
B	irritated	0.46***	0.41***	0.06	0.08	-0.15	-0.14
	annoyed	0.59***	0.43***	0.04	0.20*	-0.06	-0.10
	frustrated	0.50***	0.47***	0.07	0.19*	-0.05	-0.08
	anxious	0.57***	0.45***	-0.05	0.19*	-0.10	-0.28**
	relaxed	0.00	0.17*	0.29***	0.18*	0.03	0.16
	calm	-0.03	0.24**	0.10	0.22*	0.15	0.15
	bored	0.48***	0.50***	0.16*	0.15	-0.02	-0.15
	disappointed	0.42***	0.36***	0.10	0.12	-0.01	-0.08
	tired	0.34***	0.35***	0.11	0.22*	0.03	-0.01
	sad	0.48***	0.43***	0.02	0.24**	-0.06	-0.09

* $p < 0.05$

** $p < 0.01$

*** $p < 0.001$ A – emotional states

B – single emotions

Eudaimonistic flow and an excitement-based model of Internet addiction.

It was assumed that a distal cause of Internet or game addiction is a low life competence (operationalized by the flow in life item 'I know I do well in life'), and annoyance is an emotion experienced when it is not possible to compensate that low competence (for example, by playing a game). The compensation itself paradoxically might be based on experiencing high-arousal pleasant excitement and soothing eudaimonistic flow at the same time. It is important to add that excitement is not identical with hedonistic flow (although it can be a main emotion experienced while being in this state). Also, excited players are not necessarily in the hedonistic state, their excitement may be a way to escape.

Linear regression analysis showed that 54.4% of the variance of Internet addiction was accounted for by the four above factors. Detailed regression analysis results are presented in Tables 3 and 4.

Table 3. Results of linear regression analysis for internet addiction – model summary

R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
0.749	0.561	0.544	9.743

Table 4. Results of linear regression analysis for internet addiction – coefficients

	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(constant)	21.787	4.754		4.583	0.000
excitement	3.669	0.920	0.272	3.986	0.000
eudaimonistic flow in game	3.565	1.235	0.217	2.887	0.005
annoyance	5.813	1.052	0.410	5.526	0.000
life competence	-3.985	0.859	-0.301	-4.638	0.000

3. Discussion

The results of the study show that there is a positive correlation between Internet (or game) addiction and flow in game. More addicted players tend to be less satisfied with life. Additionally, games seem to be a special form of activity for them: they experience more flow in game than generally in life and the level of their flow is higher than that experienced by less addicted players. This study shows that flow is not a homogenous state as introduced by Csikszentmihalyi; therefore, its relation to addiction is much more complex than depicted in the literature. Flow experienced by players has at least two components which relate to (1) direct pleasure seeking, 'here and now' enjoyment of performing an action (hedonistic flow), and to (2) the need to compensate life deficits (eudaimonistic flow, a kind of escapism). Less addicted players experience more hedonistic flow in life than more addicted ones, and in games the opposite is true: the level of eudaimonistic flow in games is higher for more addicted players than for less addicted ones.

In terms of the promotion-prevention theory (Higgins, 1997), hedonistic flow corresponds to promotion and eudaimonistic one is related to prevention. There is, however, one interesting paradoxical incongruence here. More addicted players compared to less addicted ones experience a higher level of eudaimonistic flow in game (prevention), and at the same time they are more excited while playing (promotion). This paradox can be explained by assuming that, in addiction, promotion and prevention correspond to different motivational levels. Prevention, or eudaimonistic flow, is a meta-metamotivational strategy while promotion, or excitement, is a metamotivational tactic to perform certain actions in games. The above relations are presented in Table 5. A similar pattern was observed in experimental conditions – risky tactics can serve a vigilant strategy (Scholer et al., 2008).

In the current study, preventional regulation, vigilance, and eudaimonistic flow are a reaction to low life competence, to deficits and problems that cannot be coped with in a direct way. When typical off-game prevention strategy is not successful and individuals are prone to failure, they modify their tactics under the strategy and seek excitement (instead of relaxation) in a game. Instead of being focused on their life deficits they become

excited by games. The model of game (Internet) addiction presented in the current study includes four predictors: low (1) life competence that leads to (2) annoyance when it is not possible to compensate it, (3) eudaimonistic flow in a game as a strategy to prevent experiencing future failures, and (4) excitement as a tactic to reach strategic goals in the best way. This corresponds to the results of physiological studies on Internet and game addiction. Addicts tend to have a higher level of physiological arousal than non-addicts (Griffiths & Dancaster, 1995). High ‘energetic’ arousal is typical for a type A personality and those who score high on Behavioral Activation System (BAS) scales (Carver & White, 1994). Although there is no direct empirical evidence for a relation between BAS and Internet (game) addiction, some studies show that BAS may influence alcohol or drug addiction (Franken, 2002; Franken & Muris, 2006). Two components of BAS might be especially responsible for this: fun seeking and drive.

Table 5. Levels of motivation and corresponding goals, promotion–prevention states and types of flow

Motivation level	Motivation	Metamotivation	Meta-metamotivation
goal	to play Alterac Valley	to have fun	to forget problems
promotion – prevention theory		promotion	prevention
flow		hedonistic	eudaimonistic

The results of the current study could also be interpreted in a biochemical context (Koepp et al., 1998). Dopamine is associated with reward-seeking behaviors (Arias-Carrión & Poppel, 2007) and its role can be described by differentiation between ‘wanting’ and ‘liking’ (Berridge & Robinson, 1998). The role of ‘wanting’ is not to mediate hedonistic impact but rather to mediate the incentive salience of rewards, modulating their motivational value. ‘Liking’ is a hedonistic pleasure of consuming a stimulus, an emotion lacking motivational characteristics. In mice, for example, increased dopamine may enhance ‘wanting’ sweet rewards without increasing the ‘liking’ of sweetness (Pecina et al., 2003). The differentiation between ‘wanting’ and ‘liking’ may help understand addictive

behaviors: drug, gambling, and game addictions. A cocaine user may be excited by the drug, which may be a source of vitality and self-confidence for him or her. In the case of gamblers, the vitality and self-confidence that lead to risky decisions may be influenced by the illusion of control or unrealistic optimism biases (Abler et al., 2009). Finally, in players vitality would manifest itself in an almost unlimited satisfaction of needs created while playing a game, feeling the power, becoming stronger and stronger. And this state can be described in terms of the interaction between eudaimonistic flow and excitement.

4. Conclusions

The current study shows strong empiric evidence for the heterogeneity of the flow state and the way its eudaimonistic component combined with the experience of excitement influences game (Internet) addiction. The study also sheds light on the way addicted individuals – those who experience lower satisfaction with life – find their way to well-being. However, it is important to note that the results presented here are based on exploratory factor analysis and further research should focus on improving the flow scales. In particular the purposefulness component needs to be carefully developed or reworked. Also, the model is based on correlational analysis; future experimental design might confirm a causal relationship between addiction and its predictors. Finally, the participants of the current study were not game (Internet) addicts in clinical terms. It might be worth exploring how the eudaimonistic flow-excitement model would describe a ‘real’ addicts population. The model presented here can also be interpreted in terms of existential analysis and logotherapy (Frankl, 2006), with a wide range of possible implications for Internet and game addiction therapy.

References

- Abler, B., Hahlbrock, R., Unrath, A., Grön, G., Kassubek, J. (2009). At-risk for pathological gambling: Imaging neural reward processing under chronic dopamine agonists. *Brain*, 132(9), 2396–2402.

- Arias-Carrión, O., Poppel, E. (2007). Dopamine, learning, and reward-seeking behavior. *Acta Neurobiologiae Experimentalis*, 67(4), 481–488.
- Berridge, K. C., Robinson, T. E. (1998). What is the role of dopamine in reward: Hedonic impact, reward learning, or incentive salience? *Brain Research Reviews*, 28(3), 309–369.
- Carver, C. S., White, T. L. (1994). Behavioral inhibition, behavioral activation, and affective responses to impending reward and punishment: The BIS/BAS Scales. *Journal of Personality and Social Psychology*, 67(2), 319–333.
- Choi, D., Kim, J. (2004). Why people continue to play online games: In search of critical design factors to increase customer loyalty to online contents. *CyberPsychology and Behavior*, 7(1), 11–24.
- Chou, T. J., Ting, C. C. (2003). The role of flow experience in cyber-game addiction. *CyberPsychology and Behavior*, 6(6), 663–675.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. New York: HarperCollins.
- Davis, R. A. (2001). A cognitive-behavioral model of pathological Internet use. *Computers in Human Behavior*, 17(2), 187–195.
- Diener, E., Emmons, R. A., Larsen, R. J., Griffin, S. (1985). The Satisfaction with Life Scale. *Journal of Personality Assessment*, 49(1), 71–75.
- Franken, I. H. A. (2002). Behavioral approach system (BAS) sensitivity predicts alcohol craving. *Personality and Individual Differences*, 32(2), 349–355.
- Franken, I. H. A., Muris, P. (2006). BIS/BAS personality characteristics and college students' substance use. *Personality and Individual Differences*, 40(7), 1497–1503.
- Frankl, V. (2006). *Man's search for meaning*. Boston: Beacon Press.
- Greenfield, D. N. (1999). Psychological characteristics of compulsive Internet use: A preliminary analysis. *CyberPsychology and Behavior*, 2(5), 403–412.
- Griffiths, M. D. (2000). Internet addiction: Time to be taken seriously? *Addiction Research*, 8(5), 413–418.
- Griffiths, M. D., Dancaster, I. (1995). The effect of type A personality on physiological arousal while playing computer games. *Addictive Behaviors*, 20(4), 543–548.
- Higgins, E. T. (1997). Beyond pleasure and pain. *American Psychologist*, 52(12), 1280–1300.

- Kahneman, D., Diener, E., Schwarz, N. (eds.) (1999). *Well-being: The foundations of hedonic psychology*. New York: Russell Sage Found.
- Koepp, M. J., Gunn, R. N., Lawrence, A. D., Cunningham, V. J., Dagher, A., Jones, T., et al. (1998). Evidence for striatal dopamine release during a video game. *Nature*, 393(6682), 266–268.
- McMahan, E. A., Estes, D. (2011). Hedonic versus eudaimonic conceptions of well-being: Evidence of differential associations with self-reported well-being. *Social Indicators Research*, 103(1), 93–108.
- Pecina, S., Cagniard, B., Berridge, K. C., Aldridge, W., Zhuang, X. (2003). Hyperdopaminergic mutant mice have higher “wanting” but not “liking” for sweet rewards. *Journal of Neuroscience*, 23(28), 9395–9402.
- Ryan, R. M., Deci, E. L. (2001). On happiness and human potentials: A review of research on hedonic and eudaimonic well-being. *Annual Review of Psychology*, 52(1), 141–166.
- Russell, J. A., Weiss, A., Mendelsohn, G. A. (1989). Affect Grid: A single-item scale of pleasure and arousal. *Journal of Personality and Social Psychology*, 57(3), 493–502.
- Shapira, N. A., Lessig, M. C., Goldsmith, T. D., Szabo, S. T., Lazoritz, M., Gold, M. S., Stein, D. J. (2003). Problematic Internet use: Proposed classification and diagnostic criteria. *Depression and Anxiety*, 17(4), 207–216.
- Scholer, A. A., Stroessner, S. J., Higgins, E. T. (2008). Responding to negativity: How a risky tactic can serve a vigilant strategy. *Journal of Experimental Social Psychology*, 44(3), 767–774.
- Tatarkiewicz, W. (1976). *Analysis of happiness*. The Hague: Martinus Nijhoff.
- Walther, J. B. (1999). Communication addiction disorder: Concern over media, behavior and effects. Online: <<http://psychcentral.com/lib/2006/communication-addiction-disorder-concern-over-media-behavior-and-effects/>>. Accessed: 29th December 2018.
- Wan, C. S., Chiou, W. B. (2006). Psychological motives and online games addiction: A test of flow theory and humanistic needs theory for Taiwanese adolescents. *CyberPsychology and Behavior*, 9(3), 317–324.
- Waterman, A. S. (1993). Two conceptions of happiness: Contrasts of personal expressiveness (eudaimonia) and hedonic enjoyment. *Journal of Personality and Social Psychology*, 64(4), 678–691.
- Widyanto, L., McMurran, M. (2004). The psychometric properties of the Internet Addiction Test. *CyberPsychology and Behavior*, 7(4), 443–450.

- Young, K. S. (1996). Psychology of computer use: XL. Addictive use of the Internet: A case that breaks the stereotype. *Psychological Reports*, 79(3), 899–902.
- Young, K. S. (1998). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *CyberPsychology and Behavior*, 1(3), 237–244.

Katarzyna Skok, PhD – psychologist, philosopher, assistant professor at the Faculty of Psychology and Pedagogy (University of Białystok)

.....

Dwa oblicza przepływu: wstępne wyniki badania uzależnienia od gier

Abstrakt: Niniejszy artykuł ma na celu zbadanie dwuznacznej natury przepływu oraz sposobu, w jaki ten związany jest ze skłonnością do uzależnienia. Rezultaty wstępnej analizy czynnikowej wskazują, że przepływ doświadczany przez graczy ma przynajmniej dwa komponenty, nazwane w niniejszym badaniu przepływem hedonistycznym (bezpośrednie poszukiwanie przyjemności) i eudajmonistycznym (eskapizm). Wyniki analizy regresji pokazują, że 54,4% wariancji uzależnienia od internetu wyjaśniane jest przez kompetencje życiowe, eudajmonistyczny przepływ w grze, podekscytowanie jako emocję doświadczaną podczas gry oraz irytację jako emocję doświadczaną, gdy nie istnieje możliwość grania.

Słowa kluczowe: uzależnienie od gier, przepływ, eudajmonizm, podekscytowanie, eskapizm

.....

Cywilnoprawna problematyka wykorzystania gry komputerowej jako narzędzia promocji: *in-game advertising* oraz *advergaming*

A Set of Civil Law Issues Related to Using a Computer Game as a Promotional Tool: In-game Advertising and Advergaming

Kamil Szpyt

Krakowska Akademia im. Andrzeja Frycza Modrzewskiego
 kszpyt@afm.edu.pl | ORCID: 0000-0002-2307-8789

Abstract: The paper discussed two phenomena characteristic of using a computer game as a promotional tool: in-game advertising and advergaming. The starting point for the considerations comes as a presentation of the historic and social context of the phenomenon. The presentation also provides a list of indispensable definitions. The further analysis investigates an obligation to apply the advertising regulating provisions included in the most essential acts of law to computer games. The reasoning is supplemented with deliberations regarding the issue of advertising of virtual products which do not have real equivalents. In further order, the paper investigates a phenomenon of an advertiser's seeking redress on the grounds of defective advertising, as well as a possibility of the violation of the personal rights of authors of a game which stem from including an advertisement into the game or from product placement allowed by the publisher without their knowledge and consent.

Keywords: computer game, advertising, product placement, in-game advertising, advergaming

1. Wprowadzenie

11 października 2018 na stronie Rządowego Centrum Legislacji opublikowano pierwotną wersję projektu ustawy o finansowym wspieraniu produkcji kulturowych gier wideo oraz o zmianie innych ustaw, zastąpioną następnie tak samo zatytułowanym projektem z 18 grudnia 2018 (dalej: Projekt), regulującym zasady ubiegania się przez niektórych przedsiębiorców o przyznanie wsparcia finansowego produkcji kulturowych gier wideo przybierającego postać ulgi w podatku dochodowym. Pod pojęciem kulturowej gry komputerowej, zgodnie z art. 2 pkt 5 Projektu, należy rozumieć grę wideo:

która wykorzystuje polski lub europejski dorobek kulturowy oraz posiada kulturowy lub innowacyjny charakter, a także spełnia test kwalifikacyjny potwierdzony certyfikatem tymczasowym oraz ostatecznym i jest przeznaczona do komercyjnej dystrybucji.

Jakkolwiek łatwo się domyślić, jakie intencje przeświecały podjęciu prac nad takowymi unormowaniami, niemniej zostały one również szeroko przedstawione w samym Projekcie (art. 1 ust. 3 pkt 1–9), w którym wskazano, że celem przyznawania wsparcia finansowego produkcji kulturowych gier wideo jest m.in. poprawa warunków funkcjonowania rynku produkcji gier wideo, zwiększanie aktywności przedsiębiorców działających na tym rynku na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej oraz wspieranie trwałego rozwoju gospodarczego państwa i jego regionów poprzez stwarzanie warunków rozwoju sektorów kreatywnych. W kontekście prowadzonych w niniejszym opracowaniu rozważań za najważniejszy należy uznać punkt ostatni omawianego przepisu, wskazujący, że dla twórców projektu równie istotny był „rozwój kultury oraz promocja wizerunku Rzeczypospolitej Polskiej oraz polskiego i europejskiego dziedzictwa kulturowego na świecie”.

Niewątpliwie należy to uznać za swoisty przełom w postrzeganiu gier komputerowych przez polskiego ustawodawcę (które to pojęcie, ze względów stylistycznych, będzie stosowane jako synonimiczne dla określenia „gry wideo”; szerzej o wzajemnej relacji tych terminów zob. Szpyt, 2018, s. 11–12). Jakkolwiek bowiem od pewnego już czasu rodzime instytucje państwowe podejmowały większe lub mniejsze starania mające na celu

wspieranie polskich producentów gier, takie jak np. przyznawanie dotacji w ramach programów sektorowych (m.in. *GameINN*) czy organizowanie specjalistycznych konferencji (m.in. corocznej, biznesowo-prawnej „Mastering the Game”), to wydaje się, że do dziś nie doceniły w pełni potencjału, jaki tkwi w grach komputerowych jako swoistych nośnikach treści promocyjnych. Potencjału, który nawet po pobieżnym zbadaniu jawi się jako imponujący. Wystarczy odnotować, że według części raportów wartość rynku reklam w grach wideo na świecie w 2019 r. powinna osiągnąć wartość ok. 4,377 mld dol. amerykańskich, co stanowi wzrost o ok. 34 mln w porównaniu z rokiem 2018 r. (zob. Statista, 2019; por. WePC, 2018). Z tego środka promocji korzystają nie tylko międzynarodowe koncerny przy popularyzacji swoich marek (np. Nike, Pepsi, Burger King), ale również politycy, żeby wspomnieć chociażby o kampanii wyborczej byłego prezydenta USA Baracka Obamy z 2008 roku. Jego wizerunek pojawił się wówczas m.in. w takich popularnych produkcjach jak *Need For Speed: Pro Street*, *Need For Speed: Carbon*, *NBA Live '08*, *Burnout Paradise*, *Nascar 09* (Ratajczak, 2018).

Jakkolwiek nawet wrywkowa analiza statystyk wskazuje, że trend w postaci promowania własnych produktów i usług w wirtualnych światach wzmógł się przede wszystkim ostatnimi laty, rzeczywiste zainteresowanie grami komputerowymi jako nośnikami określonych treści reklamowych sięga lat 70. XX wieku. Jednakże z uwagi na niewielką moc ówczesnych konsol, jak również pierwszych komputerów osobistych, długi czas produkcji nośników, związane z tym koszty oraz ograniczoną liczbę potencjalnych odbiorców, gry wideo nie stanowiły medium łatwego do zaadaptowania. Utrudniała to również grafika o niskiej rozdzielczości, która nie tylko uniemożliwiała precyzyjne przedstawienie konkretnego znaku towarowego czy firmy, lecz nawet kształtów samego produktu trzeba się było domyślać. Gry nie stanowiły więc zbyt wdzięcznej materii do lokowania produktów, a nieskomplikowana mechanika rozgrywki w istotny sposób ograniczała zakres możliwych rozwiązań reklamowych (Gałuszka, 2018).

Z czasem, oczywiście, nastąpił w tej dziedzinie daleko idący postęp. Ponadto zmieniła się również średnia wieku samych graczy oraz ich status ekonomiczny: z niezamożnych nastolatków na – niejednokrotnie – dobrze sytuowanych 30-, 40-latków; pojawił się również większy odsetek

grających kobiet. Jeżeli dodać do tego duże zaangażowanie w rozgrywkę i ponadprzeciętne skupienie na niej uwagi (jest to medium, którego w zasadzie nie można odbierać wyłącznie „pasywnie” – zawsze wymaga ono przynajmniej minimalnego zaangażowania), co wpływa również na stopień postrzegania i zapamiętywania pojawiających się w niej elementów, otrzymujemy – w teorii – nadzwyczaj obiecujący nośnik reklamy.

Ponadto charakteryzuje się ono dziś o wiele większą dostępnością dla potencjalnych reklamodawców, przez co należy rozumieć możliwość samodzielnego wprowadzenia określonych treści do gry przez reklamodawcę, nieraz bez jednoznacznej zgody jej wydawcy czy twórców. Jako przykład należy tutaj wskazać tworzenie różnego rodzaju nieoficjalnych modów, czyli modyfikacji do gier komputerowych. Mogą one przybierać zarówno postać nowych ubrań lub uzbrojenia dla postaci (np. opatrzonego znakiem towarowym reklamodawcy), jak i całych dodatkowych questów (zadań), do których wykonania potrzebny jest np. telefon określonej marki (zob. szerzej: Szpyt, 2018, s. 82 n.). Oczywiście, podobne działania niekiedy wzbudzają liczne wątpliwości natury prawnej. Jako przykład można tutaj wskazać moda do popularnej gry komputerowej *Doom* noszącego tytuł *Doom Fetito*. Miał on na celu promowanie treści proaborcyjnych w trakcie zażartej dyskusji na temat liberalizacji przepisów aborcyjnych w Argentynie. Sprowadzał się do pojedynczej misji, w której ostatecznym przeciwnikiem (bossem) do pokonania i zabicia był... ludzki płód. Wykonanie tej misji utrudniali księża, aktywistki *pro-life* i... naziści (Godziński, 2018).

Nie ulega wątpliwości, że w tradycyjnej reklamie telewizyjnej podobne rozwiązanie byłoby nie do pomyślenia. Rodzi się to pytanie o legalność takowych działań. Jakkolwiek bowiem, wnioskując z orzecznictwa, w niektórych przypadkach mogą pojawić się trudności z dowiedzeniem naruszenia dóbr osobistych konkretnej jednostki w sytuacji, gdy obraźliwy przekaz kierowany był do całej grupy społecznej (np. duchowieństwa), niemniej nie można takowego stanowiska odrzucać *a priori* (zob. m.in. wyrok Sądu Najwyższego z 21 września 2006, I CSK 118/06, OSNC 2007, Nr 5, poz. 77; Jabczuga-Kurek, 2016, s. 67-77). Otwarta pozostaje również kwestia pociągnięcia autora do odpowiedzialności np. z tytułu popełnienia przez niego przestępstwa znieważenia uczuć religijnych (por. Budyn-Kulik, 2014, s. 107). Oczywiście zawsze

dopuszczalna jest dyskusja o swobodzie twórczości artystycznej, jednakże – zwłaszcza w kontekście twierdzeń niektórych przedstawicieli doktryny prawniczej – rodzi to pytanie o zasadność uznawania gier komputerowych za obszary objęte tzw. magicznym kręgiem, który sprawia, że wszelkie działania podejmowane w ramach ich świata przedstawionego są prawnie indyferentne (zob. szerzej: Szpyt, 2018, s. 10–108; Tseng, 2011, s. 560; Zimmer-Czekaj, 2009, s. 92). Tym bardziej że coraz częściej praktyka przeczy takowym założeniom, o czym świadczy chociażby proces wytoczony przez Lindsay Lohan producentowi gry *GTA V*, w którym aktorka zarzuciła mu bezpodstawne wykorzystanie w materiałach promocyjnych jej wizerunku (Kacperski, 2018).

Powyższe wątpliwości zrodziły potrzebę bliższego przyjrzenia się reklamie wykorzystywanej w ramach światów gier i jej prawnym regulacjom. W ich kontekście konieczne stało się przede wszystkim odpowiedzenie na pytanie, czy przepisy prawa powszechnie obowiązującego znajdują zastosowanie także w odniesieniu do reklamy przekazywanej za pomocą gier komputerowych, czy też w tym przypadku z jakichś względów będzie ona wyłączona spod oceny wszystkich lub też niektórych przepisów prawa. Jednocześnie, konstatując, iż większość opracowań prawnych sprowadza się przede wszystkim do podejmowania prób analizy zagadnienia reklamy w grach komputerowych jedynie z punktu widzenia ewentualnego naruszenia praw odbiorców/graczy, zasadne wydało się zwrócenie szczególnej uwagi na problematykę praw twórców gier komputerowych, jak i samych wydawców w kontekście umieszczania w grach treści promocyjnych. Zarazem poza obszarem niniejszych badań pozostała prawna problematyka promowania samych gier komputerowych (np. w telewizji, radiu, internecie).

2. *In-game advertising* i *advergaming* – wyjaśnienie pojęć

W doktrynie wysunięto wiele propozycji odnośnie do potencjalnych sposobów typologizacji form reklamy wykorzystywanych w grach komputerowych (zob. m.in. Štavljanin, Cvijović, Kostić-Stanković, 2017, s. 119; Edery, Mollick, 2009, s. 35; Mitręga, 2013, s. 136–137; Hofman-Kohlmeyer,

2017, s. 71–72). Najpopularniejszy, a zarazem najprostszy z nich to podział na *in-game advertising* oraz *advergaming*.

Pierwszy z powyższych terminów można przetłumaczyć jako „reklama w grze”, co jest nieco mylące. Rzeczywiście, praktyka ta niekiedy sprowadza się do umiejscawiania w świecie gry określonych informacji o towarach lub usługach reklamodawcy w celu wpływania na kształtowanie się popytu na nie (por. różne definicje reklamy: Jaworska-Dębska, 1989, s. 21; Preussner-Zamorska, 1993, s. 55–68; Kramer, 1995, s. 151; Grzybczyk, 2012, s. 16). Może to przybierać postać np. spotu zaprezentowanego w ramach intra do samej gry czy wyświetlonego na ekranie telebimu znajdującego się w świecie gry (np. reklama Burger King w *Need For Speed: Most Wanted*).

Znacznie częściej jednak *in-game advertising* będzie sprowadzał się do lokowania produktu (*product placement*). Praktyka ta polega na umieszczeniu pewnego produktu (a w zasadzie jego wirtualnego odpowiednika) w świecie gry w sposób pozornie przypadkowy, tak jednak, by gracz mógł dokładnie zapoznać się z jego nazwą, wzorem czy logo. Produkt taki bywa albo wykorzystywany przez awatara (postać, którą kieruje gracz), albo wkomponowywany jako element scenerii (por. Grzybczyk, 2012, s. 11; Kozłowska, 2006, s. 75). Lokowanie produktu od tradycyjnej reklamy odróżnia przede wszystkim brak bezpośredniej perswazji, jak również jego częstokroć pozytywny wpływ nie tylko na sprzedaż promowanego produktu, ale również na odbiór samej gry, która dzięki „rzeczywistym” elementom nabiera atrakcyjności, a jej świat – wiarygodności (np. trudno grać w FIFA na stadionie o całkowicie „nagich”, pozbawionych reklam bandach) (zob. tamże, 2012, s. 22). Z rzeczoną formą promocji można spotkać się m.in. w następujących tytułach:

- *Tom Clancy’s Splinter Cell: Chaos Theory* – Axe, Nokia, AMD;
- *Need For Speed: Most Wanted* – Castrol Syntec;
- *Metal Gear Solid: Peace Walker* – Mountain Dew, Pepsi, Doritos, Axe;
- *Second Life* – Toyota.

Niekiedy produkt stanowi tak istotny element gry, że jego wykorzystanie jest warunkiem *sine qua non* ukończenia rozgrywki. Jako przykład można tutaj wskazać *Tom Clancy’s Splinter Cell: Pandora Tomorrow*, w którym główny bohater – agent Sam Fisher – musi wykorzystać telefon marki Sony Ericsson do wykonania terroryście zdjęcia, które następnie jest przesyłane do centrali w celu dokonania identyfikacji (Czubkowska, 2018).

In-game advertising może mieć charakter statyczny lub dynamiczny (zob. Ghirvu, s. 115–116; Hałuszczak, 2013, s. 258). Pierwsze z tych rozwiązań sprowadza się do umieszczenia w grze elementów promocyjnych na stałe, drugie pozwala na ich zmienianie i prezentowanie coraz to nowych treści (np. 2005 *SWAT 4* – wersja 1.1 tej gry zawiera dynamiczne reklamy dostarczane przez Massive Incorporated). Przy czym ich charakter może być uzależniony od określonych zachowań gracza w grze.

Mając na uwadze powyższe, konkretne działania podejmowane w ramach *in-game advertising* należy każdorazowo indywidualnie przyporządkowywać albo do klasycznej reklamy, albo do lokowania produktu. Jakikolwiek próby klasyfikacji *a priori*, bez dokładnego zbadania konkretnego przypadku, skazane są na niepowodzenie. Jednocześnie, ze względów stylistycznych, gdy w dalszej części opracowania mowa będzie o reklamowaniu produktu w grze komputerowej, dotyczyć to będzie również jego lokowania, chyba że co innego zostanie zastrzeżone. Analogicznie sytuacja będzie miała miejsce w przypadku terminów „reklamodawca” i „podmiot zlecający lokowanie produktu”.

Przechodząc do *advergamingu*, należy wskazać, że pojęcie to stanowi połączenie dwóch terminów: *game/gaming* (gra/granie) i *advertising/advertisement* (reklama). Jak trafnie zdefiniował wspomniane zjawisko Damian Gałuszka:

to praktyka tworzenia od podstaw gier reklamowych (ang. *advergames*), których głównym – i niekiedy jedynym – celem jest promowanie i zwracanie uwagi na konkretny produkt, markę, usługę czy ideę.

Pierwszym przypadkiem *advergamingu* była produkcja oparta na klasycznej *Space Invaders* i nosiła nazwę *Pepsi Invaders*. Sprowadzała się do niszczenia pojawiających się kolejnymi falami kosmitów. Sam mechanizm gry został powielony przy jednoczesnym zamienieniu statków kosmicznych na układające się w linie litery P-E-P-S-I, które należało zestrzelić. Wspomniana gra została zapakowana w czarne pudełka i подарowana pracownikom Coca-Cola Company. Inne analogiczne przypadki to choćby *PepsiMan*, w której należy uciekać przed wielką puszką i gasić pragnienie wiadomym napojem, oraz *King Games*, gdzie jednym z naszych zadań jest wyskakiwanie na niczego nie podejrzewających przechodniów i oferowanie im produktów Burger Kinga (Gałuszka, 2018; Czubkowska, 2018; Radzewicz, 2018).

3. Przepisy regulujące problematykę reklamy w Polsce

W Polsce brak jednego aktu prawnego regulującego kompleksowo wszystkie zagadnienia związane z tworzeniem i wykorzystaniem reklamy (Makowiec, 2014, s. 14). Dotyczące tego przepisy zostały rozsiane po różnych ustawach, z których najważniejsze to: ustawa o radiofonii i telewizji z 29 grudnia 1992 (t.j. Dz.U. 2019.361 z późn. zm.) (dalej: u.r.t.);

- ustawa Prawo prasowe z 26 stycznia 1984 (t.j. Dz.U. 2018.1914 z późn. zm.) (dalej: pr. pras.);
- ustawa o zwalczaniu nieuczciwej konkurencji z 16 kwietnia 1993 r. (t.j. Dz.U. 2019.1010 z późn. zm.) (dalej: u.z.n.k.);
- ustawa o ochronie zdrowia przed następstwami używania tytoniu i wyrobów tytoniowych z 9 listopada 1995 (t.j. Dz.U. 2019.2182);
- ustawa o wychowaniu w trzeźwości i przeciwdziałaniu alkoholizmowi z 26 października 1982 (t.j. Dz.U. 2018.2137 z późn. zm.) (dalej: u.w.t.);
- ustawa Prawo farmaceutyczne z 6 września 2001 (t.j. Dz.U. 2019.499 z późn. zm.);
- ustawa o grach hazardowych z 19 listopada 2009 (t.j. Dz.U. 2019.847 z późn. zm.).

Niektórzy autorzy dodatkowo wskazują wybrane przepisy Konstytucji Rzeczypospolitej Polskiej z 2 kwietnia 1997 (Dz.U. 78.483 z późn. zm.), w szczególności zaś art. 76 i art. 64 ust. 1, 2 i 3 (tak m.in. Makowiec, 2014, s. 14), jako podstawy działalności reklamowej tudzież jej ograniczania. Niewątpliwie stanowisko to należy uznać za trafne, niemniej stopień ogólności jest na tyle duży, że ich kompleksowe analizowanie dalece wykraczałoby poza ramy niniejszego opracowania, nadając mu jednocześnie nadmiernie teoretyczny charakter.

Pierwsze i najważniejsze pytanie, na które należy odpowiedzieć, to czy wszystkie powyższe akty prawne mogą mieć zastosowanie do gier komputerowych. Wątpliwości rodzą się zwłaszcza w kontekście u.r.t. oraz pr. pras.

W przypadku pierwszej z rzeczonych ustaw, zawarty w niej art. 1a ust. 1 wskazuje, że stosuje się ją „do dostawców usług medialnych ustanowionych na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej.

Z kolei zgodnie z art. 4 pkt 1, 2 i 6 u.r.t.:

Usługą medialną jest usługa w postaci programu albo audiowizualnej usługi medialnej na żądanie, za którą odpowiedzialność redakcyjną ponosi jej dostawca i której podstawowym celem jest dostarczanie poprzez sieci telekomunikacyjne ogółowi odbiorców audycji, w celach informacyjnych, rozrywkowych lub edukacyjnych; usługą medialną jest także przekaz handlowy; audycją jest ciąg ruchomych obrazów z dźwiękiem lub bez niego (audycja audiowizualna) albo ciąg dźwięków (audycja radiowa), stanowiący, ze względu na treść, formę, przeznaczenie lub autorstwo, odrębną całość w stworzonym przez dostawcę usługi medialnej programie lub katalogu audycji publicznie udostępnianych w ramach audiowizualnej usługi medialnej na żądanie, zwanym dalej „katalogiem”.

Programem jest uporządkowany zestaw audycji, przekazów handlowych lub innych przekazów, rozpowszechniany w całości, w sposób umożliwiający jednoczesny odbiór przez odbiorców w ustalonym przez nadawcę układzie.

Współczesne gry komputerowe rzeczywiście zazwyczaj składają się m.in. z utworów audiowizualnych w postaci tzw. cutscenek (przerywników filmowych odgrywanych na określonych etapach rozgrywki) lub intra, co nie oznacza, że powinny być z nimi utożsamiane. Oprócz nich w skład gier wchodzi szereg innych elementów programowych (w szczególności naczelną rolę pełni program komputerowy, tj. silnik), wizualnych (zdjęcia, obecne w grze teksty) czy audialnych (efekty dźwiękowe, kompozycje muzyczne), które dopiero łącznie stanowią pewną całość – grę komputerową (zob. Szpyt, 2018, s. 5). Tak więc zawarty w grze utwór czy utwory audiowizualne z pewnością nie stanowią „odrębnej całości” wymaganej dla uznania zaistnienia audycji. Trudno też mówić o wymaganym dla programu „jednoczesnym odbiorze w ustalonym przez nadawcę układzie” (każdy gracz włącza grę w dogodnym dla siebie czasie i gra w nią we własnym tempie, często przerywając lub – jeżeli jest taka możliwość – zmieniając kolejność zadań, ewentualnie pomijając niektóre z nich). Stanowisko, zgodnie z którym u.r.t. nie ma zastosowania do reklam i lokowania produktu w grach komputerowych, jakie w żadnym razie nie mogą być uznane za audiowizualne usługi medialne, jest powszechnie akceptowane w doktrynie (zob. m.in. Hałuszczak, 2013, s. 260; Bagieńska-Masiota, 2014, s. 182, 191; Grzybczyk, 2014, s. 58).

Należy również odrzucić dopuszczalność zastosowania – do gier komputerowych – przepisów pr. pras., które przeznaczone są do regulowania działalności prasowej. Same gry wideo nie mogą być uznane za prasę,

m.in. ze względu na niespełnienie wymienianego w ustawie wymogu periodyczności i niejednorodności przekazu (art. 7 ust. 2 pkt 1 pr. pras.).

Natomiast przepisy wszystkich pozostałych wymienionych wyżej ustaw znajdują zastosowanie zarówno w przypadku in-game advertisingu, jak i advergamingu. Przy czym nie zawsze będzie to proste i jednoznaczne. Przykładowo, istotne wątpliwości mogą się zrodzić w sytuacji, gdy działania mające miejsce w ramach in-game advertisingu będą dotyczyły produktów mających jedynie swój wirtualny odpowiednik. Kroki takie mogłyby zostać podjęte np. przez debiutującego producenta wysokoprocentowych napojów alkoholowych, który chce najpierw spopularyzować swój nowy produkt wśród potencjalnej grupy nabywców, np. graczy *Second Life*. W związku z tym tworzy wirtualny odpowiednik butelki wódki/whisky/calvadosu, rejestrując dla danej marki znak towarowy, ale początkowo jedynie dla towarów takich jak programy komputerowe, gry komputerowe itp. (m.in. klasa 9, 28 i 42 klasyfikacji nicejskiej), nie zaś alkohole wysokoprocentowe (klasa 33 klasyfikacji nicejskiej). Po czym przystępuje do jego intensywnej promocji i dopiero kiedy produkt jest rozpoznawalny, wprowadza jego realny odpowiednik na rynek, jednocześnie wycofując się z promocji w świecie gry. Odpowiedź na wspomniane pytanie tylko z pozoru wydaje się prosta. Gdyby zagadnienie dotyczyło „realnego” alkoholu (np. pojawiających się onegdaj w grze *Pole Position* banerów ze znakiem towarowym marki Martini [Radzewicz, 2018]), obowiązek dostosowania się do określonych obostrzeń byłby oczywisty. Natomiast zgodnie z art. 2 ust. 1 pkt 3 u.w.t. reklama napojów alkoholowych to:

ubliczne rozpowszechnianie znaków towarowych napojów alkoholowych lub symboli graficznych z nimi związanych, a także nazw i symboli graficznych przedsiębiorców produkujących napoje alkoholowe, nieróżniących się od nazw i symboli graficznych napojów alkoholowych, służące popularyzowaniu znaków towarowych napojów alkoholowych; za reklamę nie uważa się informacji używanych do celów handlowych pomiędzy przedsiębiorcami zajmującymi się produkcją, obrotem hurtowym i handlem napojami alkoholowymi.

Mając na uwadze powyższe, wydaje się, że dopóki producent nie zarejestruje swojego znaku towarowego także dla napojów alkoholowych, ograniczenia zawarte w u.w.t. nie będą miały zastosowania do jego akcji promocyjnych w świecie gry. Oczywiście, można zastanowić się nad

podjęciem prób zakwalifikowania takowej promocji np. jako reklamy sprzecznej z dobrymi obyczajami, a więc stanowiącej czyn nieuczciwej konkurencji (art. 16 ust. 1 pkt 1 u.z.n.k.), aczkolwiek niewątpliwie budziłoby to istotne zastrzeżenia i każdy potencjalny przypadek należy rozpatrywać indywidualnie.

Jeszcze dalej idące wątpliwości mogą wystąpić w sytuacji, gdy sam status prawny reklamowanego dobra jest niejasny, nie mówiąc już o stosowaniu przepisów dotyczących jego reklamowania. Jako najlepszy przykład posłużą tutaj wzbudzające ostatnimi czasy wiele kontrowersji oraz ponadnarodową debatę loot boxy, czyli skrzynki zawierające losowe wirtualne dobra (Wikipedia, 2018). W ustawodawstwach niektórych krajów (np. Belgia, Korea Południowa) podobna praktyka zaczyna być obecnie kwalifikowana jako hazard (zob. Witczak, 2018, s. 5). Na gruncie rodzimego prawodawstwa brak jednak obecnie podstaw do wysuwania podobnych wniosków. W świetle obowiązującego prawa nie będą zatem miały – wobec loot boxów – zastosowania ewentualne legislacyjne ograniczenia reklamy gier hazardowych. Niemniej, w niedalekiej przyszłości, sytuacja ta może ulec istotnej zmianie.

4. Odpowiedzialność za szkody spowodowane stworzeniem wadliwej reklamy

Jak wynika z ustaleń poczynionych w poprzednim podrozdziale, w przeważającej większości przypadków do treści promocyjnych zawartych w grach komputerowych będą miały zastosowanie przepisy prawa powszechnie obowiązującego. Pomimo faktu, że w takowych sytuacjach mogą wystąpić pewne wątpliwości w zakresie ich prawnej oceny wynikające ze specyficznego charakteru samych gier, zasady wdrażania owych przepisów należy uznać za w miarę klarowne. Przeważnie z równie oczywistą sytuacją będziemy mieli do czynienia, gdy negatywna ocena reklamy wynika z jej niezgodności z treścią konkretnej umowy zawartej pomiędzy wydawcą gry komputerowej a reklamodawcą. W takich przypadkach zagadnienie odpowiedzialności i jej ewentualnego rozłożenia pomiędzy ww. stronami jawi się jako niebudzące większych, charakterystycznych jedynie dla tego medium, wątpliwości, a przy jej stwierdzeniu

należy posilkować się ustaleniami doktryny i orzecznictwa dokonanymi w zakresie utworów audiowizualnych i reklamy internetowej (w szczególności w przypadku dynamicznego *in-game advertisingu*, gdzie może występować jeszcze pośrednik – wyspecjalizowany podmiot zajmujący się wyszukiwaniem reklamodawców i przesyłaniem reklam do gry lub agencja reklamowa) (zob. m.in. Sroga, 2014, s. 27; Frankowski, 2006, s. 1–23; z kolei o odpowiedzialności cywilnej agencji reklamowej zob. szerzej: Księżak, 2012, s. 729–741).

Natomiast interesującą kwestią, dotychczas nie poruszaną szerzej w prawniczej doktrynie, jest ewentualna możliwość wystąpienia przez reklamodawcę z roszczeniami przeciwko wydawcy gry z tytułu takiego zaimplementowania promowanego produktu do jej świata, które zamiast zachęcać, raczej zniechęca do jego zakupu. Jako przykład podobnej sytuacji należy wskazać przypadek baterii Energizer w grze *Alan Wake*, które były wykorzystywane do zasilania stosowanej w rozgrywce latarki (bardzo istotnej, gdyż jej światło osłabiało oponentów i w zasadzie bez jej użycia nie udawało się ukończyć gry). Niestety, baterie te... trzeba bardzo często wymieniać. Może to rodzić u gracza przekonanie (nawet podświadome), że jest to najwidoczniej produkt lichej jakości, o nadzwyczaj krótkiej żywotności (Radzewicz, 2018). Poszukując podstawy dla ewentualnych roszczeń reklamodawcy w takiej sytuacji, należałoby sięgnąć do art. 471 ustawy z 23 kwietnia 1964 Kodeks cywilny (t.j. Dz.U.2019.1145 z późn. zm.) (dalej: k.c.). Zgodnie z jego treścią:

dłużnik obowiązany jest do naprawienia szkody wynikłej z niewykonania lub nienależytego wykonania zobowiązania, chyba że niewykonanie lub nienależyte wykonanie jest następstwem okoliczności, za które dłużnik odpowiedzialności nie ponosi.

Na podstawie powyższego przepisu reklamodawca mógłby teoretycznie dochodzić od wydawcy stosownego odszkodowania, aczkolwiek jego wysokość i sama dopuszczalność takiego powództwa uzależniona byłaby od zaistnienia szeregu czynników, w tym przede wszystkim:

- niewykonania lub nienależytego wykonania umowy;
- wystąpienia szkody po stronie reklamodawcy – na podstawie omawianego przepisu można dochodzić jedynie odszkodowania z tytułu szkody majątkowej, nie zaś zadośćuczynienia związanego z krzywdą (szkodą niemajątkową) (zob. m.in. Nesterowicz, 2007,

s. 30–31; Zelek, 2015, s. 277–278; Siedlecki, 2014, s. 42); tym samym po stronie reklamodawcy musiałaby wystąpić realna strata lub utrata korzyści (np. z powodu spadku liczby sprzedawanych baterii), którą on musiałby następnie wykazać;

- wystąpienia związku przyczynowego pomiędzy szkodą a działaniem wydawcy – i tutaj znowu reklamodawca musiałby udowodnić, że wspomniane straty nie są skutkiem np. nieprzemyślanych posunięć biznesowych, ogólnej złej sytuacji gospodarczej w kraju itp., tylko powstały one właśnie na skutek wadliwego *advergamingu* lub *in-game advertisingu*; braku ponoszenia przez wydawcę odpowiedzialności za okoliczności, których następstwem stało się niewykonanie lub nienależyte wykonanie umowy – jako sztandarowy przykład można tutaj podać sytuację, w której wadliwa reklama była skutkiem dokładnego dostosowania się do wymogów reklamodawcy;
- braku ograniczenia odpowiedzialności wydawcy na podstawie art. 473 ust. 1 k.c. w stopniu uniemożliwiającym dochodzenie od niego odszkodowania przez reklamodawcę. Wskazana liczba przesłanek, które musiałby zostać spełnione, aby reklamodawca mógł skutecznie ubiegać się o odszkodowanie, jest na tyle duża, że w przeważającej większości przypadków podobne roszczenia należy uznać za możliwe jedynie teoretycznie – aczkolwiek ewentualności takiej, co do zasady, odrzucić nie sposób.

5. Reklama a naruszenie autorskich praw osobistych twórców gry komputerowej

Oprócz wydawców gier oraz samych graczy istnieje również trzecia grupa podmiotów, których prawa mogą zostać naruszone na skutek wprowadzenia do gry komputerowej treści promocyjnych – są to jej twórcy. W szczególności mowa tutaj o przysługujących im autorskich prawach osobistych. Nie budzi bowiem wątpliwości, że gry komputerowe w przeważającej części będą stanowiły utwory w rozumieniu art. 1 ust. 1 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych z 4 lutego 1994 (t.j. Dz.U. 2018.1191 z późn. zm.) (dalej: pr. aut.) (zob. m.in. Flisak, 2008,

s. 95; Matusiak, 2013, s. 310; Wojciechowska, 1999, s. 66–68; Ślęzak, 2006, s. 191; Bilicz, 2013, s. 197).

Analizując wskazaną kwestię, należy pamiętać przede wszystkim, że współczesne gry (z drobnymi wyjątkami w postaci niektórych *indie games* – gier niezależnych), to utwory współautorskie, przy których kreowaniu zaangażowane są całe zespoły ludzi: grafików, scenarzystów, programistów itp. O ile w przypadku takich utworów autorskie prawa majątkowe najczęściej będą w całości skupione w rękach wydawcy gry (por. art. 15 pr. aut.), o tyle autorskie prawa osobiste mają charakter niezbywalny i nie podlegają zrzeczeniu (art. 16 pr. aut.). W rezultacie te ostatnie zawsze będą przysługiwały twórcom. Wśród owych praw można wymienić m.in. prawo dotyczące nienaruszalności treści i formy utworu oraz jego rzetelnego wykorzystania (art. 16 pkt 3 pr. aut.). Pozwala ono przede wszystkim autorom czy współautorom utworu na decydowanie o jego ostatecznym kształcie i elementach, które wchodzi w jego skład. Jako pozbawioną znaczenia należy tutaj potraktować okoliczność, że gry komputerowe mają w przeważającej części charakter komercyjny, a nie ściśle artystyczny. Pr. aut. nie różnicuje ochrony utworu w zależności od celu, w jakim ów utwór jest kreowany, lub sposobu jego wykorzystania. Przy czym najbardziej jaskrawe naruszenia występowałyby najprawdopodobniej w przypadku niewielkich *indie games*, na których pracuje ledwie kilka osób, przenoszących swoje autorskie prawa majątkowe na wydawcę/dewelopera, który czuwa nad ostatecznym rezultatem. Można sobie wyobrazić sytuację, w której ów wydawca/deweloper bez wiedzy twórców, w momencie, gdy dzieło jest już gotowe, na skutek umowy zawartej z reklamodawcą zleca podmiotowi trzeciemu (innemu twórcy) ulokowanie w grze produktu pierwotnie w niej nieprzewidzianego lub wmontowanie przerywnika reklamowego. I to w sytuacji, gdy prace pierwotnych autorów nad grą zostały już zakończone i nie mają oni możliwości dalszej ingerencji. Ewentualnie dokonanie podobnych przeróbek wydawca mógłby zlecić części twórców, nie informując o tym pozostałych. Biorąc pod uwagę, że wydawca w analizowanym stanie faktycznym nie uzyskał zgody wszystkich autorów, a zainicjowane zmiany nie zostały spowodowane oczywistą koniecznością, w sytuacji, gdy twórca nie miałby słusznej podstawy im się sprzeciwić (tj. nie została wypełniona żadna z dyspozycji art. 49 ust. 2 zd. 1 pr. aut.), opisane działania

najczęściej należałoby zakwalifikować jako naruszające autorskie prawa osobiste współtwórców (zob. szerzej: Barta, Markiewicz, 2016, s. 140 n.; por. też uwagi odnośnie do utworów audiowizualnych: Grzybczyk, 2012, s. 139–143).

Tym samym będą one rodzić po ich stronie prawo do wystąpienia przeciwko niemu z roszczeniami, o których mowa w art. 78 ust. 1 pr. aut. W ich skład wchodzi m.in. żądanie dopełnienia czynności niezbędnych, aby usunąć skutki naruszeń (np. wydanie gry komputerowej w jej pierwotnej wersji lub wydanie specjalnej aktualizacji / modyfikacji odnoszącej taki sam skutek, tzw. patcha) oraz wypłaty zadośćuczynienia (pod warunkiem, że naruszenie było zawinione). Jak łatwo się domyślić, występowanie podobnych naruszeń będzie raczej domeną *in-game advertisingu* niż *advergamingu*, gdyż w tym drugim przypadku twórcy z założenia powinni być przygotowani, że ich dzieło zostanie wykorzystane w celach reklamowych. Nie należy jednak wykluczać *a priori* zaistnienia takich ingerencji, które mogłyby zostać zakwalifikowane jako naruszenie autorskich praw osobistych.

Chcąc uniknąć wymienionych utrudnień, wydawca powinien zawczasu uregulować w umowie z twórcami zagadnienie wszystkich potencjalnych modyfikacji gry, w tym reklamowania / lokowania produktu, i uzyskać w tym zakresie stosowne zgody. Otwartą kwestią pozostaje również dodatkowe zobowiązanie twórców do niewykonywania autorskich praw osobistych i upoważnienie do czynienia tego w ich imieniu przez wydawcę (aczkolwiek obecnie część judykatury nieprzychylnie spogląda na podobne zastrzeżenia umowne, zarzucając ich twórcom m.in. dążenie do obejścia prawa).

Podsumowanie

Podsumowując poczynione w niniejszym opracowaniu wywody, należy przede wszystkim wskazać na ogólną konkluzję, zgodnie z którą – co do zasady – w przypadku *in-game advertisingu* i *advergamingu* znajdzie zastosowanie większość aktów prawnych regulujących reklamę w innych środkach przekazu. Wyjątek stanowią tutaj przepisy dotyczące *stricte* radiofonii i telewizji oraz prasy. Zarazem w przypadku światów gier

mogą wystąpić problemy, z którymi judykatura i doktryna dotychczas nie musiały się mierzyć w kontekście innych mediów, jak np. promowanie wirtualnego alkoholu. Zasadniczo nie rodzi to jednak potrzeby wprowadzania nowych regulacji, przeznaczonych wyłącznie dla gier komputerowych. Obecne unormowania wydają się w większości wystarczające, aczkolwiek przy ich wykładni należy zawsze mieć na względzie specyficzny charakter nowego medium, jakim jest gra komputerowa. Tym bardziej że weryfikacja legalności działań wydawcy i reklamodawcy w zasadzie każdorazowo będzie wymagała głębszej analizy nie tylko zawartej przez nich umowy, ale również m.in. umów łączących wydawcę z twórcami. Sytuacja ta stanowi jasny sygnał dla wydawców i reklamodawców, by poświęcali należytą uwagę konstruowaniu zawieranych przez siebie umów tak, aby uchronić się od ewentualnych przyszłych sporów i wiążącej się z tym odpowiedzialności z tytułu wadliwej reklamy tudzież naruszenia dóbr osobistych twórców gry. Jednocześnie nie budzi wątpliwości, iż problematyka ta już na obecnym etapie wymaga większego zainteresowania przedstawicieli doktryny, zwłaszcza że praktyka wykorzystywania gier komputerowych jako narzędzi promocji będzie niewątpliwie z jednej strony ewoluować, a z drugiej – zyskiwać na popularności.

Literatura

- Bagieńska-Masiota, A. (2014). Product placement na tle innych przekazów handlowych. Prawna regulacja w ustawie o radiofonii i telewizji. *Środkowoeuropejskie Studia Polityczne*, 2(2), 173–192.
- Barta, J., Markiewicz, R. (2016). *Prawo autorskie*. Warszawa: Wolters Kluwer.
- Bilicz, B. (2013). Wirtualny świat jako utwór samoistny. Twórcze wykorzystanie elementów gier komputerowych. *Machinima*. W: K. Grzybczyk (red.), *Prawo w wirtualnych światach* (s. 195–212), Warszawa: Difin.
- Budyn-Kulik, M. (2014). Znieważenie uczuć religijnych – analiza dogmatyczna i praktyka ścigania. *Prawo w Działaniu*, 8(19), 100–137.
- Czubkowska, S. (22 stycznia 2011). Od reklam w grach nikt nie ucieknie. Online: <<http://biznes.gazetaprawna.pl/artykuly/480338,od-reklam-w-grach-komputerowych-nikt-nie-ucieknie.html>>. Data dostępu: 31 października 2018.

- Edery, D., Mollick, E. (2009). *Changing the Game*. New Jersey: Pearson Education.
- Flisak, D. (2008). *Utwór multimedialny w prawie autorskim*. Warszawa: Wolters Kluwer.
- Frankowski, P. (2006). Prawne aspekty reklamy w sieci. *CBKE e-biuletyn*, 1, 1–23.
- Gałaszka, D. (2016). Nowy wymiar reklamy – in-game advertising oraz advergaming. *Kultura i Historia*, 16(29). Online: <<http://www.kultura-ihistoria.umcs.lublin.pl/archives/5726>>. Data dostępu: 1 grudnia 2018.
- Ghirvu, A. (2012). In-game advertising: advantages and limitations for advertisers, *The USV Annals of Economics and Public Administration*, 12(1), 114–119.
- Grzybczyk, K. (2012). *Lokowanie produktu. Zagadnienia prawne*. Warszawa: Wolters Kluwer.
- Grzybczyk, K. (2014). Reklama i lokowanie produktu w grach komputerowych. *Wrocławskie Studia Sądowe*, 3(4), 53–75.
- Godziński, B. (5 sierpnia 2018). Proaborcyjny manifest w grze komputerowej. Finałowym bossem jest... plód człowieka. Online: <<http://natemat.pl/245241,doom-fetito-proaborcyjny-mod-do-gry-w-ktorym-bossem-jest-plod>>. Data dostępu: 1 grudnia 2018.
- Hałaszczak, M. (2013). Product placement w grach komputerowych. W: K. Grzybczyk (red.), *Prawo w wirtualnych światach* (s. 257–285). Warszawa: Difin.
- Jabczuga-Kurek, M. (2016). Legitymacja czynna członka zbiorowości w nietypowych sprawach o ochronę czci i dobrego imienia. W: B. Jeloniek-Jarco, R. Kos, J. Zawadzka (red.), *Usus Magister est Optimus. Rozprawy prawnicze ofiarowane Profesorowi Andrzejowi Kubasowi* (s. 67–77). Warszawa: C. H. Beck. Loot box. Wikipedia. Online: <http://pl.wikipedia.org/wiki/Loot_box>. Data dostępu: 15 grudnia 2018.
- Hofman-Kohlmeyer, M. (2017). Komunikacja marketingowa w grach komputerowych – współczesne kierunki badań, *Studia Ekonomiczne. Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Ekonomicznego w Katowicach*, 328, 70–82.
- Kacperski, K. (3 kwietnia 2018). Lindsay Lohan przegrała kolejny proces sądowy wytoczony twórcom „GTA V”. Online: <<http://www.antyradio.pl/Technologia/Gry/Lindsay-Lohan-przegrala-kolejny-proces-sadowy-wytoczony-tworcom-GTA-V-21537>>. Data dostępu: 7 listopada 2018.
- Kozłowska, A. (2006). *Reklama, socjotechnika oddziaływania*. Warszawa: Szkoła Główna Handlowa – Oficyna Wydawnicza.

- Księżak, P. (2012). Odpowiedzialność cywilna agencji reklamowej. W: M. Namysłowska (red.), *Reklama. Aspekty prawne* (s. 729–742), Warszawa: Wolters Kluwer.
- Makowiec, A. (2014). Prawe aspekty reklamy w sieci – zagadnienia wybrane. *Kultura – Media – Teologia*, 5(18), 9–28.
- Matusiak, I. (2013). *Gra komputerowa jako przedmiot prawa autorskiego*. Warszawa: Wolters Kluwer.
- Mitręga, M. (2013). Advergaming jako rozwijająca się forma komunikacji marketingowej. *Studia Ekonomiczne*, 140, 133–143.
- Nesterowicz, M. (2007). Zadośćuczynienie pieniężne ex contractu i przy zbiegu z odpowiedzialnością ex delicto, *Państwo i Prawo*, 62(1), 20–31.
- Radzewicz, S. (30 sierpnia 2013). Lokowanie produktu w grach... w dobrym, złym i nijakim stylu. Online: <<http://www.spidersweb.pl/2013/08/product-placement-w-grach.html>>. Data dostępu: 1 grudnia 2018.
- Siedlecki, G. (2014). Zadośćuczynienie za zmarnowany urlop. *Studenckie Zeszyty Naukowe*, 24, 39–45.
- Sroga, A. (2014). Kto ponosi odpowiedzialność za treść reklamy?, *Radca Prawny*, 154, 27.
- Statista (2019). Value of the video games advertising market worldwide from 2011 to 2020 (in million U. S. Dollars). Online: <<http://www.statista.com/statistics/558502/value-video-games-advertising-market-global>>. Data dostępu: 15 grudnia 2018.
- Štavljanin, V., Cvijović, J., Kostić-Stanković, M. (2017). Research of indirect advertising in video game industry, *Industrija*, 45(4), 113–132.
- Szpyt, K. (2018). *Obrót dobrami wirtualnymi w grach komputerowych. Studium cywilnoprawne*. Warszawa: C. H. Beck.
- Ślęzak, P. (2006). *Pola eksploatacji utworów audiowizualnych*, Bydgoszcz–Katowice: Oficyna Wydawnicza „Branta”.
- Tseng, Y. S. (2011). Governing Virtual Worlds: Interration 2.0, *Washington University Journal of Law & Policy*, 35(1).
- WePC (2018). 2018 Video Game Industry Statistics, Trends & Data. Online: <<https://www.wepc.com/news/video-game-statistics/>>. Data dostępu: 15 grudnia 2018.
- Witczak, M. (2018). List otwarty do Ministerstwa Finansów, *CD-Action*, 23(13), 5. Online: <<http://www.cdaction.pl/news-55047/list-otwarty-do-ministerstwa-finansow.html>>. Data dostępu: 15 grudnia 2019.

- Wojciechowska, A. (1999). Autorskie prawa osobiste twórców dzieł audio-wizualnych. *Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Jagiellońskiego. Prace z Wynalazczości i Ochrony Własności Intelektualnej*, 72.
- Zelek, M. (2015). *Umowa o rejestrację domeny internetowej*. Warszawa: C. H. Beck.
- Zimmer-Czekaj, J. (2009). Prawo własności intelektualnej w wirtualnych światach. *Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Jagiellońskiego. Prace z Wynalazczości i Ochrony Własności Intelektualnej*, 105.

Orzecznictwo

Wyrok Sądu Najwyższego z 21 września 2006, I CSK 118/06, OSNC 2007, Nr 5, poz. 77.

Akty prawne

- Konstytucji Rzeczypospolitej Polskiej z 2 kwietnia 1997 (Dz.U. 78.483 z późn. zm.).
- Ustawa z 23 kwietnia 1964 Kodeks cywilny (t.j. Dz.U. 2019.1145 z późn. zm.).
- Ustawa o wychowaniu w trzeźwości i przeciwdziałaniu alkoholizmowi z 26 października 1982. (t.j. Dz.U.2018.2137 z późn. zm.).
- Ustawa Prawo prasowe z 26 stycznia 1984 (t.j. Dz.U.2018.1914 z późn. zm.).
- Ustawa o radiofonii i telewizji z dnia 29 grudnia 1992 (t.j. Dz.U. 2019.361 z późn. zm.).
- Ustawa o zwalczaniu nieuczciwej konkurencji z 16 kwietnia 1993 (t.j. Dz.U. 2019.1010 z późn. zm.).
- Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych z 4 lutego 1994 (Dz.U. 2018.1191 t.j. z późn. zm.).
- Ustawa o ochronie zdrowia przed następstwami używania tytoniu i wyrobów tytoniowych z 9 listopada 1995 (t.j. Dz.U. 2019.2182).
- Ustawa Prawo farmaceutyczne z 6 września 2001 (t.j. Dz.U. 2019.499 z późn. zm.).
- Ustawa o grach hazardowych z 19 listopada 2009 (t.j. Dz.U. 2019.847 z późn. zm.).
- Projekt z 18.12.2018 ustawy o finansowym wspieraniu produkcji kulturowych gier wideo oraz o zmianie innych ustaw. Online: <<http://legislacja.rcl.gov.pl/projekt/12316950/katalog/12540364#12540364>>. Data dostępu: 28 czerwca 2019.

Cywilnoprawna problematyka wykorzystania gry komputerowej jako narzędzia promocji: *in-game advertising* oraz *advergaming*

Abstrakt: W artykule omówiono dwa zjawiska charakterystyczne dla wykorzystania gry komputerowej jako narzędzia promocji: *in-game advertising* i *advergaming*. Rozpoczęto od zaprezentowania kontekstu historycznego oraz społecznego zjawiska, jak również przedstawienia niezbędnych definicji. Następnie przeanalizowano obowiązek zastosowania wobec gier komputerowych przepisów regulujących reklamę zawartych w najistotniejszych aktach prawnych. Wywody te uzupełniono rozważaniami na temat kwestii reklamowania wirtualnych produktów, które nie mają realnych odpowiedników. W dalszej kolejności przyjrano się zjawisku możliwości dochodzenia przez reklamodawcę odszkodowania z tytułu wadliwej reklamy, jak również możliwości naruszenia dóbr osobistych twórców gry z powodu wprowadzenia do niej reklamy lub lokowania produktu przez wydawcę bez ich wiedzy i zgody.

Słowa kluczowe: gra komputerowa, reklama, lokowanie produktu, *in-game advertising*, *advergaming*

From Symbolism to Realism. Physical and Imaginary Video Game Spaces in Historical Aspects

Filip Tołkaczewski

Kazimierz Wielki University in Bydgoszcz

filiptolkaczewski@ukw.edu.pl | ORCID: 0000-0002-3310-061X

Abstract: Physical and imaginary video game spaces have been constantly evolving, starting from dark indefinable space to ultimately become an incredibly realistic world. This paper aims at illustrating how physical and imaginary spaces have evolved. The older games are, the more indefinable and iconic their physical spaces become. In more modern games physical spaces are being more and more developed. It is now possible to move the place of action from the heights of a symbolic universe to a particular land located in a specific timeline, which made it possible to create realistic settings and characters in a life-like manner.

Keywords: two-dimensional, three-dimensional, navigational challenges, game space

Game space needs to be understood as more than a series of polygons or pixelated images experienced on a screen. It is something bounded by technology, processed by the hand, eye, and mind, and embodied in the real and imagined identities of players (Salen, Zimmerman, 2006, p. 68).

Video games are an extremely varied medium. They can be described using many different parameters. One of them is the space – it can be physical, i.e. such that can be observed on a screen or imaginary that exists in the player's mind. Ever since the beginning of their existence, video games have been constantly evolving. This development has been favoured by technological advancements and the desire of game creators to build spaces which would be as accurate representations of the real world as possible. The number of graphical simplifications in games is constantly being reduced. There is no need to resort to using symbols in order to present a game world and compensate for rudimentary graphics. Imaginary spaces are “shrinking” in favour of more complex game environments. There are fewer and fewer “backstage” situations which would have the player visualise what is meant to be presented on the screen. Physical worlds depicted in video games are becoming more detailed and realistic:

it is possible to create any world, any place. The space created for a game does not have to relate to anything, it does not have a beginning [...] nor is it physically restricted (Prajzner, 2010, p. 156).¹

From a historical perspective it is interesting to examine how the representation of space in games has changed over time due to new possibilities offered by advancements in technology.

1. The First Video Games

The history of video games begins in 1947. That year, Thomas T. Goldsmith jr and Estle Ray Mann utilised a CRT monitor and created a simulation

.....

¹ „Można wykreować dowolny świat, dowolne miejsce. Przestrzeń, która jest tworzona na potrzeby gry, nie musi się do niczego odnosić, nie posiada żadnego początku [...] ani ograniczenia fizyczne jej nie dotyczą” (Polish quotes are translated by the author).

of launching missiles. They could be controlled and their speed and direction of flight could be adjusted as well. This invention, however, was not considered a video game (Mańkowski, 2010, p. 11). It was just a preview of what was to come and was not related to computer technology in any way. The invention was called Cathode-Ray Tube Amusement Device, which was a reference to CRT technology of the time (Pitrus, 2012, p. vii).

Spacewar! is thought to be the first video game. It was developed in 1962 and programmed for DEC PDP-1 (Digital Equipment Corporation Programmed Data Processor-1), which was such an expensive computer that it was meant for other purposes. The game was created by a Massachusetts Institute of Technology (MIT) student – Steve Russell. It had the player “take control of a small spaceship and shoot at the incoming enemy. There were only a handful of pixels in the screen but the game was highly complex nevertheless [...]” (Mańkowski, 2010, pp. 13-14).² It was complemented with numerous updates made by Russell’s colleagues. “First a starry background was added – it couldn’t have been otherwise since it all happened in space” (Mańkowski, 2010, p. 14).³ Later, the sun was added, which introduced gravity to the game. Located at the centre of the screen, it affected the missiles’ trajectory and pulled the spaceships that got too close. Another addition was the “hyperspace” button which allowed to disappear and reappear at a random point. In May 1962, Russell introduced a scoring system in *Spacewar!*. It was an innovative move which turned a toy into a point-counting machine that encouraged competitive play.

Nolan Bushnell was fascinated by Russell’s achievements. He dreamt of creating the first game in history that would be targeted at a wider audience, however, it was not possible in the 1960s since computers cost a fortune and only a select few scientists and students could use them. In the spring of 1971, Bushnell came up with an idea of how to create a game that could be mass-produced. It became possible owing to rapid technological development and ubiquitous miniaturisation which

² „[W grze] poruszało się stateczkiem kosmicznym i strzelało do nadlatującego przeciwnika. Na ekranie znajdowało się niewiele pikseli, ale i tak gra była wyjątkowo złożona [...]”.

³ „Najpierw pojawiło się gwiazdzone tło – nie mogło być inaczej, skoro akcja działa się w kosmosie”.

translated into more affordable prices of the electronics. This way the very first arcade machine came into existence. It was called Computer Space and hosted only a single game.

The game was limited to 99 seconds, when the player controlling a small spaceship was supposed to shoot at two flying saucers. They were also shooting. Whoever scored more hits, won. Having flown outside of the screen you returned on the other side. In case of a collision with a flying saucer, both sides scored a hit. The player could control direction, acceleration, shooting and hyperspace with keys [...] (Mańkowski, 2010, p. 17).⁴

The device was placed in many American bars, supermarkets and bowling alleys. Its creator is thought to be the father of video games.

The next phase in the history of video game development was the rise of home consoles. Games could be enjoyed in the privacy of one's home. Ralph Baer's creation – the Brown Box – was a prototype of the first console – Odyssey. It was released by Magnavox in March 1972. It constituted the first programmable device designed with video games in mind. At the moment of its release its library consisted of 12 games. These were simple games such as football, volleyball, tennis, and others which came with the console and were inseparable components of the bundle. The machine did not generate sound. In his internet series *AVGN (Angry Video Game Nerd)*, James Rolfe points out that those games are so primitive that today it is even difficult to classify them as video games. Probably this was the reason why the console was bundled with numerous accessories, such as dice, boards, cards, and colourful screen overlays. Games were stored on carts which looked like primitive game cartridges. They were not labelled. Instead, numbers were used. They were programmed only slightly differently and differed merely in the accessories required to play them, since the console could only display three glowing dots (Rolfe, 2009, 1:58–9:31).

As the time went by “the idea of putting all the exciting games in one magic box started to give way to the idea of creating a console for which

.....
⁴ „Gra [owa] ograniczała się do 99 sekund, podczas których, kierując niewielkim stateczkiem, trzeba było strzelać do dwóch latających spodków. One również strzelały. Ten, kto zaliczył więcej trafień, wygrywał. Wyleciawszy poza ekran, powracało się po jego przeciwną stronę. W przypadku kolizji z latającym spodkiem trafienie było zaliczane każdej ze stron. Gracz miał do dyspozycji klawisze obrotu w obie strony, przyspieszenia, strzału oraz nadprzestrzeni [...]”.

games could be developed by independent teams and sold separately at prices determined by the law of demand and supply” (Mańkowski, 2010, p. 22).⁵ Later on, this approach allowed to adjust the game library to the player’s individual needs and preferences. On 27th June 1972, Nolan Bushnell and Ted Dabney set up a new computer company in California which they called Atari. The company’s first success was the release of the Pong arcade (29th November 1972). It was a tremendous step forward when compared to the Magnavox Odyssey. Among the most important changes one could find the introduction of sound, scoring system, as well as improved animation of the ball. In 1976, the Fairchild Semiconductor created a new console – Fairchild Channel F. It began the second generation of video game consoles. “It was the first machine in history to ever use [...] cartridges, that is games sold separately and inserted into the console’s game slot” (Mańkowski, 2010, p. 32).⁶ This way games stopped being an integral component of the device. “It allowed for the production of an unlimited number of games, since they were no longer part of the hardware but could be added as pieces of memory” (Mańkowski, 2010, p. 32).⁷ Atari answered with the release of the Atari VCS (Video Computer System) in the Autumn of 1977. In reality, it was an 8-bit computer designed for games on cartridges. Since 1982 it has also been known as the Atari 2600.

2. The symbolic nature of space in the first video games

Atari VCS could boast a vast game library (Mańkowski, 2010, p. 32). Many versions of the greatest arcade hits of the time were developed for the platform. This let players enjoy games at home without having to constantly insert coins into an arcade cabinet. The system sold incredibly well in America and on other continents as well. Games had become more popular

.....

⁵ „Pomysł umieszczenia w jednym magicznym pudełku wszystkich najciekawszych gier ustępował idei stworzenia konsoli, do której gry byłyby produkowane przez niezależne zespoły, sprzedawane osobno po cenach ustalonych przez prawa popytu i podaży”.

⁶ „Jako pierwsza maszyna w historii korzystała [...] z cartridge’ów, czyli dokupowanych osobno gier, wkładanych do odpowiedniego gniazdka w konsoli”.

⁷ „Umożliwiło to produkowanie nieskończonej ilości gier na tę konsolę, gdyż nie stanowiły one części hardware’u, lecz były dodawane do nich jako kawałki pamięci”.

and accessible. However, they were still extremely limited by the technological capabilities of the 8-bit console. Their space was very narrow. They lacked vast three-dimensional areas that we know from modern games. There would only be two-dimensional graphics that usually occupied the space of a single screen. Action took place in the indefinable heights of outer space. Creating such places did not require a lot of computational power, but instead it created a futuristic aura of the whole gameplay.

The issue of space in video games can be viewed from a range of different perspectives and in the context of various research problems. The virtual environment may be treated as a background of the events or one of the sources of information about the game world, it may also be regarded as an enemy that has to be defeated, finally it may be a visual attraction that encourages the participation in the game. In all of the above cases the key category seems to be the experience of traversing the virtual space (Chojnacki, 2014, p. 59).⁸

Anna Nacher also stresses that “the category of space is crucial in determining how video games tell stories and create their worlds” (2012, p. 115).⁹ The symbolic nature of space in the first video games started to change at the turn of the 1970s and 1980s. It was replaced with more illusory yet still highly symbolic space. *Space Invaders* (1978), *Asteroids* (1979) or *Yars’ Revenge* (1982) are examples of such changes. The first two titles were released for the arcades and only later ported to the Atari 2600, whereas *Yars’ Revenge* was available exclusively on the home console. A common feature of those games is the fact that their space was limited to just one screen where all the action took place. Outer space was the setting for many games. Simple symbols appeared on the screen and, depending on the game, they represented objects like alien spaceships, asteroids or insects.

The sense of graphic attractiveness of the game world was intensified by an increase in the number of screens that a game consisted of. It may

.....
⁸ „Zagadnienie przestrzeni w grach komputerowych może być rozpatrywane z szeregu różnych perspektyw i w kontekście różnych problemów badawczych. Wirtualne środowisko można potraktować jako tło dla wydarzeń opisywanych przez narrację lub jedno ze źródeł informacji o świecie przedstawionym, uznać za przeciwnika, którego trzeba pokonać, w końcu może ono stanowić atrakcję wizualną zachęcającą do uczestniczenia w rozgrywce. We wszystkich tych przypadkach kluczową kategorią wydaje się być doświadczenie jakim jest przemierzanie wirtualnej przestrzeni”.

⁹ „Kategoria przestrzeni ma zasadnicze znaczenie dla sposobu, w jaki gry wideo opowiadają i tworzą swoje światy przedstawione”.

be exemplified with such games as *Adventure* (1979) and *Gravitar* (1982). The size of space in those two titles differs significantly from that of the games mentioned earlier. As the name implies, *Adventure* is an adventure game with a large number of symbols that compensate for rudimentary graphics. The player's goal is to find the Enchanted Chalice that an evil magician has stolen and hidden in the kingdom and return it to the Golden Castle. The game's world is comparatively simple. Whenever the player reaches the edge of the screen they automatically appear in the next one. It is not followed by any animation. The only illusion of moving is created by a change in colours and shapes of the on-screen level. It creates clear boundaries between the particular screens. This technique is known as *flip-screen* and to a varying degree it was used in numerous games of the second and third generation.

Unlike the fantastical kingdom of *Adventure*, the action of *Gravitar* is set in outer space. All it takes is just a glance to determine that *Gravitar* is a spiritual successor of *Spacewar!*. The first screen is a representation of a planetary system with a sun in the middle. In contrast to *Spacewar!* it is full of additional objects and celestial bodies. They all have their own gravitational fields and may pull the player's blue ship. Every now and then a flying saucer flies through the screen and tries to shoot the player's craft down. A collision with the saucer or the star in the middle of this system is equivalent to losing the game. However, on moving closer to any other object the player is taken to a different screen. The screen is changed and so is the perspective. The top-down perspective is replaced with the side viewpoint, present in all stages but the main one. The goal of the game is to visit all the planets and accomplish certain missions. Once this task has been completed, the player is transported to another universe that is governed by different laws of physics, for example instead of being attractive gravity is repulsive.

3. Virtual world, storylines and well-defined characters

With the passage of time, technology improved and game worlds constantly grew bigger and bigger. The year 1980 represented a breakthrough, as that was the time when the *Defender* was released for the arcades.

A year later it was ported over to the Atari 2600 (VCS). By that time the in-game animation had become so smooth that all the boundaries between screens simply ceased to exist and thus a new type of game was born. It was referred to as the *side-scroller*. This kind of games was characterised by a total lack of division between individual, independent screens. Instead, travelling through space is represented by a smooth background movement which can be either horizontal or vertical. Another revolution that *Defender* introduced was the creation of a virtual (i.e. illusory, imaginary) world where events could also happen outside of the visible screen. This was a completely novel idea, never seen before in any game at the time. Up until that moment, "action was set in one screen. The screen was the whole world. Even if it was possible to move in some bigger space, everything that the player was concerned with was visible on the screen" (Mańkowski, 2010, p. 65).¹⁰ The objective of the game was to protect people from aliens who were attacking and trying to abduct them. The player could ascertain what was happening on the screen by means of a radar. It was the embodiment of the concept described by Magdalena Kamińska: „The essence of virtuality of a given object is the fact that it does not exist physically, yet it functions in the reality accessible to human senses” (2007, p. 98).¹¹

The rise of the third generation of consoles, in 1983, on the Japanese market marked another phase in the history of video game development. It was linked to the birth of the Nintendo Entertainment System (NES), which was a technological powerhouse of the era. Thanks to its immense computational power *side-scrollers* became a standard. Nonetheless there were still some exceptions. One of them was the game *Donkey Kong*. In the beginning it was available exclusively for the arcades but it came a long way across many different platforms to eventually make its way to the NES in 1983 in Japan¹² and 1986 in America and

¹⁰ „Akcja toczyła się na jednym ekranie. Ekran był całym światem. Nawet jeśli można się było przemieszczać w jakiejś większej przestrzeni, wszystko, co dotyczyło gracza, znajdowało się zawsze na ekranie”.

¹¹ „Istotą virtualności danego obiektu jest to, iż nie istnieje on w sposób fizyczny, a jednak funkcjonuje w rzeczywistości zmysłowo dostępnej człowiekowi”.

¹² In Japan the NES looked different. It was known as the Famicom and was launched two years prior to its American counterpart.

Europe. It was the very first game to have a storyline and well-defined characters. According to Piotr Mańkowski “critics consider it to be the first game whose development started from creating the plot and the characters and only later moving to the programming itself” (2010, p. 73).¹³ From that moment onwards many games featured well-defined characters and a definite place of action. Frequently it was something else than outer space. It was possible due to greater computing power of the third-gen consoles. Games could be characterised as having multicolour backgrounds, which intensified the sense of realism and expanded the game space.

The most notable example is *Super Mario Bros.*, from 1985, released for the Nintendo Entertainment System (NES). It was a side-scrolling platform game. The player moved right, which was accompanied by a smooth background animation. The game did not allow for moving back. What disappeared on the left was gone forever, whereas new, so far unseen space was constantly being uncovered on the right. The game consisted of 32 stages, each of them being much larger than a single shot.

4. Navigational challenges – the golden age 2D games

Super Mario Bros. was a game posing “navigational challenges” (Dovey, Kennedy 2011, p. 121). “One of the fundamental challenges that the player has to face is the necessity to learn how to function in a virtual environment by using a steerable character” (Chojnacki, 2014, p. 59).¹⁴ A game involves moving an avatar in a two-dimensional space. All the on-screen objects are obstacles that force the player to behave in a particular way. Henry Jenkins calls them navigational challenges. According to Jon Dovey and Helen W. Kennedy, mastering the game space and overcoming obstacles that it presents brings joy in itself (2011, p. 123). The space

¹³ „[...] jest uznawana przez krytyków za pierwszą grę wideo, której powstanie rozpoczęło się od szczegółowego wymyślenia fabuły oraz bohatera, a dopiero potem przystąpiono do jej zaprogramowania”.

¹⁴ „Jednym z podstawowych zadań stawianych przed graczem jest konieczność odnalezienia się w wirtualnym środowisku przy wykorzystaniu sterowalnej postaci”.

that the player explores is called “navigational space” by Lev Manovich (2001, p. 371).

Three years later, in 1988, the game *Contra* was developed for the NES. Just like Mario, it was a *side-scrolling* title, yet it was much more advanced in terms of graphics and gameplay mechanics. This time running on the screen was a character that could jump, lie down and shoot in eight different directions. The game was divided into eight diverse levels and each of them was very detailed. Similarly to *Super Mario Bros.*, the player had no choice but to go to the right and could not return to the starting point. However, contrary to the adventures of the Italian plumber, *Contra* also included vertically-scrolling levels as well as pseudo-3D stages where the character was seen from behind. The game’s ultimate goal was to defeat a terrorist organisation Red Falcon and to reach the very heart of an alien invasion to confront it.

2D games evolved quickly. Developments in technology which resulted in the emergence of the fourth-gen consoles led to significant improvements rendering games much more complex. From then on games were longer, offered more levels and allowed to save progress of the player. Thus titles offering a save feature had enormous spaces that could be explored for hours on end. Consequently, the time needed to complete them was significantly extended. This period is considered by many the golden age of 2D games. However, it was all to change at the dawn of the year 1993 when a new generation of consoles appeared and the 3D era began. Even though *3D Monster Maze* is thought to be the first 3D game, it was the consoles like PlayStation 1 (1995) and Nintendo 64 (1996) that contributed to the popularisation of true 3D gaming and made it a standard.

5. The beginning of 3D games

Before we delve deeper into the description of 3D games, let us take a closer look at some pseudo-3D games. The first of them is the above-mentioned *3D Monster Maze*. The player was supposed to wander through narrow corridors of a labyrinth while trying to escape from a T-Rex. *Wolfenstein* and *Doom* may serve as further examples. In both of them, the player roamed around 3D corridors viewing the area from the first

person perspective. The sheer scale of the virtual space makes it easy to get disoriented and lost. Gameplay-wise both titles are very similar, yet it is the setting that sets them apart. *Wolfenstein* sends hordes of Nazis and vicious dogs against the player. In contrast to *Wolfenstein*, *Doom* tells a story of a space marine who was made to confront a horde of demons from hell. Action is set in the future in a space station on Mars. Despite such dissimilar scenery, both games have quite a lot in common, especially in terms of 3D space exploration and fighting mechanics. Yet neither of them can be regarded as fully 3D. The only three-dimensional thing are the environments, while characters and numerous objects are in fact two-dimensional. They are only shown from different angles, thus making an illusion of being 3D.

No technological barriers prevented the creation of interesting characters. But it was not until the 90s that game designers were finally capable of creating believable environments. That is the ones that would at least slightly resemble the world that we live in. At the beginning of the 90s, it started to rapidly change (Mańkowski, 2010, p. 185).¹⁵

The introduction of texture mapping, CD-ROM drive, as well as artificial intelligence allowed for creating more detailed virtual worlds, more closely resembling the real one.

5.1. Creating virtual worlds that resemble the real one

The following step was the transition of the Mario series from 2D to 3D, which became possible owing to the immense power of the N64 – a fifth-gen console. In *Super Mario 64* the famous plumber travelled through vast spaces, completed some challenges and fought a number of enemies on his way to the evil Bowser who had kidnapped princess Peach. It was such a drastic change within the technological domain that many found it overwhelming. The game world seemed huge in comparison to the previous instalments in the series. This title contributed to the setting

¹⁵ „Tworzeniu ciekawych postaci nie przeszkadzały żadne bariery techniczne. Natomiast aż do początku lat 90. projektanci gier mieli problem z uzyskaniem wiarygodnych środowisk. To znaczy takich, które choćby w małym stopniu przypominałyby świat, w którym żyjemy. Na początku lat 90. zaczęło się to gwałtownie zmieniać”.

of new standards in the world 3D platform games. It was the first one to allow independent camera and character movements.

The first 3D games came with static environments. With time, more and more moving elements were added, independent from the player and not related to the plot. It started to rain, the grass was waving, and [...] [when a character was wading] ripples appeared on the water's surface (Mańkowski, 2010, p. 222).¹⁶

The 3D Realms' advertising slogan "Reality is our game" adequately described that period. It was a reference to more and more sophisticated ways of mirroring the physical world (2010, p. 222).

The growing popularity of the third dimension and the launch of modern GPUs pushed the progress even further, thus making virtual worlds even more similar to the real one than before. "[They] were shrouded in fog, half-lights were added and even darkness [...]" (2010, p. 265).¹⁷

Following generations of consoles kept being launched onto the market. At present we can witness the transition from the seventh to the eighth generation. The current trends are remastering games from the past, creating many sandbox games, i.e. open world games with non-linear plot, and blurring the line between games and films.

The first of those phenomena is by no means a novelty. Arguably one of the earliest remasters is the *Super Mario Bros.* ported to the Super Nintendo Entertainment System (SNES), although it was not until fairly recently that this practice became common.

Another trend – an increase in the number of sandbox games – is closely related to the tremendous computing power offered by modern computers and consoles. There are countless titles that provide almost unlimited freedom of exploration and vast space, albeit describing them all would be an impossible task.

Whenever the term "sandbox" is used many people think of the Rockstar's *GTA* series. *Grand Theft Auto* can boast five instalments in the main

¹⁶ „Pierwsze gry 3D miały statyczne środowiska. Z czasem zaczęło się w nich pojawiać coraz więcej elementów ruchomych, niezależnych od gracza i niezwiązanych z fabułą. Z nieba zaczął padać deszcz, falowała trawa, a [...] [gdy postać chodziła] po wodzie, pojawiały się w niej koła”.

¹⁷ „Zaczęła [je] przenikać mgła, pojawiły się półcienie, a nawet zmrok [...]”.

series. Each one gradually increased the number of possibilities for the player and offered more and more space to explore. The player could focus on the main plot-related quests or just explore the city in search of attractions while the game offered more than enough of them.

5.2. Space as an adversary that has to be defeated

Another important series, which can also be considered a part of the sandbox genre, is the *Souls* series that originated in the seventh generation of consoles. The first game in the series – *Demon's Souls* – was released in 2009 exclusively for the PlayStation 3. Later the series grew and expanded into other platforms, also including PCs. First, *Dark Souls* became available for the PS3, X360 and PC. Then, its sequels, along with *Bloodborne*, followed. All of these games have much in common. What is typical of all them is an enormous world that the player can explore as they see fit, even out of the intended order, and an insane difficulty level. For this reason, as Marcin Chojnacki claimed in the quote mentioned above, it can be said that the space itself is an adversary that has to be defeated. Driven by curiosity, the player moves through the three-dimensional space. Not every path is equally easy, for there are groups of mighty foes lurking around every corner. Corridors may be full of traps. These games constantly keep the players on their toes, since even an innocent looking treasure chest may be a deadly enemy.

5.3. Blurring the line between films and games

Blurring the line between films and games is one of the most recent trends. A good example of this may be such games as *Heavy Rain*, *Metal Gear Solid*, and *The Last of Us*. *Heavy Rain* is more of a cinematic experience than an actual game. Only from time to time can the player explore it relatively freely. The whole gameplay is filled with *quick time event* sequences where the player is supposed to press the right button combination or else something bad will happen. In a lull the player only has to watch cutscenes that are to explain the convoluted plot and help the player solve a criminal case.

Metal Gear Solid is a series of Hideo Kojima's games that deal with conspiracy theories concerned with world domination. One of the main characters is the agent Snake. The latest instalments offer large space, but the gameplay can be described as rather linear. What these games are

famous for are extremely long cinematics. Probably the longest one can be found in the fourth game – *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*. It lasts approximately an hour and a half which is more or less as long as big budget films – and it is but an addition that is only supposed to move the complicated story forward.

In the game *The Last of Us*, two characters – Joel and Ellie, travel through the ruined territory of the USA in search of a cure for the virus which almost led humanity to extinction. The player sees the world from behind Joel's back. Despite offering rather large spaces, the game is quite linear and the player only moves in one, already predetermined direction. On the way, the player faces many infected people that have been horribly disfigured and turned into mindless monstrosities by the virus. Apart from them, Joel and Ellie have to fight soldiers and gang members that kill and loot unwary travellers. The aspect of survival is highly emphasised in the game. In order to survive, the player has to manage their resources well, otherwise they will become an easy prey unlikely to escape death. The story is far simpler than that of the two previous games but it is the film-like aspect that makes it so engaging rendering the gameplay more captivating, realistic, and emotion-inducing.

A fun fact is that the tendency to make video games more film-like is not anything new. It could be observed many years ago, which is exemplified by a series of strategy games *Command & Conquer: Red Alert* that dates back to 1996. All the FMVs featured real actors. However, due to large discrepancies between cutscenes and the in-game graphics, a truly film-like experience could not be delivered. Now, since modern games run exclusively on an in-game engine and all the discrepancies between cinematics and gameplay have disappeared, it is far more likely for the player to feel like they were watching a more or less realistically looking film. The emergence of such games has made game worlds significantly more realistic. Some of the games available today depict such realistic or plausible worlds and events that only the graphics or a limited degree of exploration distinguish them from films.

5.4. Video games as an allegorical representation of space

Espen Aarseth claims that space in video games is not a derivative of the cinema but a phenomenon that came into being independently.

“Computer games are allegories of space: they pretend to portray space in ever more realistic ways but rely on their deviation from reality in order to make the illusion playable” (Aarseth, 2007, p. 47). Hence it can be stated that the in-game reality is slightly altered and simplified. This makes the game slightly simpler and reduces its length. For example, a long journey takes only a moment instead of hours or even days. A character’s equipment is another thing worth taking into account. In some games the player can carry up to a dozen weapons which they can switch between at any moment. All it takes is a click of a button and instead of a rifle the character is now equipped with a sword. Such situations make the game simpler but at the same time more distant from the real world.

All in all, it can be stated that at the beginning games had a simple structure. Usually only one programmer was responsible for their development. Their task involved creating an interesting world and original gameplay mechanics while taking the technological limitations into account. More often than not such a process did not take too long nor did it require considerable financial outlays. Games were highly symbolic, which stimulated the player’s imagination. Players often wondered what happens to an on-screen character at some points of the game. *Pac-Man* serves as a good example. The title character could go through a tunnel to the opposite side of the screen. In Katie Salen and Eric Zimmerman’s book we can find a quote from Daniel Weiss who points out that if we assume that Pac-Man travels through the tunnel at a constant speed then it must have covered the distance of approximately six dots by the time it appeared on the other side. The invisible space outside of the screen was very mysterious. No one knew what was happening to Pac-Man in the tunnel. For this reason Weiss defines such space as real, yet empirically inaccessible. On the other hand, Michael Nitsche uses the term impossible spaces (Salen, Zimmerman 2006, p. 65; Nitsche, 2008, p. 118). Such aspects of video games allowed for a greater freedom of interpretation.

Modern games require a large budget that is frequently greater than that of the latest films. They are longer, more complicated and more accurately reflect reality. There is less room for interpretation of the game world, because everything is already visible. Very often there is no need to imagine what something looks like in the game world, since it already has its own graphical representation. Video games have come a long

way and changed significantly. They started from three dots glowing on the screen and now have reached the point where the line between the real/physical world and the virtual cyberspace is becoming more and more blurry. If compared to their ancestors, modern games provide much more visual stimulation. This is clearly illustrated by the departure from iconic game worlds towards much more realistic ones. Games are becoming less symbolic and turning into a new medium – the interactive film. We are more and more likely to give up on playing in favour of acting or watching, while at the same time being able to control the on-screen action and interfering in the story.

References

- Aarseth, E. (2007). Allegories of Space. In: F. von Borries, S. P. Walz, M. Böttger (Eds.), *Space Time Play Computer Games, Architecture and Urbanis: The Next Level* (pp 44–56). Basel: Birkhäuser Verlag AG.
- Chojnacki, M. (2014). “Flâneur” w piaskownicy – o doświadczeniu nawigowalnej przestrzeni w grach komputerowych. *Replay. The Polish Journal of Game Studies*, 1(1), 59–68. Online: <<http://dspace.uni.lodz.pl:8080/xmlui/bitstream/handle/11089/8873/07%20Chojnacki.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>.
- Dovey, J., Kennedy, H. W. (2011). *Kultura gier komputerowych* (transl. by T. Macios, A. Oksiuta). Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Kamińska, M. (2007). *Rzeczywistość wirtualna jako „ponowne zaczarowanie świata”*. Pytanie o status poznawczy koncepcji. Poznań: Bogucki Wydawnictwo Naukowe.
- Manovich, L. (2006). *Język nowych mediów* (transl. by P. Cypryański). Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Mańkowski, P. (2010). *Cyfrowe marzenia. Historia gier komputerowych i wideo*. Warszawa: Wydawnictwo Trio – Collegium Civitas.
- Nacher, A. (2012). Między grą a codziennością – mobilne gry w przestrzeni hybrydowej. In: A. Pitrus (Ed.). *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej* (pp 115–134). Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

- Nitsche, M. (2008). *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds*. Cambridge: MIT Press.
- Pitrus, A. (2012). Miejsca zabawy. O przedstawieniach przestrzeni w grach wideo. W: A. Pitrus (Ed.). *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej* (pp 19–27). Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Prajzner, K. (2010). Wirtualne spacerzy. Struktury przestrzenne w grach komputerowych. *Kultura Współczesna*, 18(3), pp 151–163.
- Rolfe James (2009). *Odyssey – Angry Video Game Nerd – Episode 68*. Online: <<http://www.youtube.com/watch?v=kDAKxjG7VaI>>.
- Salen, K., Zimmerman, E. (2006). Game Spaces. In: K. Salen, E. Zimmerman (Eds.). *The Game Design Reader* (pp 65–69). Cambridge: MIT Press.

All the Internet sources were consulted on the 30th August 2015.

Ludography

- Atari (1979). *Adventure* [Atari 2600]. Atari, USA.
- Atari (1981). *Asteroids* [Atari 2600]. Atari, USA.
- Atari (1982). *Yars' Revenge* [Atari 2600]. Atari, USA.
- Atari (1982). *Gravitar* [Atari 2600]. Atari, USA.
- DMA Design (1997). *Grand Theft Auto* [PC]. BMG Interactive, UK.
- DMA Design (2000). *Grand Theft Auto 2* [PC]. Rockstar Games, USA.
- DMA Design (2001). *Grand Theft Auto III* [PC]. Rockstar Games, USA.
- EA Los Angeles (2008). *Command & Conquer: Red Alert 3* [PC]. Electronic Arts, USA.
- Evans Malcolm (1982). *3D Monster Maze* [ZX81]. J. K. Greye Software, UK.
- FromSoftware (2009). *Demon's Souls* [PS3]. Namco Bandai Games, Japan.
- FromSoftware (2011). *Dark Souls* [X360]. Namco Bandai Games, Japan.
- FromSoftware (2014). *Dark Souls II* [PC]. Namco Bandai Games, Japan.
- FromSoftware (2015). *Bloodborne* [PS4]. Sony Computer Entertainment, Japan.
- id Software (1992). *Wolfenstein3D* [PC]. Apogee Software, USA.
- id Software (1993). *Doom* [PC]. GT Interactive, USA.
- Kojima Productions (2008). *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* [PS3]. Konami, Japan.
- Kojima Productions (2015). *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* [PC]. Konami Digital Entertainment, Japan.
- Konami (1988). *Contra* [NES]. Konami, Japan.

Konami Computer Entertainment Japan (1998). *Metal Gear Solid* [PS1], Konami, Japan.

Konami Computer Entertainment Japan (2001). *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* [PS2]. Konami, Japan.

Konami Computer Entertainment Japan (2004). *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* [PS2]. Konami, Japan.

Namco (1980). *Pac-Man* [NES]. Midway Games, USA.

Naughty Dog (2013). *The Last of Us* [PS3]. Sony Computer Entertainment, USA.

Nintendo EAD (1993). *Super Mario All-Stars* [SNES]. Nintendo, Japan.

Nintendo EAD (1996). *Super Mario 64* [N64]. Nintendo, Japan.

Nintendo Research & Development 2 (1986). *Donkey Kong* [NES]. Nintendo, Japan.

Nintendo Creative Department (1985). *Super Mario Bros.* [NES]. Nintendo, Japan.

Quantic Dream (2010). *Heavy Rain* [PS3]. Sony Computer Entertainment, USA.

Rockstar North (2008). *Grand Theft Auto IV* [X360]. Rockstar Games, USA.

Rockstar North (2013). *Grand Theft Auto V* [X360]. Rockstar Games, USA.

Russell Steve (1962). *Spacewar!* [PDP-1]. Russell Steve, USA.

Syzygy Engineering (1971). *Computer Space* [Arcade]. Nutting Associates, USA.

Taito (1980). *Space Invaders* [Atari 2600]. Midway, USA.

Westwood Studios (2000). *Command & Conquer: Red Alert 2* [PC]. EA Games, USA.

Westwood Studios (1996). *Command & Conquer: Red Alert* [PC]. Virgin Interactive, USA.

Williams Electronics (1981). *Defender* [Atari 2600]. Williams Electronics, USA.

Filip Tołkaczewski, MA – an applied linguist, PhD student of linguistics and lecturer at Kazimierz Wielki University in Bydgoszcz, Poland

Od symbolizmu do realizmu. Fizyczna i wyobrażeniowa przestrzeń gier w ujęciu historycznym

Abstrakt: Przestrzeń fizyczna i wyobrażeniowa gier wideo nieustannie ewoluje, poczynając od niedookreślonego, ciemnego świata kosmosu aż po świat niezwykle realistyczny. Celem artykułu jest ukazanie przeobrażeń, jakie zachodziły pomiędzy tymi przestrzeniami. Im starsze są gry wideo, w tym większym stopniu, przestrzeń fizyczna jest nieopisana i ikoniczna, im nowsze zaś,

tym bardziej rozbudowana. Możliwe stało się przeniesienie akcji z wyżyn symbolicznego kosmosu do krainy umiejscowionej na osi czasu oraz bardziej wierne odwzorowanie rzeczywistości otaczającej bohatera, jak i samego bohatera.

Słowa kluczowe: dwuwymiarowość, trójwymiarowość, wyzwania nawigacyjne, przestrzeń gry

Glitch as the Representation of the Uncanny in *Oxenfree* (2016)

Agata Waszkiewicz

Maria Curie-Skłodowska University
agata.anna.waszkiewicz@gmail.com | ORCID: 0000-0002-2340-4812

Abstract: The Gothic engages its audiences in the constant play by evoking the same anxieties in its audience and its protagonists. Furthermore, it could be argued that transgressions are its immanent feature. The supernatural elements, with the strong emphasis on the ghosts, often create the feeling of the uncanny, which, defined by the mixing of the familiar with unfamiliar, is not unknown to the video game genre. In the paper I offer a close reading of *Oxenfree* (2016), demonstrating the Gothic elements featured in the game, concentrating on how the uncanny manifests through the use of the audiovisual glitch.

Keywords: *Oxenfree*, glitch, transgressive player, uncanny

1. Introduction

The Gothic novel as such emerged as a separate genre in England during the second half of the 18th century in reaction to the rationalism of the Age of Enlightenment. However, many of its hallmark tropes and ideas are still omnipresent in today's fiction, across many media (Edwards, 2017, p. 71). With the themes of mystery, terror, and horror seemingly being the most universally fascinating for the readers across the countries and centuries, it is not surprising that the supernatural themes, including haunted houses, ghosts, or vampires, have never lost their popularity. This is visible when one considers the reboots and retelling of classic stories with the release of highly anticipated *Vampyr* and the newest official Lovecraftian retelling of the *Call of Cthulhu* RPG video game in 2018, or the release of *Blair Witch* in 2019. However, the Gothic does not need to involve supernatural elements. What seems even more characteristic is the theme of returning past, the instability of memories, psychology of the villain and criminal, but also subversion and play with opposites, especially with gender roles understood in a binary manner, which allow to point out the transgressive qualities of the Gothic (Spooner, McEvoy, 2007, p. 1).

The Gothic plays a game with its recipients – whether they are literary readers, the audience of movies and TV series, or video game players – by letting them share the uncertainty with main characters. The texts hide certain elements, bend the rules of what is known and expected, causing the players to share the characters' anxieties. The transgressiveness encountered in the Gothic – understood here as crossing of the boundaries of the genre and of the expectations towards the relationship between the text and its user – seems to share certain similarities with the video game medium. The latter, due to its interactive nature, requires a higher level of engagement on the part of players. Therefore, players always have two roles: on the one hand, as active participants deciding on the behavior and decisions of the characters they direct, but on the other hand, as passive recipients of the story created by the game developers. Crossing boundaries is therefore inscribed in the character of the game – one could even be tempted to say that the player is a ghost haunting technology, an invisible poltergeist supporting the main character's actions.

The Gothic adapted well to the video game medium with the very first horror game, *Haunted House*, released for Atari as early as in 1981 (Therrien, 2009, p. 30). Currently, horror and Gothic themes are easy to find among different game genres (Therrien, 2009, p. 32). This popularity could be linked to the particular, active form of engagement of that medium.

The participatory character of the video game player's experience has already been well researched (Aarseth, 2007). Currently, it seems to be quite common for publishers to advertise their titles by focusing on how much freedom they give to the players. Thus, the so-called "open world" or "sandbox" games offer a vast number of quests without a predefined order in which they should be played, while many narrative games promise that the players will have agency over the events and be responsible for the endings. On the other hand, the role-playing genre developed a robust system of customizing one's own character, giving players full control over the appearance of their characters. However, these games are often criticized by players who felt disappointed upon finding out the many constraints these games do pose on the players. In fact, it is difficult to imagine a game without them. Such a thing – or as close to it as one could imagine – might only be possible in a tabletop role-playing game, where the story is equally constructed by the participants and the game master, rather than in a video game, which is programmed and, thus, based on a set of rules. Contrary, perhaps, to the intuition, this does not mean that video games are resistant to transgressions.

In the article, I wish to explore the connection between the aesthetic glitch and the Gothic uncanny, pointing to the ways in which this connection manifests in video games. In order to do this, I analyze an independent game *Oxenfree* (2016) by Night School Studio. This short, narrative-driven game combines elements of the Gothic mystery with a coming of age story. With unique aesthetics, its primarily mechanic relies on the dialogue choices and limited exploration. I will focus primarily on the supernatural element – namely the ghosts – and the audiovisual glitch utilized in its representation. My analysis will show the usefulness of the glitch perceived as a symbol of transgression not only in the Gothic setting but in the video game medium in general. Finally, I will discuss the ludic transgressiveness offered by the *Oxenfree* ending.

2. Ghosts and Technology in *Oxenfree*

The critically acclaimed *Oxenfree* was released in 2016 by the independent Night School Studio. Designed in the 2.5D format where three-dimensional figures move in two-dimensional spaces, it has immediately recognizable aesthetics with simple character silhouettes in soft colors. Embedded in the tradition of point-and-click and adventure genres, which place a strong emphasis on the narrative, history and character development, the main mechanics of the game rely on exploration and dialogue choices. This means that conversations between characters happen outside of the cutscenes and are naturally woven into the gameplay. Through their choices, the players, to a small degree, are able to influence the ending. And after finishing the game, the players are presented with diagrams that compare them with the other players.

The player controls Alex, a teenager who ventures on a trip with her friends to spend a weekend on the Edwards Island, which previously was a military base, but now, after its last inhabitant died, it is abandoned and, presumably, haunted. The other characters include Alex' best friend Ren, her new stepbrother Jonas, whom she hardly knows at the beginning of the game, Nony, who can become Ren's love interest, and Clarissa, who used to date Alex's late brother Michael. Unsurprisingly, the latter's death plays a crucial part in the game, and strongly affects both Alex and Clarissa, neither of whom have managed to deal with the loss. Thus, Michael becomes the first ghost of the game, introducing the ominous flashbacks and adding the elements of nostalgia, two common parts of the Gothic genres. The game soon introduces its main supernatural plot – it turns out that the teenagers did not choose their trip destination by accident, but came in search of the island's secrets. The grim, haunted, empty mansion – another Gothic trope – turns out to belong to the recently deceased Maggie Adler who for years has been the island's only inhabitant. What has brought the group of friends here, though, is the rumors concerning the local caves.

Reluctantly at first, Alex decides to assist Ren and Jonas' investigation, just to discover that the stories have been true. Using their radio, they manage to trigger and open an interdimensional rift, causing them and their friends to lose consciousness, only to wake up transported to different locations on the island. The events at the cave cause a number of supernatural

occurrences: telekinesis, time loops, ghostly possessions resulting in – temporary – deaths, transgressions between alternative versions of the universe, and radio wave distortions. Later it turns out that the ghosts are the souls of the crewmembers of USS Kanaloa submarine, which was sunk as a result of Maggie Adler's error. The entire crew was transferred to another dimension where they were imprisoned for many years. Vengeful spirits trying to break free from their prison, even, or especially, when human lives are in danger, is one of the common themes in the Gothic genre.

In robotics, the uncanny valley, a term coined by Masahiro Mori (1970, p. 33), refers to the unpleasant sensation felt by humans in contact with the androids which, while humanoid, do not manage to precisely duplicate the human features. With the video game software allowing for more and more realistic graphics, that effect can often become a part of the players' experiences with the game. However, this is just one of the ways in which the uncanny has been associated with technology. Especially in the 1990s rapid technological advancements caused the fear of the unknown future in which computers, robots, and androids would become so advanced that humanity would no longer be able to control them (Allué, 2003, p. 18). The scientific dream of crossing the boundary between the human and the machine is not necessarily just a dream anymore, as shown through, among others, Katherine Hayles' writing on the posthuman (1999). The motif of such transgressions, paired with the fear of contaminated and deformed technology, is, in turn, visible in dystopian visions appearing in many science fiction franchises both in the East (e.g. *Ghost in the Shell*, 1995) and the West (e.g. *The Matrix*, 1999).

In these narratives, the role of glitch is particularly interesting. *The Matrix*, for example, famously incorporated glitches to signal the occurrence of the transgression and the moment when the two environments failed to merge smoothly. Glitch, as an audiovisual representation of the system's malfunction, adequately illustrates the transition between the two states, between "a real and unreal" (Betancourt, 2017, p. 104). Furthermore, paradoxically, glitch brings to the foreground what is usually invisible (p. 7). However, the visible failure usually does not completely stop the digital system; it is rather a signal warning about the error as the system failure remains invisible (p. 44). Therefore, it is important to note the ontological difference between the spontaneous glitch and the

Morandi's "glitch-alike" or Menkman's "domesticated glitch" identified with the artistic context and the deliberate construction of the glitch-like audiovisual representation (2017, p. 87).

Such artistic interferences can be thus interpreted as an attempt to take control of what, by definition, is uncontrollable, to adopt the error as a part of a larger whole, an attempt to tame what is unfamiliar. As a result, a new type of intentional interference is created, one that no longer is an accident, and, thus, at the same time, ceases to be a mistake, changing its ontological status and defying its original purpose. The glitch then is a symbol of (its own) transgression from one state to the other. The use of error becomes art in its own right and points to another way in which video games engage players.

The aforementioned transgressive play can involve the exploitation of the first type of glitches, understood as actual errors in the coding, which could entrap the opponent in the corner and therefore reduce the threat they pose. It is the second type, though, which is of importance in the case of *Oxenfree*.

There, the glitch is the visual representation of the breaches between the worlds, and, therefore, it accompanies the ghosts' presence. On the one hand, the visual glitch distorts the image, disorienting the player and forcing them to share the characters' anxiety, but simultaneously the glitch represents the rift between the worlds and the incomprehensible nature of the other realm. The glitches vary in size and form, with some softer disturbances applied to the image in the moments of tension between the characters, allowing for speculation as to whether they were the results of personal differences or supernatural interferences. On the other hand, the audiovisual glitch of the radio waves is introduced as a gameplay mechanic. While telling each other ghost stories, Alex's friends already were aware of the ghosts' influence on the radio – an element often associated with ghost presence in popular culture. The characteristic white noise, e.g. the uncomfortable cracks on the radio, adds to the atmosphere of the supernatural mystery. Alex can use her radio, which is visualised above her head in green neon color. Using the radio influences not only the game's sound but also the image, creating an impression of screen malfunctions, intertwining the audio layer with the visual one.

That unpleasant feeling often evoked by ghosts, ghouls, and other supernatural entities, especially when their presence is subtle and suspected rather than seen, is often connected with the concept of the uncanny. Its modern use has been widely ascribed to Sigmund Freud's essay from 1919 (Proulx et al., 2010, p. 817), although it would be unjust to omit the essay titled *On the Psychology of the Uncanny* which Wilhelm Jentsch wrote almost fifteen years earlier (1906). In both texts, the uncanny is described as an experience of anxiety caused when animate and inanimate objects become confused (Hollington and Kyprianou, 2007, p. 17.1) or the known becomes mixed with the unknown. As an example of the latter, Freud uses the experience of *déjà vu*, which, together with other kinds of repetitions, is one of the most common phenomena causing the uncanny (Punter, 2007, p. 129). The most striking but also the most straightforward example of experiencing the uncanny is the encounter with the undead in a Gothic story; in the most obvious way, they represent the transgression between the binarities of life and death, familiar and unfamiliar.

In psychology, the equivalent of the uncanny could be found in the concept of "cognitive dissonance" (Festinger, 1962, p. 93) – an unpleasant state of psychological tension manifested as a result of a conflict between one's beliefs and behaviors, or between two contradictory judgments. Thus, the dissonance can be described primarily in terms of psychological discomfort, which, in its consequence, acts as an important bodily motivator. Similarly to the hunger pushing animals to find a source of food, it drives humans to change either the behavior or the belief (Elliot and Devine, 1994, p. 382). However, such change of behavior is more difficult in the case of the uncanny due to its extrinsic positioning, thus depriving the person of the control over the situation and creating a dissonance. The fear is a result of that discomfort, and the lack of other reactions at disposal of the person. Authors writing on the uncanny often emphasize that the term itself is as inconsistent and ambiguous as the phenomenon itself (Holmes, 2010, p. 256).

3. Transgressions and the augmented reality of Oxenfree

Despite the game's rather linear narrative, the players' actions influence the lives of the characters after they leave the island. Alex narrates the

final events offscreen while the portraits of the characters show, together with the statistics comparing the choices against the other players' outcomes. Arguably, this sequence grants the illusion of players' agency and the meaningfulness of their choices, which, however, can be further questioned when it is revealed that Alex and other characters have never in fact left the island, instead being imprisoned in a time loop. There, in the game plus, after a replay, one can send a message back in time and warn Alex not to come to the island, thus breaking the ghost curse. Such branched narrative and nonlinearity, just like tales within tales, interpolated stories and other framing devices, again reflect the Gothic aesthetics, which, according to Eve Kosofsky Sedgwick, is "discontinuous and involuted" (Chess, 2017, p. 388).

The Gothic is a genre with major potential for transgressive narratives: it often plays with and against traditional gender roles and unconscious, often ignored fears. In the video game context, the types of transgression vary and can depend on the player's motivation and the area of the game where they occur. Holger Pötzsch (2018) identifies seven different types of video game transgressions: ludic, diegetic, critical, hegemonic, juridical, situational, and idiosyncratic. Nonetheless, *Oxenfree* does not seem to meet any of the criteria since Pötzsch's categories concentrate mostly on the players' agency. The transgressions often take place on the social level through the creation and actions of specific guilds, including queer ones (Sundén, 2013, p. 171). Another important example includes the political actions, including the many types of queer play (Ruberg, 2010, p. 109), and the pacifistic methods of beating the otherwise violent games. Some examples may include mastering the so-called "speedruns" and finding ways to beat the game as fast as possible (Smith et al., 2013, p. 132), as well as various methods of cheating, whether through exploiting glitches or using the "cheat codes". A famous example of the glitch use is the warthog jumping method discovered by a *Halo* player, allowing the players to access parts of the landscape not designed to be seen (Aarseth 2007, p. 132). It is interesting, however, to notice the role of glitch in *Oxenfree*. Despite its important function glitch usually has in facilitating the acts of ludic transgression, in this case it is a part of the aesthetic and narrative layer rather than the ludic one. By making glitch purposeful and reliable, it is being stripped of its subversive and transgressive

potential. Instead, it symbolizes the otherworldly nature of the ghosts as transgressive – again, in the sense of crossing the boundaries.

However, transgressions can also be understood as subversions of expectations towards the genre (Jørgensen, Karlsen, 2018). Here, the looped ending plays on the expectation which dictates where the game should end. The game further crosses over, engaging the players on the social and global levels. Although *Oxenfree* is not an augmented reality game, its developers engaged the players in a meta-game reaching beyond the in-game narrative. Fans discovered an encoded message hidden in the distorted, glitched radio frequencies found in the game, which pointed them to a Twitter account. Subsequently, following his interest and enthusiasm towards the game, an American YouTuber, Jesse Cox, received and uploaded a trailer which, unlike its previously released versions, included glitched images at the end revealing several red letters. Those led the fans to another site which was a clue leading to the location in Fort Ward in Washington where a box was hidden. According to the information posted on the forums, it contained letters written by Alex from all the alternate universes from the game and a tape player including the music from the game (Hester, 2016).

In this case, the augmented reality elements were not a part of the game in the sense that they were not required in order to complete it, but it is difficult to omit them when discussing the transgressive elements of the game. Despite the game's short length and the seeming straightforwardness of the plot, soon it reveals its many layers. The omnipresent glitch is more than just an aesthetic choice, betraying the game's many transgressions. On the narrative level, there are ghosts who cross from one world to another, from the incorporeal to corporeal upon possession. On an aesthetic level, the artistic glitch connects the audiovisual elements. Finally, the game subtly blurs the line between the game and the real world. Thus, the glitch becomes a visual representation of the *uncanny*.

Conclusion

Despite the scarcity of video game titles that could be classified as Gothic, the discussed medium allows for different new forms of actualization of the features of the genre. *Oxenfree* follows many characteristic tropes,

including the strong female protagonist, haunted mansion, and the presence of malicious ghosts whose presence and the uncanny feeling they cause manifests through the use of glitch. Furthermore, the transgressions which are often found in Gothic narratives can be traced to the open ending and the framing device of the ghosts' curse trapping the protagonist in the narrative. By engaging the players on social media, the game transcends the borders of the digital artefact and creates a new experience with the potential of bonding the fan communities.

Furthermore, the small changes to the second playthrough, such as the ghosts who seem to remember the player and their experiences from the first run, bring to mind such fourth wall breaking games as *Undertale* (2015) or *The Stanley Parable* (2013). Both play with the player's expectations and their awareness of the game more boldly than it has been done before. By playing with time, *Oxenfree* subverts the player's expectations, blurring the line between the in-game world and the player's one.

References

- Aarseth, E. (2014). I Fought the Law: Transgressive Play and the Implied Player. In N. Segal & D. Koleva (Eds.), *From Literature to Cultural Literacy* (pp. 180–188). London: Palgrave Macmillan UK.
- Baelo Allué, S. (2003). Blurring Posthuman Identities: The New Version of Humanity Offered by Bicentennial Man. *ODISEA. Revista de Estudios Ingleses*, 4, 17–30.
- Betancourt, M. (2017). *Glitch Art in Theory and Practice: Critical Failures and Post-Digital Aesthetics*. New York: Routledge.
- Chess, S. (2015). Uncanny Gaming. *Feminist Media Studies*, 15(3), 382–396.
- Edwards, J. D. (2017). Contemporary American Gothic. In J. A. Weinstock (Ed.), *The Cambridge Companion to American Gothic* (pp. 71–84). Cambridge, United Kingdom; New York, NY: Cambridge University Press.
- Elliot, A. J., & Devine, P. G. (1994). On the Motivational Nature of Cognitive Dissonance: Dissonance As Psychological Discomfort. *Journal of Personality and Social Psychology*, 67(3), 382–394.
- Festinger, L. (1962). Cognitive Dissonance. *Scientific American*, 207(4), 93–106.

- Freud, S., Strachey, J., Cixous, H., & Denomé, R. (1976). Fiction and Its Phantoms: A Reading of Freud's Das Unheimliche (The "uncanny"). *New Literary History*, 7(3), 525-645.
- Hayles, N. K. (1999b). *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago, Ill: University of Chicago Press.
- Hester, Blake (2016, 9 June). *The Oxenfree Alternate Reality Game You Probably Didn't Know About*. Retrieved from <<https://killscreen.com/articles/oxenfree-alternate-reality-game-probably-didnt-know/>>.
- Hollington, S., & Kyprianou, K. (2007). Technology and the Uncanny, 17.1-17.10.
- Holmes, E. G. (2010). Strange Reality: On Glitches and Uncanny Play. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, 4(2), 255-276.
- Jentsch, E. (1997). On the Psychology of the Uncanny (1906). *Angelaki*, 2(1), 7-16.
- Jørgensen, K. & Faltin Karlsen. (2018). Introduction. In *Transgressions In Games and Play* (pp. 1-9). Cambridge, London: The MIT Press.
- Oshii, M. (1995). *Ghost In The Shell: Movie*. Palm Pictures.
- Pöttsch, H. (2018). Forms and Practices of Transgressivity in Videogames. In *Transgressions In Games and Play* (pp. 46-62). Cambridge, London: The MIT Press.
- Proulx, T., Heine, S. J., & Vohs, K. D. (2010). When Is the Unfamiliar the Uncanny? Meaning Affirmation After Exposure to Absurdist Literature, Humor, and Art. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 36(6), 817-829.
- Punter, D. (2007). The uncanny. In C. Spooner & E. McEvoy (Eds.), *The Routledge Companion to Gothic* (pp. 129-136). London - New York: Routledge.
- Ruberg, B. (2015). No Fun: The Queer Potential of Video Games that Annoy, Anger, Disappoint, Sadden, and Hurt. *QED: A Journal in GLBTQ World-making*, 2(2), 108-124.
- Smith, T., Obrist, M., & Wright, P. (2013). Live-streaming Changes the (Video) Game. In *Proceedings of the 11th European Conference on Interactive TV and Video* (pp. 131-138). New York, NY, USA: ACM.
- Spooner, C., & McEvoy, E. (Eds.). (2007). *The Routledge Companion to Gothic*. London - New York: Routledge.

- Sundén, J. (2013). A Queer Eye on Transgressive Play. In J. Sundén & M. Sveningsson, *Gender and Sexuality in Online Game Cultures: Passionate Play* (pp. 171–190). New York: Routledge.
- Therrien, C. (2009). Games of Fear: A Multi-Faceted Historical Account of the Horror Genre in Video Games. In: B. Perron (ed.), *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play* (pp. 26–45). Jefferson, N.C.: McFarland.
- Wachowski, L., & Wachowski, L. (1999). *The Matrix*. Warner Home Video.

Ludography

- Call of Cthulhu* [Computer software]. (2018). Nanterre: Cyanide.
- Oxenfree* [PlayStation 4 software]. (2016). Glandale: Night School Studio.
- Toby Fox (2015). *Undertale* [Computer software]. Boston: Toby Fox.
- Vampyr* [Computer software]. (2018). Paris: Dontnod Entertainment.
- Wreden, Davey (2013). *The Stanley Parable* [Computer software]. Galactic Cafe.

Agata Waszkiewicz, M.A. – psychologist, literary researcher, PhD student at the Institute of English Studies, Maria Curie-Skłodowska University

.....

Glitch jako symbol niesamowitości w *Oxenfree* (2016)

Abstrakt: Gotyk, jako gatunek literacki, wciąga swoich graczy w grę, wywołując w nich ten sam niepokój, który często odczuwają jego bohaterowie. Ponadto nierzadko ważny jego element stanowi transgresywność, przejawiająca się chociażby w elementach nadprzyrodzonych. Na szczególną uwagę zasługują tutaj duchy, wywołujące uczucie niesamowitości spowodowane przez spotkanie znanego z tym, co obce. Na element ten często trafić można w grach wideo. W artykule przyjrę się grze *Oxenfree* (2016), wskazując na jej gotyckie elementy oraz ukazując, w jaki sposób niesamowitość przejawia się poprzez audiowizualny *glitch*.

Słowa kluczowe: *Oxenfree*, glitch, gracz transgresywny, niesamowitość

.....

Co jest źródłem satysfakcji gracza? O kluczowej roli wymiany autystycznej w grach komputerowych

What is the origin of gamer satisfaction?

The key role of autistic exchange in video games

Łukasz Winnicki

Uniwersytet Ekonomiczny w Krakowie

uwinnicki@gmail.com | ORCID: 0000-0003-1058-0662

Abstract: Video games phenomena is something entirely new in mankind history. Yet it haven't preceded our nature so it still should be readily explained by some basic terms. In this case the author suggests that the exchange is the fundament of players action and the source of their satisfaction. Using Mises (economist's), Homans (sociologist's) and positive psychologists' (character strengths) legacy, deduction process takes place and an Internet questionnaire is being conducted. Results obtained from 669 players are analysed and used to verify the main hypothesis of the text and – at the end – to affirm it.

Keywords: video game, exchange, George Homans, Ludwig von Mises, satisfaction, strengths of character

1. Wstęp

Gry komputerowe przyciągają coraz więcej osób – było ich w 2017 roku co najmniej 2,2 mld na około 7,6 mld ogółu ludzi (czyli aż 29% populacji globu). Ekspansja rozrywki interaktywnej będzie trwać nadal choćby z powodu postępującej globalizacji, rozwoju gospodarczego biedniejszych państw czy odkrywania nowych zastosowań gier komputerowych. Jednak główny cel ich istnienia – bawienie, dostarczanie satysfakcji – najprawdopodobniej się nie zmieni. Dlatego warto zbadać, uchwycić źródło tego oddziaływania, pozytywnego w odbiorze. W pracy dyplomowej pisanej na Uniwersytecie Ekonomicznym w Krakowie autor chciał sprawdzić, czy aby to nie naturalna dla ludzi skłonność do wymiany stoi za każdym aktem grania – a jeśli tak, to z jakiego powodu (Winnicki, 2017)¹. Dlatego też została sformułowana hipoteza badawcza mówiąca, iż „to wymiana jest tym, czego gracze najbardziej oczekują od gry komputerowej”. Na potrzeby niniejszego artykułu zdecydowałem się ją przeformułować w następujący sposób:

Gry komputerowe są oparte na zjawisku wymiany, co skutkuje dostarczaniem graczom satysfakcji.

Aby potwierdzić powyższą hipotezę, należałoby pozytywnie odpowiedzieć co najmniej na dwa pytania badawcze. Po pierwsze: czy zjawisko gier komputerowych można w ogóle opisywać za pomocą zjawiska wymiany? Po drugie: czy ta (potencjalna) wymiana rzeczywiście dostarcza graczom satysfakcji (i dlaczego)? W kolejności wyznaczonej przez te pytania postaram się w niniejszym artykule zweryfikować postawioną hipotezę.

2. Wymiana

Jak można rozumieć wymianę? Najczęściej zakłada się, że do zaistnienia jej najprostszej formy potrzebne są co najmniej **dwie osoby, które dobrowolnie wymieniają jedno dobro na drugie**. Te dobra mogą mieć charakter najróżniejszych towarów i usług. Taka wymiana stoi w centrum zainteresowania ekonomii. Jednak spora część wymian nie jest tak wzorcowa, jak

.....

¹ Jest to jedyne odwołanie do pracy dyplomowej autora, ale cały niniejszy artykuł na niej bazuje.

to zostało przedstawione w definicji. Nie kwestionuję tutaj założenia o ich dobrowolności (które nierzadko zostaje naruszone – np. w wyniku użycia przemocy, samej groźby lub na skutek uzależnienia), lecz to o konieczności uczestnictwa w nich co najmniej dwóch osób. Wymiany niespełniające tego warunku istnieją, są dosyć powszechne i noszą nazwę wymian autystycznych – w opozycji do tych międzyludzkich.

Wymiana autystyczna zachodzi między człowiekiem a samym środowiskiem i ma charakter przyczynowo-skutkowy. Jest przede wszystkim reakcją środowiska na działanie lub jego zaniechanie przez człowieka (Mises, 2011, s. 201). Przykład takiej wymiany stanowi sytuacja, w której myśliwy poluje na zwierzynę i tym samym wymienia swój wypoczynek i nabój na żywność. Ten rodzaj wymiany można odnieść nie tylko do środowiska naturalnego, ale i do sztucznego – wirtualnego, coraz szerzej dostępnego ludzkości. Jeżeli zaś oddziaływanie zachodzące między graczem a światem wirtualnym jest w istocie wymianą, to będzie można je opisać za pomocą ugruntowanej w nauce teorii wymiany, a nawet orzec o jej konsekwencjach – czy rzeczywiście dochodzi do zamiany jednego dobra na drugie i jakie należy określić to, które gracz otrzymuje.

3. Ogólna teoria wymiany

Dziedziną nauk społecznych, w obrębie której istnieje pewna ogólna teoria wymiany, a która może okazać się pomocna przy badaniu graczy komputerowych, jest socjologia. Socjologiczna teoria wymiany nie odnosi się tylko do wymiany czysto międzyludzkiej. Chcąc bowiem wyjaśnić zjawisko A, trzeba przeto założyć – pisze George Homans, współautor teorii wymiany – że składające się na nie zachowania jednostek są w jakiś sposób nagradzane przez „system”, który w ten sposób je wzmacnia (Szacki, 2007, s. 839–840). Homans i inni naukowcy zajmujący się teorią wymiany mają skłonność do skupiania się na zjawiskach elementarnych – co wydaje się bardzo przydatne do bliższego zbadania zjawiska gier komputerowych – oraz do korzystania z dorobku antropologii i socjologii w celu tworzenia twierdzeń o wysokim stopniu ogólności (tamże). Dzięki tym twierdzeniom, które zostaną później zaprezentowane, możliwa będzie weryfikacja poprawności hipotezy badawczej postawionej na początku.

W swojej teorii Homans zakłada istnienie natury ludzkiej, czyli czegoś uniwersalnego dla każdego człowieka, czegoś wspólnego nam wszystkim. Czyni to również Adam Smith, zwany ojcem ekonomii, w swoim najsłynniejszym dziele, pt. *Badania nad naturą i przyczynami bogactwa narodów*. Twierdzi, że następstwem istnienia ludzkiej natury jest obserwowalna skłonność do wymiany, handlu i zamiany jednej rzeczy na drugą (1776). Skoro natura ludzka jest czymś zupełnie elementarnym oraz niezaprzeczalnie ludzkim, to i zdefiniowanie jednego z jej składników jako skłonności do wymiany daje asumpt do dostrzegania fundamentalnej roli tej skłonności w każdym aspekcie życia. Dlatego też podjąłem próbę adaptacji socjologicznej teorii wymiany do jednego z wielu wycinków aktywności ludzkiej, jaką jest rozrywka interaktywna.

George Homans następująco formułuje poszczególne twierdzenia swojej ogólnej teorii wymiany:

Twierdzenie o sukcesie. TWIERDZENIE 1. Im częściej działanie jednostki jest nagradzane, tym bardziej jest prawdopodobne podjęcie przez nią tego działania.

Twierdzenie o bodźcu. TWIERDZENIE 2. Jeżeli w przeszłości wystąpienie określonego bodźca lub zespołu bodźców było okolicznością, w której działanie jednostki zostało nagrodzone, to im bardziej aktualny bodziec podobny jest do tych występujących w przeszłości, tym bardziej jest prawdopodobne, że jednostka podejmie to lub podobne działanie.

Twierdzenie o wartości. TWIERDZENIE 3. Im bardziej działanie jest dla jednostki wartościowe, tym bardziej jest prawdopodobne, że będzie ona przejawiała to działanie.

Twierdzenie o deprivacji-nasyceń. TWIERDZENIE 4. Im częściej w niedawnej przeszłości jednostka otrzymywała określoną nagrodę, tym mniej wartościowa staje się dla niej każda następna jednostka tej nagrody.

Twierdzenie o frustracji-agresji. TWIERDZENIE 5. Jeżeli działanie jednostki nie doprowadza do otrzymania oczekiwanej nagrody lub jednostka ta otrzyma karę, której się nie spodziewała, zareaguje gniewem, a w gniewie rezultaty zachowania agresywnego będą miały wartość nagradzającą (1992, s. 177–180).

4. Podmiot badania

W celu sprawdzenia tych przypuszczeń przeprowadziłem badanie kwestionariuszowe za pośrednictwem portalu Facebook przy pomocy

Formularza Google. Badanie bazowało na doświadczeniach graczy z gatunkiem cRPG (z ang. *computer Role-Playing Game* – komputerowa gra fabularna) i jego licznymi reprezentantami z czterech serii: *Gothic*, *The Elder Scrolls*, *Wiedźmin* i *Mass Effect*. Cechą charakterystyczną wszystkich tytułów jest rozgrywka jednoosobowa, co miało za zadanie niwelować możliwość odnoszenia przez graczy swoich odpowiedzi do typowych wymian międzyludzkich na rzecz poszukiwanej wymiany autystycznej. Opierając się na tych produkcjach, ankietowani odpowiadali w sumie na kilkadziesiąt pytań, które przede wszystkim skupiały się na ocenie poziomu immersji, grywalności i czerpanej w związku z tym satysfakcji z wybranych produkcji. Poniżej przedstawiam tabelę zawierającą skrócone informacje dotyczące samego badania i grupy badanej.

Tabela 1. Statystyki badania kwestionariuszowego oceniającego rolę wymiany w grach komputerowych w Polsce w liczbach

Termin realizacji	Liczba ankietowanych	Płeć badanych			Wiek badanych		
2–11 października 2016 roku	669 osób ²	M	K	poniżej 16	16–18	19–25	powyżej 25
		93,3%	6,7%	27,7%	50,7%	19,5%	2,1%
Czas spędzany w wirtualnym świecie gier (tygodniowo)					Wykształcenie		
poniżej 2 h	2–10 h	10–20 h	powyżej 20 h	podstawowe	gimnazjalne	średnie	wyższe
3,7%	39,3%	30,1%	26,8%	6,2%	61,1%	29,3% ³	3,5%

Grupa badana składa się głównie z widzów youtubera Patryka „Roja” Rojewskiego skupionych w grupie Tarczownicy Roja. Link do kwestionariusza został udostępniony tej społeczności i osoby chętne dobrowolnie

.....

² Podana liczba obejmuje wszystkie osoby, które zdecydowały się na udział w badaniu internetowym; realna liczba osób, które z pewną dozą powagi odpowiedziały na wszystkie pytania, mieści się w przedziale 631–668.

³ Ze względów praktycznych doliczone zostały tutaj osoby deklarujące wykształcenie zawodowe (5,4%) oraz brak wykształcenia (0,6%).

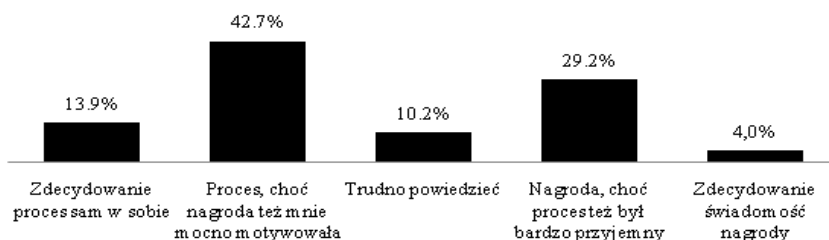
go wypełniały. Zdecydowana większość ankietowanych to osoby młode, mężczyźni (93,3%), dopiero wkraczające w dorosłe życie (78,4% to osoby w wieku 18 lat i młodsze), z wykształceniem typowym dla swojego przedziału wiekowego, grające w gry komputerowe co najmniej po kilkukilkanaście godzin tygodniowo. Zatem większość badanych należy do najnowszego pokolenia – Z, od wczesnej młodości będącego częścią świata cyfrowego (Walków, 2017).

5. Wyniki badania wymiany

Opisanie zjawiska gier komputerowych za pomocą teorii wymiany stanowi pierwszy z dwóch głównych celów przeprowadzonego badania. Postanowiłem sprawdzić, czy doświadczenie graczy komputerowych jest zgodne z czterema⁴ twierdzeniami Homansa: o sukcesie, o bodźcu, o wartości i o frustracji-agresji. W tym celu postawiłem następujące pytania bezpośrednio związane z każdym z tych twierdzeń i uzyskałem poniżej zaprezentowane odpowiedzi. Co ciekawe, mogą one być interpretowane także na korzyść twierdzeń, których pozornie nie dotyczyły, dzięki czemu pytanie odnoszące się do twierdzenia drugiego będzie można pominąć.

.....

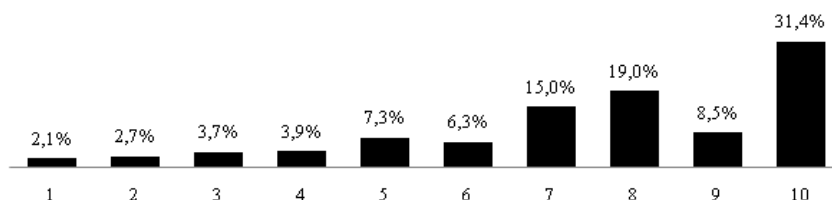
⁴ Twierdzenie 4 – o deprywacji-nasyceń – zostało celowo pominięte. Wedle niego każda kolejna jednostka danej nagrody jest mniej wartościowa od poprzedniej. Były ku temu trzy główne powody. Po pierwsze, gry, w których jasno widoczne jest działanie twierdzenia o deprywacji-nasyceń, byłyby monotonne i nieatrakcyjne. Cechowałaby je niska grywalność spowodowana zniechęceniem pojawiającym się u gracza trakcie rozgrywki. Gry wybrane do badania są bardzo wysoko oceniane, więc stanowią tu nieodpowiedni punkt odniesienia, bo mechanizm nagradzania został tam najpewniej świetnie skonstruowany. Po drugie: już ekonomiczne prawo malejącej użyteczności krańcowej doskonale tłumaczy na poziomie bardziej ogólnym czwarte twierdzenie Homansa – korzyść krańcowa każdej kolejnej konsumowanej jednostki danego dobra jest mniejsza od korzyści z poprzednio skonsumowanej jednostki, *ergo* gracz wyżej ceni jedną godzinę grania niż żadną (na początku przyrost satysfakcji jest największy), a każda kolejna godzina wydaje się mniej cenna od poprzedniej (ze względu na coraz większe częściowe zaspokojenie potrzeby zabawy). Po trzecie, udzielenie przez graczy odpowiedzi na pytanie typu: „Czy po pierwszej godzinie grania odczułaś/-eś większą satysfakcję niż po drugiej?”, mogłoby być kłopotliwe ze względu na, z jednej strony, abstrakcyjność tego pytania, utrudniającą zdroworozsądkowy osąd, a z drugiej, na wymóg dokonania pomiaru celem sformułowania rzetelnej odpowiedzi.



Wykres 1. Odpowiedzi na pytanie dot. twierdzenia 1 – o sukcesie: „Czy świadomość czekającej Cię nagrody po wykonaniu zadania w grze była dla Ciebie motywująca, czy też sam proces wykonywania zadania stanowił nagrodę?”

Twierdzenie 1 – o sukcesie – mówi, że nagradzanie działania skutkuje zwiększeniem częstotliwości jego występowania. Potwierdzają to niektóre z odpowiedzi: w sumie 33,2% (29,2% + 4%) graczy potwierdza istotność motywacji wynikającej ze zdobywania wirtualnych nagród, np. w postaci złota, nowej broni czy awansu w hierarchii społecznej.

Jednakże większość, bo w sumie 56,6% ankietowanych (13,9% + 42,7%) jako ważniejszy lub jedyny czynnik motywujący wskazało proces sam w sobie, co doskonale koresponduje z trzecim twierdzeniem Homansa – o wartości – w tym wypadku odnoszącej się do procesu wykonywania zadania. Ta bowiem grupa uważa działanie, którym jest granie, za wartościowe samo w sobie⁵, co w ostatecznym rozrachunku skutkuje wielo(set)godzinną rozgrywką⁶.



Wykres 2. Pytanie dot. twierdzenia 3 – o wartości: „Czy często zdarzało Ci się błędzić po świecie wirtualnym bez wyraźnego celu?”

⁵ Próba wyjaśnienia powodów jego wysokiej wartościowości zostanie podjęta w drugiej części niniejszego artykułu.

⁶ Pozostałym 10.2% trudno było odpowiedzieć, co ich motywuje. Najczęściej w uzasadnieniu wskazywali oni na obydwa elementy – nagrodę i proces – po równo, na brak jasnej zasady lub skłaniali się ku procesowi.

Odpowiedzi na to i wszystkie następne pytania, jakich udzielano w skali od 1 do 10, były oznaczone od „Nigdy” do „Bardzo często”. Zdecydowanej większości osób – jak widać na wykresie 2 – zdarzało się błądzić po świecie wirtualnym bez celu. Mimo braku wyraźnego powodu dokonywano tego bardzo często, co oznacza konieczność istnienia pewnych motywacji kierujących działającymi.

Po pierwsze, dotyczyły one wymiany własnego czasu na satysfakcjonującą aktywność, co zgadza się z przywołanym już trzecim twierdzeniem Homansa – o wartości – ponieważ „błądzenie bez wyraźnego celu” było czynnością chętnie powtarzaną, nagrodą samą w sobie, a zatem działaniem wartościowym w oczach graczy. Oto najczęstsze uzasadnienia:

- chęć eksploracji, czerpania przyjemności ze sprawdzania różnych zakamarków;
- przyjemność czerpana z podziwiania piękna i romantyzmu wirtualnego świata;
- potrzeba relaksu i urozmaicenia czasu.

Po drugie, działanie bez wyraźnego celu, o które byli pytani ankietowani, w istocie miało swój cel, choć był on traktowany jako niewyraźny, niepewny. Koreponduje to z drugim twierdzeniem Homansa – o bodźcu – ponieważ w trakcie takich „bezinteresownych” eksploracji gracz mógł coś zyskać. Wymieniano tu najczęściej:

- odnalezienie misji pobocznej;
- lepsze poznanie świata przedstawionego, jego historii;
- dowiedzenie się, co twórcy gry przygotowali dla gracza – co jest bezpośrednim wskazaniem na drugi podmiot wymiany dokonywanej przez graczy (zamiast, jak zazwyczaj, na jej przedmiot);
- znajdowanie tzw. znajdziek lub easter eggów⁷.

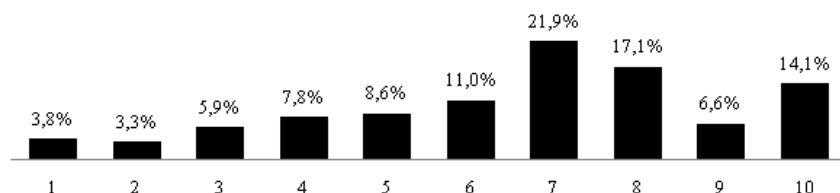
Pytania i wyniki trzech badań ankietowych przedstawionych na kolejnej stronie wprost nawiązują do piątego twierdzenia Homansa – o frustracji-agresji – a dokładniej do każdego z jego trzech elementów. Właśnie ze względu na tę trójczłonowość sformułowałem aż trzy pytania – w celu

.....

⁷ *Easter egg* (z ang. wielkanocne jajo), czyli treść ukryta przed graczem, wymagająca pewnego wysiłku i/lub zbiegu okoliczności celem jej odnalezienia, często humorystycznie nawiązująca do treści np. innych gier czy produktów kultury.

kompleksowej oceny możliwości aplikacji piątego twierdzenia do zjawiska gier komputerowych.

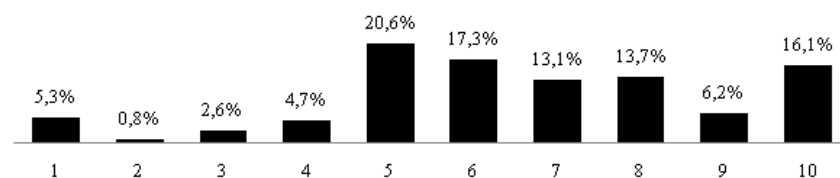
Wykres pierwszy dotyczy prostego określenia częstotliwości wpadania w gniew na skutek otrzymania kary lub braku oczekiwanej nagrody.



Wykres 3.1. Pytanie dot. twierdzenia 5 – o frustracji-agresji: „Czy miałeś/-aś sytuację, w której w trakcie gry odczułeś/-aś gniew, złość?”



Wykres 3.2. Pytanie dot. twierdzenia 5 – o frustracji-agresji: „W jaki sposób zdarzyło Ci się wyładować powstały gniew?” (możliwość wielokrotnego wyboru)



Wykres 3.3. Pytanie dot. twierdzenia 5 – o frustracji-agresji: „Czy czułeś się lepiej po wyładowaniu swojej agresji? (proszę, daj 5, jeśli Cię to nie dotyczy)”

Widać, że 70,7% ankietowanych wskazało wartości 6 i większe. Wyniki zgromadzone na podstawie odpowiedzi na to pytanie pozwalają sformułować wniosek, że gry z powodu niepomysłnego obrotu wirtualnych zdarzeń często wywołują w graczach negatywne emocje.

Celem pytania, którego dotyczy wykres drugi, jest sprawdzenie, czy gniew skutkuje zachowaniami agresywnymi. Ich wystąpienie jest konieczne, by móc w ogóle rozważać zastosowanie piątego twierdzenia Homansa. Gniew, który powstał w wyniku czynności grania w gry komputerowe, był różnie traktowany przez graczy, jak widać na wykresie 3.2, co pozwala jednoznacznie potwierdzić występowanie zachowań agresywnych; tylko 2,7% badanych nie odczuwało gniewu. Co ciekawe, we wspomnianej grupie osób, które wybrały odpowiedź „inne” (6,9%) pojawiły się takie przykłady, jak wyjście na papierosa, zmiana gry czy wykonywanie ćwiczeń fizycznych.

Wykres 3.3 prezentuje wyniki dotyczące odpowiedzi na pytanie o samopoczucie graczy po wyładowaniu własnej agresji i jest sprawdzeniem, czy rzeczywiście, zgodnie z piątym twierdzeniem, występujące „w gniewie rezultaty zachowania agresywnego będą miały wartość nagradzającą”. Spośród ankietowanych 66,2% wskazało wartości 6 i wyższe, gdzie 10 było oznaczone jako „Zdecydowanie tak”, a 1 – „Zdecydowanie nie”. Takie wyniki pozwalają wysnuć wniosek, iż gracze generalnie czują się lepiej po wyładowaniu swojej agresji i ma to dla nich wartość nagradzającą.

W analizie odpowiedzi na zadane graczom powyższe trzy pytania dotyczące twierdzenia o frustracji-agresji udało mi się odkryć pewien ciąg przyczynowo-skutkowy. Otóż gracze w swoich odpowiedziach deklarowali występowanie sytuacji, w których wpadali w gniew, a następnie nierzadko go wyładowywali na różne sposoby, co z kolei skutkowało polepszeniem się ich stanu psychicznego. Oznacza to, że piąte twierdzenie Homansa również znajduje swoje zastosowanie do opisu reakcji graczy komputerowych.

6. Wnioski z badania wymiany

Po przeanalizowaniu odpowiedzi pytania na postawione wypełniającym kwestionariusz można stwierdzić, że ogólna teoria wymiany Homansa jest jak najbardziej aplikowalna do gier komputerowych. Oznacza to, że zjawisko wymiany (szczególnie autystycznej) szeroko występuje

w doświadczaniu rozrywki interaktywnej. Nie pozwala to jednak jeszcze pozytywnie zweryfikować hipotezy niniejszego artykułu, ponieważ gracze w badaniu nie wyrażali jakiegokolwiek pożądanego wymiany, a przynajmniej nie bezpośrednio.

Twierdzenie pierwsze – o nagrodzie – zostało bezpośrednio potwierdzone przez wskazanie jej jako głównego czynnika motywującego w grze przez 32,2% badanych. Twierdzenie drugie – o bodźcu – zweryfikowało to, że gracze jako jeden z dwóch głównych powodów, dla których lubią błądzić swoją postacią po wirtualnym świecie gry, podali możliwość „znalezienia czegoś”. Twierdzenie trzecie – o wartości – zostało potwierdzone podwójnie: poprzez wskazanie 54,4% ankietowanych procesu samego w sobie jako głównej zachęty do działania; oraz gdy ankietowani wymienili jako przyczynę swojego błędzenia po grze radość z czerpania przyjemności zmysłowych. Twierdzenie czwarte – o deprywacji-nasyce – także znalazło zastosowanie w przypadku elektronicznej rozrywki. Najbardziej dobitne potwierdzenie zyskało twierdzenie piąte – o frustracji-agresji – gdy zdecydowana większość graczy zaznaczyła swoje sposoby wyładowywania gniewu związanego z grami. Wnioski z analizy ostatniej części badania są takie, że wszystkie pięć twierdzeń Homansa sprawdza się w przypadku uczestników gier komputerowych.

7. Atrakcyjność gier komputerowych

Nieliczna grupa graczy, którzy poddali się badaniu kwestionariuszowemu, wskazała, co takiego zachęciło ich do wejścia w świat wirtualnej rozrywki i pozostania tam dłużej⁸. Wymienili oni takie przyczyny jak: chęć doświadczenia ciekawie opowiadanych przez gry porywających historii, ucieczka od rzeczywistości, odśrodkowy wpływ rozrywki, możliwość bycia kimś innym, lepszym, czy nieskrępowaną wolność. Nie wnikając w te specyficzne motywacje, ich powód działania można, jak w przypadku każdego

.....
⁸ Co ciekawe, zrobili to podczas uzasadniania swojej aprobaty dla stwierdzenia: „Granie w gry komputerowe pozytywnie wpłynęło na moje życie”, co przecież dotyczyło następstw grania, a nie jego przyczyn. Powodem tego było najprawdopodobniej niezrozumienie polecenia, niedostateczne umiejętności autoanalizy lub wypowiedzi wynikające z młodego wieku badanych, pośpiechu itp.

hobby, uprościć do trywialnego: „Bo lubią to”. Ów dosyć ogólny mianownik nie jest i nie mógłby się stać uniwersalną miarą ze względu na swój brak precyzyjności. Dlatego, aby nie wpadać w pułapkę statystyki – analizowania i grupowania odpowiedzi graczy i ich klasyfikacji w celu wyłonienia najbardziej ogólnych i uniwersalnych motywów ich działania – należy odwołać się do czegoś podstawowego, czegoś wcześniejszego niż sama wymiana.

Podstawowe założenie, jakie można poczynić względem człowieka, jest takie, że on działa. Uczynił tak ekonomista Ludwig von Mises, który zdefiniował **ludzkie działanie** jako wykazywanie zachowań celowych, czyli dążenie do celu. Polega ono jednocześnie na wyborze czegoś i rezygnacji z czegoś innego. **Jest konsekwencją racjonalnej chęci człowieka do zamiany gorszego stanu na lepszy.** Jej warunkami są jednak: uczucie dyskomfortu, wyobrażenie lepszego stanu rzeczy i przekonanie o możliwości jego osiągnięcia (Mises, 2011, s. 9–11). Te trzy elementy składają się na bardzo dobry opis stanu psychicznego, z jakim rozpoczyna rozgrywkę gracz cRPG i jaki powinien mu towarzyszyć, by gra nie traciła na swojej atrakcyjności.

Ideał ludzkiego działania można nazwać spełnieniem lub satysfakcją. Nic nie stoi na przeszkodzie, by spojrzeć na niego jako na coś stopniowalnego, wyznaczanego przez indywidualną oceną wartości na podstawie własnego osądu danego człowieka (tamże, s. 12). Ostatecznym bowiem celem ludzkiego działania jest zawsze zaspokojenie pragnień i choć zwykle tym pragnieniom nie ma końca, to przynajmniej częściowo **ludzkie działanie powinno prowadzić do satysfakcji.** Człowiek działa na wielu różnych polach i czerpie satysfakcję z różnych źródeł. Zatem co czyni akurat gry komputerowe obiektem ludzkiego działania?

Istnieją trzy najważniejsze cechy wyróżniające gry na tle innych rodzajów rozrywek. Pierwsza to wysoki poziom **imersyjności, która oznacza doświadczenie silnego pochłonięcia przez aktywność lub środowisko** (Skok, 2004). „Pochłonięcie przez środowisko” może jedynie dodatkowo wpływać na intensyfikację potencjalnej wymiany. Z tego m.in. powodu (obok wspomnianej jednoosobowej rozgrywki) wybrałem gry ulokowane w czterech wymienionych uniwersach. Są one bardzo dobrze oceniane przez graczy⁹ i uznałem to wskaźnik wysokiego poziomu ich

.....
⁹ Średnia ocena ostatnich trzech tytułów z serii *The Elder Scrolls*, trylogii gier *Mass Effect*, *Wiedźmin* oraz pierwszych gier *Gothic* (z wyjątkiem trzeciej części, ocenianej

imersyjności¹⁰. Drugą cechą gier wideo jest **emersyjność** – odwrotna do immersji, choć nie zawsze ją pomniejszająca. To **efekt wynurzenia**, uświadomienia sobie iluzyjności świata wirtualnego. Efekt ów powodują m.in. pewne uproszczenia poczynione w grze, jej schematyczność, pojawianie się interfejsu użytkownika czy celowy akt burzenia czwartej ściany (Kubiński, 2014). Trzecia cecha gier to – kluczowa dla tego artykułu – **interaktywność, czyli zdolność do ustanawiania i podtrzymywania relacji z użytkownikiem** (Wałaszewski, 2002). Właśnie ta cecha gier stała się podstawowym powodem, dla którego mogło być rozważane zachodzenie wymiany między graczem a światem wirtualnym. Jednak samo zbadanie istnienia tej relacji nie uprawnia do stwierdzenia, iż oparcie gier na zjawisku wymiany skutkuje dostarczaniem graczom satysfakcji. Dopiero udowodnienie konkretnego satysfakcjonującego wpływu tejże wymiany na graczy byłoby wystarczające. Dlatego następnym krokiem w kierunku weryfikacji postawionej hipotezy (już po uprzednim wykazaniu – dzięki udanemu użyciu teorii wymiany Homansa – że zjawisko wymiany może przynajmniej częściowo tłumaczyć fenomen gier komputerowych) jest zdefiniowanie uzyskiwanej przez graczy satysfakcji.

8. Satysfakcja

Na pytanie, czym jest satysfakcja, stara się odpowiedzieć psychologia pozytywna, której badania koncentrują się na poznaniu uzdolnień i sił charakteru poszczególnych ludzi. W przeciwieństwie do innych nurtów psychologii, skupiających się na wszelkiego rodzaju patologiach, psychologia pozytywna za cel obrała sobie odkrycie elementów, które

.....
przeciętnie na 7,6/10) w serwisie IGN, GameSpot i GRY-Online.pl jest znacznie wyższa niż 8/10. Zob. sekcję *Źródła ocen gier* na końcu artykułu.

¹⁰ Po pierwsze, szczegółowa analiza immersji nie wydaje się potrzebna do osiągnięcia celu badania. Po drugie, w pełnym badaniu sprawdziłem (inspirując się Polskim Kwestionariuszem Imersji), czy we wskazanych grach gracze osiągają wysoki poziom immersji, i wynik był pozytywny. Po trzecie, immersja stanowi jedną ze składowych grywalności, rozumianej jako stopień dostarczania przez grę przyjemności i zabawy, który to stopień szacują gracze, wystawiając swoją ocenę. Por. González Sánchez; Gutiérrez Vela; Montero Simarro, Padilla-Zea.

składają się na stan realnego szczęścia. Janusz Czapiński wyróżnia dwa nurty wewnątrz owej nauki –hedonistyczny i eudajmonistyczny (2004). Ten pierwszy można utożsamiać z badaniem subiektywnego oceniania użyteczności danego dobra czy działania. Natomiast charakterystyczną cechą podejścia eudajmonistycznego jest obecna w nim chęć stworzenia ogólnego schematu szczęśliwego człowieka oraz stronnicze (lecz oparte na ustaleniach aksjologii) określanie, na czym polega dobre życie ludzi. Obydwa nurty dobrze oddają sens psychologii pozytywnej, jednak to równoczesne wykorzystanie obydwu podejść w kontekście gier komputerowych powinno odnieść najlepszy skutek.

Granie w grę jest działaniem, a czynność ta często zajmuje wiele godzin i może wywierać pewien wpływ na człowieka, na jego generalne nastawienie do świata. Nastawienie czynnościowe to nic innego jak charakter, jedna z predyspozycji psychicznych według klasycznego ujęcia osobowości. Składają się nań tzw. siły charakteru. Według psychologów pozytywnych pomagają one w realizacji powszechnie uznawanych i docenianych wartości (Gulla, Tucholska, 2007, s. 135), co koresponduje z nurtem eudajmonistycznym, poszukującym uniwersalnego przepisu na szczęśliwe życie. Według statystycznych badań ankietowych (Park, Peterson, Seligman, 2004, s. 610) aby życie móc nazwać satysfakcjonującym, muszą być w nim obecne takie walory (siły) charakteru jak:

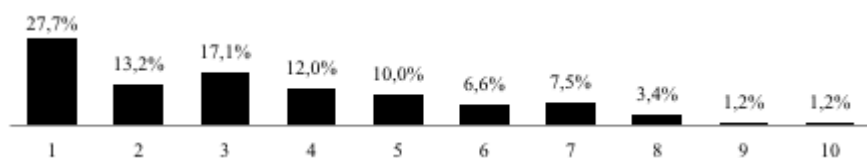
- nadzieja;
- zapał;
- *ex aequo*: miłość, ciekawość, wdzięczność.

Przez pryzmat tej hierarchii pięciu najwyższych sił charakteru można spojrzeć na zagadnienie satysfakcji w grach. Dzięki temu stanie się możliwe zbadanie wagi poszczególnych wartości składających się na „szczęśliwe życie” i – w duchu hedonistycznego nurtu psychologii pozytywnej – sprawdzenie, jakie znaczenie jest im przypisywane przez graczy.

9. Wyniki badania satysfakcji

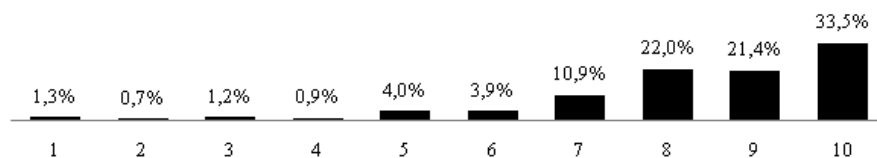
Celem drugiej części badania było sprawdzenie, czy gry komputerowe wzmacniają w badanych pięć najważniejszych walorów charakteru:

nadzieję, zapał, miłość, ciekawość, wdzięczność. Oznaczałoby to, że czynność grania w owe gry wzmacnia, stymuluje, dodatnio wpływa na satysfakcję odczuwaną w życiu człowieka, a nie tylko na chwilowe samopoczucie. Jeżeli odpowiedź byłaby pozytywna, to będzie można stwierdzić, iż gracze właśnie z tego powodu najbardziej pożądamy wymiany w grach komputerowych – ponieważ jest ona dla nich korzystna. Odpowiedzi wszystkie pytania udzielano, wybierając na skali od 1 do 10, gdzie 1 oznaczało „Nigdy”, „W żadnym” itp., a 10 – „Bardzo często”, „Zawsze” itp., czyli w zależności od poglądu ankietowani umiejscawiali swoją reakcję w zakresie od jednoznacznie przeczącej (1) występowaniu danego zjawiska do jednoznacznie potwierdzającej (10) istnienie poszukiwanej prawidłowości.



Wykres 9.1. Nadzieja: „Jak często traciłeś nadzieję na przejście danego etapu rozgrywki i na pewien czas przestawałeś grać w dany tytuł?”

Powyższe pytanie ma na celu sprawdzenie obecności nadziei u badanych – i stwierdzenie, czy gry osłabiały tę siłę charakteru, czy też pozwalały jej się rozwijać (przy założeniu istnienia takiej korelacji). Aż 80% graczy wskazało 5 lub mniej – czyli skłaniało się w różnym stopniu ku odpowiedzi „Nie traciłem/-am nadziei”.



Wykres 9.2. Zapał: „Jak często podczas gry, mimo wielu nieudanych prób, nie rezygnowałeś/-aś, lecz z zapałem i determinacją podejmowałeś/-aś kolejne wysiłki, by osiągnąć zamierzony cel (np. pokonanie przeciwnika, zdobycie przedmiotu, dotarcie do danego miejsca)?”

Jak można odczytać z wykresu 9.2, w odniesieniu do zapału aż 1/3 badanych przyznała 10 punktów, czyli stanowczą odpowiedź „Zawsze [z zapałem podejmowałem/-am kolejne wysiłki]”, a 91,7% ogółu oceniło odpowiedź na to pytanie na więcej niż 5 punktów. Utrata zapału występowała u graczy rzadziej niż utrata nadziei. Uprawnione wydaje się zatem stwierdzenie, że zapał był czymś ważniejszym, istotniejszym w procesie grania od nadziei.

Analizując przykłady wymienione przez uczestników badania, można wskazać cztery różne kierujące graczami motywacje stojące za zapałem. Je oraz ich bezpośrednie źródła przedstawia poniższa tabela.

Tabela nr 2. Motywacje graczy związane z zapałem

Podejmowanie wyzwań	gra w <i>Dark Souls</i>
	gra w <i>Counter Strike: Global Offensive</i>
	celowe podwyższanie poziomu trudności w grze
Ciekawość	wycieczka ciekawość na podstawie poprzednich gier
Perfekcjonizm	chęć poznania wszystkiego, co gra ma do zaoferowania
	wczytywanie poprzedniego stanu gry celem poprawiania się
Konieczność	poznanie fabuły gry jest możliwe dzięki wykonywaniu pewnych zadań

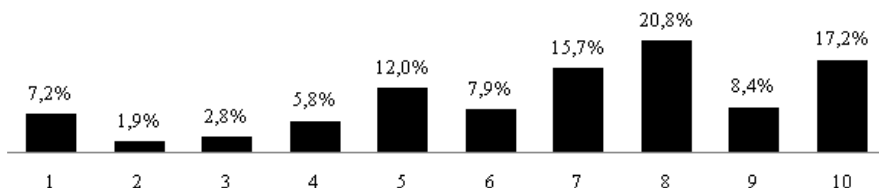


Wykres 9.3. Ciekawość: „W jakim stopniu Twoimi działaniami w grze kierowała ciekawość, chęć poznania świata przedstawionego?”

Na wykresie 9.3 widać, że wartość 10, najwyższą, przyznało 34,3% ankietowanych, co jest równoznaczne z traktowaniem przez nich ciekawości jako *spiritus movens* uczestniczenia w grze komputerowej, a precyzyjniej – w cRPG. Co najmniej 8 punktów przydzieliło w sumie 77%, czyli ponad 3/4 badanych. Najczęstszymi myślami przewodnimi w uzasadnieniach graczy były:

- postrzeganie eksploracji, poznawania świata gry i jego historii za cel najwyższy;

- zainteresowanie białymi plamami na mapie oraz „zakazanymi” obszarami;
- perfekcjonizm, chęć odkrycie wszystkich „znajdziek” oraz „smaczków”.

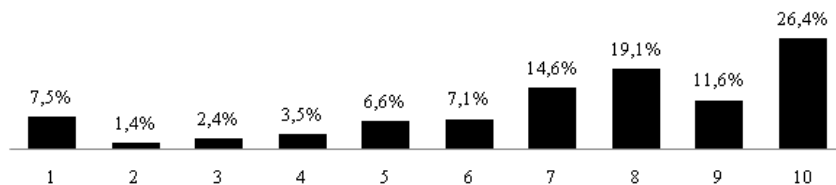


Wykres 9.4. Miłość: „Jak, Twoim zdaniem, obecność w grze wątków miłosnych (związanych z głównym protagonistą lub tylko bohaterami niezależnymi [NPCs]) wpłynęła na atrakcyjność gry?

Oceny znaczenia miłości w grze były najbardziej zróżnicowane na tle wszystkich pytań o 5 sił charakteru. Jak widać na Wykresie 9.4, znaczna większość wskazała jednak na dodatnią korelację tego aspektu z ogólną atrakcyjnością gry – 70% graczy przyznało 6 i więcej punktów. Jako główne przyczyny swoich odpowiedzi wymieniali oni:

- wzbogacenie gry przez uobecnienie doznań zmysłowych o charakterze erotycznym, „krągłości”;
- zwiększenie immersji i uwiarygodnienie gry przez dodanie wątków miłosnych – takich jak w realnym życiu.

Pozostałe 30% uznało obecność owych wątków za element bez znaczenia lub o niewielkiej wadze, określając go mianem „smaczku”. Część wskazywała na negatywne strony występowania tego typu motywów – wywoływać one mogą zazdrość dotyczącą (intymnego) życia fikcyjnych postaci.



Wykres 9.5. Szacunek: „Jaki wpływ na satysfakcję z rozgrywki miało zdobywanie przez Twoją postać szacunku wśród bohaterów niezależnych?”

Pytanie o szacunek miało za zadanie zbadać, jak ważny jest dla graczy element wdzięczności. Zgodnie z tym, co można odczytać z wykresu 9.5, aż 78,8% ankietowanych wskazało 6 i więcej punktów, tym samym deklarując pozytywny wpływ szacunku, możliwości jego odczuwania, na atrakcyjność gry. Jako uzasadnienie swojej odpowiedzi wspominali oni najczęściej:

- wydłużenie gry przez uatrakcyjnienie fabuły dzięki temu elementowi (efektem było np. chętniejsze uczestnictwo w zadaniach pobocznych);
- możliwość lepszego poznania postaci w grze i zawiązania bliższej relacji z nimi;
- efekt motywacyjny;
- nieznaczny wzrost dobrego samopoczucia i samooceny przez bycie docenianym i rozpoznawanym w wirtualnym świecie;
- lepsze „wczucie się”, większa imersja dzięki lepszemu odzwierciedleniu rzeczywistości.

10. Wnioski z badania satysfakcji

Wnioski, które zaraz zostaną przedstawione, powinny być odczytywane w świetle założeń, jakie przyjąłem: po pierwsze, że sformułowane przeze mnie pytania dotyczące każdego z walorów charakteru w sposób wystarczający badają ich występowanie; po drugie, że obecność tych wartości w świecie wirtualnym jest równoznaczna z ich obecnością w życiu graczy, czyli że świat wirtualny i świat realny są komponentami ich rzeczywistości. Nie orzekam tutaj o tym, czy w przypadku np. miłości jej pojawienie się w grze przekłada się na większy lub mniejszy stopień kochliwości lub popędu gracza w świecie realnym. Jednakże próba zbadania tego typu korelacji, związanej z nadzieją, zapałem, miłością, ciekawością, wdzięcznością i ich różnymi formami, byłaby niewątpliwie interesująca.

Na podstawie wyników badań można stwierdzić, iż gry rzeczywiście wzmacniają pięć najwyższych sił charakteru, stymulują je czy też dodatkowo wpływają na nie. Jednak nie czynią tego w standardowej hierarchii, co też prezentuje tabela na kolejnej stronie.

Tabela 3. Ranking sił charakteru

Miejsce	Siły charakteru w świecie realnym	Siły charakteru w świecie wirtualnym (zmiana pozycji)	Średnia arytmetyczna odpowiedzi badanych
1	Nadzieja	Ciekawość (+2)	8,35
2	Zapał	Zapał (0)	8,34
3	Ciekawość	Nadzieja (-2)	7,54
4	Wdzięczność	Wdzięczność (0)	7,29
5	Miłość	Miłość (0)	6,76

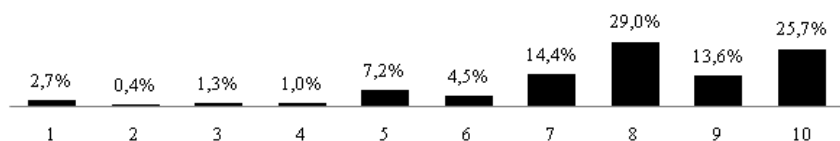
W porównaniu do przytoczonej hierarchii pięciu najwyższych sił charakteru najbardziej na znaczeniu w grach straciła nadzieja, z pierwszego miejsca spadając na trzecie, a najwięcej zyskała ciekawość, awansując z trzeciego miejsca na pierwsze i właściwie dzieląc je z zapałem (który zajmuje drugą pozycję tylko przez różnicę 0,01 punktu). Na trzecim miejscu znalazła się nadzieja, na czwartym – niewiele mniej od niej ważna wdzięczność. Ten ostatni walor charakteru może odgrywać jeszcze większą rolę, niż wskazywałoby niniejsze badanie, dobrowolna wymiana bowiem, rozumiana jako gra o sumie dodatniej, czyli taka, w której każdy odnosi korzyść i brak jest „przegranej” czy „poszkodowanej” strony, zdaje się naturalnie skutkować poczuciem wdzięczności. Zdecydowanie najgorzej wypadła miłość.

Różnica w powyższych rankingach potwierdza to, co podpowiada intuicja: świat wirtualnej rozrywki – nawet tak bardzo rozbudowany jak w komputerowych grach fabularnych – nie jest w stanie samodzielnie zapewnić człowiekowi szczęścia. Takie wartości jak nadzieja czy miłość są w nim niedowartościowane, do czego zapewne przyczynia się pewne – niezależne od stopnia immersji i zaangażowania w grę – poczucie nieprawdziwości, czegoś tymczasowego i rządzącego się swoimi prawami (Huizinga, 2007, s. 21), czyli coś zbliżonego do części przyczyn emersji. Gry najlepiej generują i zaspokajają ciekawość i zapał.

11. Podsumowanie

Hipotezę badawczą tego artykułu, mówiącą, że gry komputerowe są oparte na zjawisku wymiany, co skutkuje dostarczaniem graczom satysfakcji,

można uznać za potwierdzoną. Gracze decydują się zakupić grę – według nich – z uwagi na samą satysfakcję, wymiana (własnego czasu) stanowi zaś co najmniej środek do jej osiągnięcia. Należy pamiętać, iż przynależną ludziom skłonność stanowi właśnie wymiana, w istocie będąca pośrednim – zazwyczaj nieuświadomiony – celem ich działań. Nie można jej uznać za cel bezpośredni, ponieważ gracze, pisząc uzasadnienia dla własnych odpowiedzi, zwykle nie zwracali uwagi na drugi podmiot wymiany, np. na grę, komputer, twórców gry czy protagonistę.



Wykres 11. Ocena twierdzenia „Granie w gry komputerowe pozytywnie wpłynęło na moje życie”

Z informacji zamieszczonych na Wykresie 11 wynika, że dla znacznej większości granie w gry komputerowe pozytywnie wpłynęło na ich życie – tak orzekło 87,2%, wskazując wartości 6 i większe. Podane przez nich przykłady dodatniego oddziaływania na ich życie były bardzo zróżnicowane, jednak można je zakwalifikować do czterech grup odpowiedzi.

Kompetencje twarde	zyskanie wiedzy
	pogłębienie znajomości języka angielskiego
	lepsze zarządzanie pieniędzmi
Kompetencje miękkie	nauka cierpliwości i wytrwałości
	wzrost refleksu
	rozwój wyobraźni oraz logicznego i strategicznego myślenia
	zwiększenie decyzyjności i umiejętności analizowania
Rozwój osobisty	lepsza komunikatywność
	przeżycie interesujących przygód
	nowe zainteresowanie, pasja
	wzrost samooceny
	nowi znajomi
	wyrobinie charakteru i poglądów
	wyznaczenie celu kariery
	zainteresowanie fantastyką

Osiągnięcie szczęścia	dobra zabawa
	możliwość odpoczynku
	ucieczka od ponurej rzeczywistości
	poznanie swojego partnera życiowego dzięki wspólnej pasji
	odnalezienie powołania i zostanie programistą

Zjawisko gier komputerowych bazuje na wymianie gracz-gra, której przedmiotem jest satysfakcja wyrażana w różnych pozytywnych efektach. Wymiana ta – dzięki pomyślnemu zastosowaniu teorii Homansa – może zostać uznana zarówno za socjologiczną, jak i ekonomiczną. Ma ona jednak charakter pośredni, ponieważ żaden z badanych samodzielnie nie wskazał drugiego (oprócz nich samych) podmiotu wymiany.

Literatura

- Czapiński, J. (red.). (2004). *Psychologia pozytywna. Nauka o szczęściu, zdrowiu, sile i cnotach człowieka*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- González Sánchez, J. L., Gutiérrez Vela, F. L., Montero Simarro, F., Padilla-Zea, N. (2012). Playability: analysing user experience in video games. *Behaviour & Information Technology*, 31(10): 1033–1054. Online: <<http://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/0144929X.2012.710648>>.
- Homans, G. C. (1992). *Podstawowe procesy społeczne*. (tłum. J. Olbrycht). W: M. Kempny M., Szmatka J. (red.), *Współczesne teorie wymiany społecznej*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Huizinga, J. (2007). *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury* (tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza. Warszawa: Aletheia.
- Kubiński, P. (2014). Emersja – antyiluzyjny wymiar gier wideo. *Nowe Media*, 5(4).
- McDonald, E. (20 kwietnia 2017). *The Global Games Market Will Reach \$108.9 Billion in 2017 With Mobile Taking 42%*. Online: <<http://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-reach-108-9-billion-in-2017-with-mobile-taking-42>>. Data dostępu: 6 grudnia 2017.
- Mises, L. von (2011). *Ludzkie działanie. Traktat o ekonomii* (tłum. W. Falkowski). Warszawa: Instytut Ludwiga von Misesa.
- Park, N., Peterson, C., Seligman M. E. P. (2004). Strengths of character and well-being. *Journal of Social and Clinical Psychology*, 23(5).

- Skok, K. (2014). Wykorzystanie rzeczywistości wirtualnej w grach. Wnio-
ski z badań nad iluzją gumowej ręki i obecnością. *Homo Ludens*, 6(1).
- Smith, A. (1776). *An Inquiry into the Nature and Causes of the Wealth
of Nations*. Online: <<http://econlib.org/library/Smith/smWN1.html>>.
Data dostępu: 28 września 2017.
- Szacki, J. (2007). *Historia myśli socjologicznej. Wydanie nowe*. Warszawa:
Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Walków, M. (14 maja 2018). Pokolenie na rynku pracy w Polsce – kim
są baby boomers X, Y, C? Online: <[http://businessinsider.com.pl/
rozwoj-osobisty/kariera/milleniials-pokolenie-x-y-z-i-baby-boomers-
kim-sa-na-ryнку-pracy/6e53lmr](http://businessinsider.com.pl/rozwoj-osobisty/kariera/milleniials-pokolenie-x-y-z-i-baby-boomers-kim-sa-na-ryнку-pracy/6e53lmr)>. Data dostępu: 6 grudnia 2017.
- Wąlaszewski, Z. (2002). *Interaktywność gier komputerowych*. W: M. Hopfin-
ger (red.), *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku. Antologia*.
Warszawa: Oficyna Naukowa.
- Winnicki, Ł. (2017). *Rola wymiany w grach komputerowych w Polsce*. Kraków:
niepublikowana praca licencjacka.
- Worldometers.com. Światowa populacja. Online: <[http://www.worldo-
meters.info/pl](http://www.worldo-
meters.info/pl)>. Data dostępu: 6 grudnia 2017.

Źródła ocen gier

- IGN Polska. *The Witcher*. Online: <[http://www.ign.com/games/the-wit-
cher](http://www.ign.com/games/the-wit-
cher)>.
- IGN Polska. *The Witcher 2: Assassins Of Kings*. Online: <[http://www.ign.
com/games/the-witcher-2-assassins-of-kings](http://www.ign.
com/games/the-witcher-2-assassins-of-kings)>.
- IGN Polska. *Wiedźmin 3: Dziki Gon*. Online: <[http://www.ign.com/games/
the-witcher-3](http://www.ign.com/games/
the-witcher-3)>.
- IGN. *Gothic*. Online: <<http://www.ign.com/games/gothic>>.
- IGN. *Gothic 2*. Online: <<http://www.ign.com/games/gothic-2>>.
- IGN Polska. *Mass Effect*. Online: <[http://www.ign.com/games/mass-
effect](http://www.ign.com/games/mass-
effect)>.
- IGN Polska. *Mass Effect 2*. Online: <[http://www.ign.com/games/mass-
effect-2](http://www.ign.com/games/mass-
effect-2)>.
- IGN Polska. *Mass Effect 3*. Online: <[http://www.ign.com/games/mass-
effect-3](http://www.ign.com/games/mass-
effect-3)>.
- IGN Polska. *The Elder Scrolls III: Morrowind*. Online: <[http://www.ign.com/
games/the-elder-scrolls-iii-morrowind](http://www.ign.com/
games/the-elder-scrolls-iii-morrowind)>.

IGN Polska. *The Elder Scrolls IV: Oblivion*. Online: <<http://www.ign.com/games/the-elder-scrolls-iv-oblivion>>.

IGN Polska. *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Online: <<http://www.ign.com/games/the-elder-scrolls-v-skyrim>>.

GryOnline.pl. *Wiedźmin PC*. Online: <<http://www.gry-online.pl/gry/the-witcher/z01348>>.

GryOnline.pl. *Wiedźmin 2: Zabójcy Królów*. Online: <<http://www.gry-online.pl/gry/the-witcher-2-assassins-of-kings/zf384>>.

GryOnline.pl. Online: <<http://www.gry-online.pl/gry/the-witcher-3-wild-hunt/z83579>>.

GryOnline.pl. *Wiedźmin 3: Dzikie Gon.* Online: <<http://www.gry-online.pl/gry/gothic/z11394>>.

GryOnline.pl. *Gothic II PC*. Online: <<http://www.gry-online.pl/gry/gothic-ii/zc1065>>.

GryOnline.pl. *Mass Effect*. Online: <<http://www.gry-online.pl/gry/mass-effect/z9801>>.

GryOnline.pl. *Mass Effect 2 PC*. Online: <<http://www.gry-online.pl/gry/mass-effect-2/z39f4#pc>>.

GryOnline.pl. *Mass Effect 3*. Online: <<http://www.gry-online.pl/gry/mass-effect-3/z4569>>.

GryOnline.pl. *The Elder Scrolls III: Morrowind*. Online: <<http://www.gry-online.pl/gry/the-elder-scrolls-iii-morrowind/z4112>>.

GryOnline.pl. *The Elder Scrolls IV: Oblivion PC*. Online: <<http://www.gry-online.pl/gry/the-elder-scrolls-iv-oblivion/zf258#pc>>.

GryOnline.pl. *The Elder Scrolls V: Skyrim PC*. Online: <<http://www.gry-online.pl/gry/the-elder-scrolls-v-skyrim/z923d#pc>>.

GameSpot. *The Witcher*. Online: <<http://www.gamespot.com/the-witcher>>.

GameSpot. Online: *The Witcher 2: Assassins of Kings*. Online: <<http://www.gamespot.com/the-witcher-2-assassins-of-kings>>.

GameSpot. Online: *The Witcher 3: Wild Hunt*. Online: <<http://www.gamespot.com/the-witcher-3-wild-hunt>>.

GameSpot. *Gothic*. Online: <<http://www.gamespot.com/gothic>>.

GameSpot. *Gothic II*. Online: <<http://www.gamespot.com/gothic-ii>>.

GameSpot. *Mass Effect*. Online: <<http://www.gamespot.com/mass-effect>>.

GameSpot. *Mass Effect 2*. Online: <<http://www.gamespot.com/mass-effect-2>>.

GameSpot. *Mass Effect 3*. Online: <<http://www.gamespot.com/mass-effect-3>>.

GameSpot. *The Elder Scrolls III: Morrowind*. Online: <<http://www.gamespot.com/the-elder-scrolls-iii-morrowind>>.

GameSpot. *The Elder Scrolls IV: Oblivion*. Online: <<http://www.gamespot.com/the-elder-scrolls-iv-oblivion>>.

GameSpot. *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Online: <<http://www.gamespot.com/the-elder-scrolls-v-skyrim>>.

Data dostępu do źródeł wymienionych w tej sekcji: 19 marca 2017.

lic. Łukasz Winnicki – student studiów uzupełniających magisterskich na kierunku ekonomia na Uniwersytecie Ekonomicznym w Krakowie. Absolwent Wydziałowej Indywidualnej Ścieżki Edukacyjnej (WISE)

.....

Co jest źródłem satysfakcji gracza? O kluczowej roli wymiany autystycznej w grach komputerowych

Abstrakt: Artykuł omawia możliwość opisania i wytłumaczenia zjawiska gier komputerowych za pomocą bardziej pierwotnego fenomenu – wymiany. Autor, korzystając z myśli ekonomisty Ludwiga von Misesa, nazywa czynność grania wymianą autystyczną i za pomocą socjologicznej teorii wymiany George’a Homansa sprawdza, czy gry komputerowe są oparte na zjawisku wymiany, co skutkuje dostarczaniem graczom satysfakcji. W tym celu przytoczonych zostaje pięć najwyższych sił charakteru warunkujących szczęśliwe życie. W wyniku przeprowadzonego na 669 osobach badania kwestionariuszowego hipoteza badawcza zostaje zweryfikowana pozytywnie.

Słowa kluczowe: gra wideo, wymiana, George Homans, Ludwig von Mises, satysfakcja, siły charakteru

.....

III. RECENZJE REVIEWS

Recenzja monografii Kamila Szpyta *Obrót dobrami wirtualnymi w grach komputerowych. Studium cywilnoprawne*

Mateusz Mądel

Okręgowa Izba Radców Prawnych w Krakowie
mateusz.madel@gmail.com | ORCID: 0000-0001-6252-6903

DOI: 10.14746/hl.2019.12.13 | received: 31.12.2017 | accepted: 24.11.2019

Dla konserwatywnych cywilistów podjęte przez autora monografii zagadnienia obrotu dobrami wirtualnymi, który odbywa się w ramach gier komputerowych, mogą wydawać się problematyką „wirtualną”. Niemniej jednak w miarę rozwoju Internetu i nowych technologii oraz w miarę wzrostu popularności sieciowej rozrywki wątpliwości związane z aktualnością przepisów zaczynają dotyczyć różnych dziedzin prawa. Chodzi już nie tylko o problemy na gruncie prawa karnego (Kulesza, Kulesza, 2009, s. 23 n.; Czaplicki, 2011, s. 399 n.; Kulesza, 2013, s. 297 n.; Jagiełło, 2014, s. 76 n.), autorskiego (Cień, 2016, s. 31; Matusiak, 2014, s. 142), czy podatkowego (Camp, 2007, s. 2–3), ale również – a może zwłaszcza – cywilnego (Załucki, 2014, s. 234 n.; Chałubińska-Jentkiewicz, Karpiuk, 2015, s. 319 n.; Szpyt, 2014, s. 216 n.; Rekies, Żarski, 2013, s. 120 n.; Jagielska, Rauch, 2016, s. 235 n.). O realności zagadnień opisywanych w pracy można się przekonać już po lekturze przedmowy, w której autor podaje zarejestrowane przykłady obrotu wirtualnymi dobrami wraz z wartościami transakcji. Okazuje

się, że wirtualny miecz, element zbroi, cała postać lub stacja kosmiczna nabywane są za gotówkę, a kwota sięga nieraz tysięcy dolarów amerykańskich. Należy też podkreślić, że stronami obrotu bywają także obywatele Polski¹, dlatego problemy prawne, jakie mogą się pojawić w przypadku obrotu tego rodzaju dobrami, są aktualne również na gruncie rodzimych uregulowań prawnych.

Zagadnienia wybrane przez autora już uprzednio stały się przedmiotem zainteresowania przedstawicieli nauk prawnych, czego przejawem były publikacje zbiorowe, artykuły naukowe i wystąpienia konferencyjne, w których podejmowano wysiłki zmierzające do rozwiązania pojedynczych problemów z zakresu zarówno obrotu dobrami wirtualnymi, jak i samych gier komputerowych. Pomimo formułowania niekiedy szczegółowych propozycji i diagnozowania trudności w publikacjach tych zwracano uwagę na konieczność prowadzenia dalszych pogłębionych badań. Niemniej jednak do tej pory nie ukazała się praca próbująca kompleksowo zdefiniować wspomniane problemy, przytoczyć poglądy prezentowane w literaturze i w miarę możliwości rozstrzygnąć wątpliwości pojawiające się w kontekście obrotu dobrami omawianego typu.

Recenzowana publikacja składa się z przedmowy, wykazu literatury, bibliografii oraz sześciu rozdziałów. W przedmowie opisano podstawowe zagadnienia i zarysowano wątpliwości związane z obrotem dobrami wirtualnymi. Określono tam również główną tezę i hipotezy, a także wykorzystaną w pracy metodologię badań.

W pierwszym rozdziale uwaga została skupiona na kwestiach definicyjnych, dotyczących w szczególności takich pojęć jak gra komputerowa, świat wirtualny, „magiczny krąg”, gracz oraz dobro wirtualne. Dokonano również charakterystyki podmiotów uczestniczących w obrocie oraz wyjaśniono podstawowe zjawiska i mechanizmy właściwe dla gier komputerowych.

W drugim rozdziale podjęto próbę rozwiązania pojawiającego się często problemu statusu dobra wirtualnego na gruncie obowiązujących przepisów prawa, w szczególności w kontekście norm systemu praw

.....
¹ Aby się o tym przekonać, wystarczy wpisać odpowiednie sformułowanie w wyszukiwarce na popularnych w Polsce portalach aukcyjnych. Wprowadzając przykładowo „World of Warcraft gold”, otrzymamy kilkanaście ofert dotyczących sprzedaży wirtualnej waluty w grze *World of Warcraft*.

człowieka, a także przepisów Konstytucji RP², Kodeksu cywilnego³, ustawy o prawach konsumenta⁴ oraz na gruncie prawa własności intelektualnej.

W rozdziale trzecim wskazano istniejące i możliwe do wykorzystania instrumenty obrotu dobrami wirtualnymi w grach komputerowych oraz używania takich dóbr. Rozważono potencjał zastosowania umowy cesji, umowy o świadczenie usług oraz umowy sublicencji, a także użytkowania i dzierżawy.

Rozdział czwarty skupia uwagę czytelnika na problemach odpowiedzialności za naruszenie zobowiązania w obrocie dobrami wirtualnymi, jaka może powstać w ramach gier komputerowych. Autor przywołuje w tym miejscu wiele przykładów na okoliczności powodujące niekiedy odpowiedzialność jednej ze stron kontraktu.

Rozdział piąty dotyczy kwestii ustalenia jurysdykcji sądów i prawa właściwego dla sporów mogących powstać w wyniku obrotu dobrami wirtualnymi w grach komputerowych, a także alternatywnych metod rozstrzygania sporów.

Rozdział szósty zawiera propozycje *de lege ferenda*. Autor dokonuje oceny istniejących uregulowań legislacyjnych, krytycznie analizuje dotychczasowe sugestie przedstawicieli nauk prawnych oraz formułuje wskazówki dotyczące przyszłych uregulowań, mające na celu racjonalizację obrotu dobrami wirtualnymi w kontekście kwestii poruszanych w pracy.

Ostatni rozdział – siódmy – stanowi zakończenie i podsumowanie rozważań przeprowadzonych w pracy.

Oceniając publikację od strony formalnej, należy wskazać, że została ona napisana starannym i przejrzystym językiem. Dostrzegalny jest indywidualny styl autora, który właściwie przeprowadził polemikę prawniczą. Praca zawiera szereg krytycznych uwag w zakresie dotychczasowych poglądów przedstawicieli nauk prawnych oraz propozycję własnych rozwiązań. Na uznanie zasługuje również uwzględnienie bogatej literatury, zarówno polskiej, jak i zagranicznej. W kilku miejscach znajdują się

² Konstytucja Rzeczypospolitej Polskiej z 2 kwietnia 1997 (Dz.U. Nr 78, poz. 483).

³ Kodeks cywilny z 23 kwietnia 1964 (tj. z 9 lutego 2017; Dz.U. z 2017 r., poz. 459).

⁴ Ustawa o prawach konsumenta z 30 maja 2014 (tj. z 9 marca 2017; Dz.U. z 2017 r., poz. 683).

drobne literówki (s. 210, 416), nie rzutują one jednak na ogólną – bardzo pozytywną – ocenę całości.

Jak to opisano powyżej, autor recenzowanej pracy porusza wiele zagadnień z zakresu szeroko pojętego prawa prywatnego w kontekście kłopotów, z jakimi mogą się spotkać uczestnicy obrotu dobrami wirtualnymi w grach komputerowych.

Należy zauważyć, że jeszcze kilkanaście lat temu poruszane w monografii problemy nie istniały, a obrót dobrami wirtualnymi na pewno nie był tak powszechny jak dziś. Ponadto ciągle pojawiają się nowe dobra tego rodzaju, i to nie tylko w ramach wirtualnych światów gier komputerowych. Ustawodawca, projektując Kodeks cywilny czy ustawę o prawie autorskim i prawach pokrewnych⁵, nie mógł przewidzieć, że uregulowanie tego typu zagadnień będzie w ogóle potrzebne. Niemniej jednak pomimo wielu nowelizacji wskazanych wyżej ustaw oraz ciągłego wprowadzania nowych regulacji do polskiego systemu prawnego obrót dobrami wirtualnymi nie spotkał się z zainteresowaniem ze strony ustawodawcy. W kontekście powyższego główne zadanie wynikające z wyboru tego właśnie tematu polega na dostrzeżeniu oraz dokonaniu próby zastosowania istniejących obecnie przepisów i klasycznych instytucji do nowych zagadnień, które pojawiły się w wyniku rozwoju technologii. W tym konkretnym przypadku – z uwagi na powstanie zaawansowanych gier komputerowych i rozwój Internetu.

Nowatorskość recenzowanej pracy polega na kompleksowym ujęciu możliwości funkcjonowania obrotu dobrami wirtualnymi na podstawie polskich przepisów prawa. Ze względu na wielość zagadnień poruszonych przez autora trudno omówić wszystkie wskazane w monografii koncepcje czy propozycje rozwiązania problemów zdiagnozowanych przez autora. W recenzji warto jednak przytoczyć te najciekawsze.

Na aprobatę zasługuje w szczególności świeże i nieszablonowe podejście badacza do instytucji, których funkcjonowanie zostało już – jak mogłoby się wydawać – dostatecznie wyjaśnione w doktrynie i utrwalone w świadomości prawników. Dlatego niebagatelne znaczenie mają w tym zakresie kwestie definicyjne. Z uwagi na podjętą tematykę autor

.....
⁵ Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych z 4 lutego 1994 r. (tj. z 5 kwietnia 2017; Dz.U. z 2017 r., poz. 880).

musiał wprowadzić do pracy szereg nowych pojęć, jakich znaczenia nie są ustalone w licznych przecież źródłach polskiego prawa. W ramach podjętego tematu niezbędna była zatem swoista transkrypcja potocznego i intuicyjnego rozumienia niektórych terminów na grunt języka prawnego i prawniczego w ten sposób, aby odbiorca publikacji mógł zrozumieć nomenklaturę powszechnie wykorzystywaną przez graczy. Ponadto konieczna okazała się również aktualizacja wielu nawet podstawowych definicji funkcjonujących w dyskursie – np. gry komputerowej (s. 12–13), awatara (s. 46), czy przedmiotu wirtualnego (s. 41). Dokonanie powyższego jest o tyle trudnym zadaniem, że aktualizowanie definicji albo w ogóle pierwotne definiowanie nowych zjawisk z zakresu nowych technologii wymaga zachowania tzw. technicznej neutralności. Pozwala to na utrzymanie aktualności omawianych pojęć przez dłuższy czas, co w przypadku zagadnień poruszanych przez autora nie jest prostym zadaniem. Wydaje się, że wprowadzone przez autora definicje nie mają szerokiego charakteru i spełniają powyższy postulat, trudno jednak już teraz ocenić ich aktualność w dłuższej perspektywie. Nie zmienia to jednak tego, że umiejętne i szczegółowe wyjaśnienie terminów wprowadzonych przez badacza do książki pozwala na zrozumienie poruszanych zagadnień prawnikowi, który nigdy nie miał styczności z grami komputerowymi.

Wśród wielu ciekawych rozwiązań na uwagę zasługuje chociażby koncepcja nowego dobra osobistego w postaci „przyjemności z gry” (s. 241), jaką można utracić, a także dokonanie szczegółowego rozróżnienia na dobra wirtualne dające się uznać za utwór w rozumieniu prawa autorskiego i znajdujące się poza zakresem tego pojęcia (s. 155 n.). Na pozytywną ocenę zasługuje również drobiazgowa analiza instrumentów *de lege lata*, jakie niosą potencjał wykorzystania do obrotu dobrami wirtualnymi. Rozważania dotyczą w szczególności potencjalnego zastosowania (w obrocie) umowy cesji, umowy o świadczenie usług lub innych umów nienazwanych, a także tych upoważniających do używania wirtualnych dóbr przy zastosowaniu umowy dzierżawy, użytkowania oraz sublicencji.

Niemniej jednak z uwagi na brak możliwości kompleksowego wykorzystania chociażby jednego z cywilnoprawnych instrumentów oraz na wiele wątpliwości tego dotyczących autor omawianej książki proponuje własną koncepcję regulacji *de lege ferenda*, która zakłada przede wszystkim stworzenie całościowej regulacji mającej za przedmiot dobra wirtualne.

Zaproponowana przez Szpyta koncepcja zakłada powołanie nowego prawa bezwzględnego, opartego na prawie własności i wykorzystującego w ograniczonym zakresie prawa obligacyjne (s. 339). Zaproponowane rozwiązanie w zamyśle autora powinno odnosić się nie tylko do wirtualnych postaci oraz przedmiotów z gier komputerowych, ale również do innych dóbr wirtualnych (treści cyfrowych⁶), które funkcjonują w obrocie. Ponadto badacz postuluje, by nowa regulacja zawierała (zaproponowane również w treści pracy) przepisy dotyczące m.in. powstania i wygaśnięcia prawa, instrumentów przeniesienia własności przedmiotów wirtualnych oraz odpowiedzialności za wady dobra wirtualnego. Wszelkie powyższe propozycje swoją treścią zbliżają się do praw rzeczowych, które obecnie charakterystyczne są dla rzeczy w rozumieniu art. 45 kc.

Zdaniem autora recenzowanej monografii, tego rodzaju regulacje mogłyby zostać z powodzeniem wprowadzone do Kodeksu cywilnego, jak również w ramach zupełnie nowej ustawy. Pogląd ów należy zaaprobować co do zasady, ponieważ jest on niejako odzwierciedleniem postrzegania omawianych przez Szpyta dóbr przez społeczność graczy, którzy rozpatrują np. konto gry, wirtualny przedmiot czy awatara w kategoriach prawa własności. Oczywiście zaproponowana przez badacza koncepcja może okazać się nie do zaakceptowania przez tradycjonalistów. Nie zmienia to jednak faktu, że na tym niedostrzeganym przez prawodawcę gruncie istnieje potrzeba wprowadzenia nowych regulacji. A wykorzystanie w tym celu nowej koncepcji prawa bezwzględnego wydaje się słuszną drogą do uregulowania obrotu dobrami wirtualnymi.

Należy jednak wskazać pewne zastrzeżenie do zarysowanej tak propozycji. Mało prawdopodobne jest bowiem, aby w zakresie wprowadzenia takowej regulacji decydujący głos miał polski ustawodawca. Należy pamiętać, że wydawcami gier komputerowych w przeważającej większości są podmioty mające swoją siedzibę poza granicami kraju. Uchwalenie bezwzględnego prawa własności wirtualnej nie będzie przez nich

.....

⁶ Definicja legalna treści cyfrowych została wprowadzona do polskiego systemu prawnego wraz z uchwaleniem ustawy z 30 maja 2014 o prawach konsumenta, która dokonuje w zakresie swojej regulacji wdrożenia dyrektywy Parlamentu Europejskiego i Rady 2011/83/UE z 25 października 2011 w sprawie praw konsumentów. Zgodnie z art. 2 pkt 5 ustawy o prawach konsumenta „treść cyfrowa” to dane wytwarzane i dostarczane w postaci cyfrowej (Bar, Klimas, 2016, s. 276–277; Szostek, 2014, s. 2).

postrzegane pozytywnie, ponieważ spowoduje ograniczenie ich wpływu na wirtualny świat gry. Obecnie bowiem, jak zauważa sam Szpyt, regulaminy umów z wydawcami często ograniczają możliwość obrotu wirtualnymi dobrami lub całymi kontami gry komputerowej. Wprowadzenie zatem zaproponowanych regulacji jedynie na poziomie prawa krajowego może przyczynić się nie tylko do wykluczenia polskich graczy z możliwości uczestniczenia w rozgrywce, ale również do pominięcia ich przy rozpowszechnianiu nowych tytułów na rynku. Podobne zastrzeżenie formułuje się w kontekście zaost్రzania prawa ochrony konsumentów. W nauce dotyczącej ten dziedziny przytomnie wskazuje się, że przesadne uprzywilejowanie owej grupy często prowadzi do pogorszenia się jej sytuacji z uwagi na ryzyko ograniczenia – przez zagranicznych przedsiębiorców – terytorialnego zasięgu prowadzenia działalności internetowej. W konsekwencji może to spowodować wykluczenie konsumentów danego kraju z globalnego rynku i usług, często przecież atrakcyjniejszych od propozycji przedsiębiorców rodzimych (Kocot, 2004, s. 404; Świerczyński, Kolasiński, 2016, s. 263). Dlatego, jak się wydaje, regulacje w tym zakresie winny być wprowadzone co najmniej na poziomie dyrektyw unijnych, aby nie pozbawić polskich graczy dostępu do najpopularniejszych wirtualnych światów gier komputerowych. Oczywiście do ustalenia konkretnego brzmienia ewentualnych przepisów w omawianej materii jeszcze daleka droga, niemniej jednak na uwagę zasługują wszystkie pojawiające się koncepcje, które w zamyśle mają wieść do normalizacji obrotu dobrami wirtualnymi. Dlatego niezmiernie ważna jest dyskusja nad ewentualnym kształtem przyszłych uregulowań.

Wydaje się, że recenzja publikacji naukowej powinna skupić się na ocenie tego, co w pracy jest zawarte, a nie tego, co autor pominął, ale należy zaznaczyć, że pomimo wielu walorów opisywanej monografii po lekturze całości nasuwa się również inne zastrzeżenie. Chodzi w szczególności o brak wzmianki na temat dalszego losu wirtualnych dóbr po śmierci gracza. Kodeksowe regulacje prawa spadkowego wydają się koniecznym elementem cywilnoprawnych rozważań, zwłaszcza gdy mowa o kompleksowym ujęciu problemów na gruncie prawa cywilnego. Należałoby rozważyć możliwość zaliczenia dóbr wirtualnych oraz innych cyfrowych treści związanych z grami komputerowymi do spadku po zmarłym gracz – w kontekście art. 922 kc. W ramach przypomnienia należy wskazać,

że zgodnie z przywołanym przepisem w skład spadku po osobie zmarłej wchodzi cywilnoprawne prawa i obowiązki o charakterze majątkowym, które nie są ściśle związane z osobą spadkodawcy oraz nie przechodzą na oznaczone osoby, niezależnie od tego, czy są one spadkobiercami. O ile wstępna analiza może prowadzić do wniosku, że omawiane przez autora dobra wypełniają przesłankę cywilnoprawnego i majątkowego charakteru, o tyle dokonanie dalszych ustaleń może okazać się sporym wyzwaniem. Rozważania w tym zakresie rozrosłyby się zapewne na tyle, że w pełni zasługiwałyby na opisanie w kolejnej monografii. Autor słusznie zatem odsyła w tym zakresie do innych publikacji skupiających się na szczegółowych zagadnieniach dotyczących stosunków prawnych *mortis causa* (s. 97).

Należy stanowczo zaznaczyć, że powyższe uwagi mają charakter jedynie polemiczny i w żaden sposób nie umniejszają wartości recenzowanej publikacji. Praca stanowi bowiem nowatorskie i w zasadzie kompleksowe studium z zakresu obrotu dobrami wirtualnymi. Trzeba też wskazać, że recenzowana monografia jest uzupełnieniem pracy doktorskiej, która wygrała III Ogólnopolski Konkurs im. Profesora Zbigniewa Radwańskiego i została wyróżniona przez Wydział Prawa, Administracji i Stosunków Międzynarodowych Krakowskiej Akademii im. Andrzeja Frycza Modrzewskiego. Dodatkowo utwierdza to w przekonaniu, że omawiana praca zasługuje na wysoką ocenę z uwagi na swoje walory teoretyczne i praktyczne.

Podsumowując, należy stwierdzić, że wątpliwości związane z obrotem wirtualnymi dobrami w grach komputerowych nie mogły pozostać bez komentarza w rodzimej literaturze. Ewoluuja poglądy przedstawicieli nauk prawnych, postępuje rozwój gier komputerowych i internetu, a polski i unijny prawodawca nadal zwlekają z wypracowaniem kompleksowej regulacji problemów związanych nie tylko z obrotem dobrami w grach komputerowych, ale również z obrotem innymi dobrami wirtualnym. Recenzowana publikacja niewątpliwie wzbogaca naukę rodzimego prawa cywilnego. Dokonana przez Szpyta krytyczna analiza orzecznictwa oraz polskiej i zagranicznej literatury, a także nieoceniona wartość poznawcza przeprowadzonych wywodów utwierdzają w przekonaniu, że monografia jest pracą naukową na bardzo wysokim poziomie, dowodzącą erudycji jej autora i przybliżającą naukę prawa do wypracowania odpowiednich rozwiązań.

Literatura

- Bar, G., Klimas, D. (2016), Treść cyfrowa w obrocie konsumenckim. W: K. Flaga-Gieruszyńska, J. Gołaczyński, S. Szostek (red.), *Media elektroniczne. Współczesne problemy prawne* (s. 273–283). Warszawa: C. H. Beck.
- Camp, B. T. (2007). The Play's the Thing: A Theory of Taxing Virtual Worlds. *Hastings Law Journal*, 59(1), 1–72.
- Chałubińska-Jentkiewicz K., Karpiuk M. (2015) *Prawo nowych technologii. Wybrane zagadnienia*. Warszawa: Wolters Kluwer.
- Cień, K. (2016). Odpowiedzialność z tytułu naruszenia prawa do wizerunku w Internecie. W: A. Niewęglowski, M. Chrzanowski (red.), *Internet a prawo autorskie* (s. 31–39). Lublin: Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej.
- Czaplicki, K. (2011). Kradzież tożsamości w Internecie. W: G. Szpor (red.), *Internet. Ochrona własności i bezpieczeństwa* (s. 399–407). Warszawa: C. H. Beck.
- Jagielska, M. (2017). Dopuszczalność wyboru prawa w umowach z konsumentami zawieranych za pomocą wzorca umownego. W: M. Jagielska, E. Rott-Pietrzyk, M. Szpunar (red.), *Rozprawy z prawa prywatnego. Księga jubileuszowa dedykowana Profesorowi Wojciechowi Popiołkowi* (s. 71–78). Warszawa: Wolters Kluwer.
- Jagielska, M., Rauch, I. (2016). Klauzule abuzywne w umowach standardowo zawieranych przez Internet. W: K. Flaga-Gieruszyńska, J. Gołaczyński, S. Szostek (red.), *Media elektroniczne. Współczesne problemy prawne* (s. 235–251). Warszawa: C. H. Beck.
- Jagiełło, D. (2014). Przestępstwa popełniane w świecie wirtualnym (tzw. virtual crime) a problemy wynikające z przyjęcia odpowiedniej kwalifikacji prawnej oraz możliwości dowodzenia ich znamion. *Wrocławskie Studia Sądowe*, 4(4), 76–88.
- Kocot, W. J. (2004). *Wpływ internetu na prawo umów*. Warszawa: Lexis-Nexis.
- Kulesza, J. (2013). Prawnokarna ochrona wirtualnej własności? W: K. Grzybczyk (red.), *Prawo w wirtualnych światach* (s. 297–311). Warszawa: Difin.
- Kulesza, J. Kulesza, J. (2009). Gra „Second Life” – wirtualny świat, realne przestępstwa? *Prokuratura i Prawo*, 15(3), 23–40. Online: <<http://pk.gov>>.

- pl/wp-content/uploads/2013/12/561ecc24a36c7ad8b2a2408c8fbb12fd.doc>. Data dostępu: 8 października 2019.
- Matusiak, I. (2014). Awatar jako przedmiot tzw. własności wirtualnej: powstanie, korzystanie i obrót – aspekt autorskoprawny, *Wrocławskie Studia Sądowe*, 4(4), 142–160.
- Rekies, J., Żarski, M. (2013). Obrót wirtualnymi przedmiotami z MMORPG. Sweatshop, gold farming i real money trading. W: K. Grzybczyk (red.), *Prawo w wirtualnych światach* (s. 120–154. Warszawa: Difin.
- Szostek, D. (2014). Problem treści cyfrowych w obrocie konsumenckim. *Monitor Prawniczy*, 17(4), 1289–1294. Online: <<http://czasopisma.beck.pl/monitor-prawniczy/arttykul/problem-tresci-cyfrowych-w-obrocie-konsumentenckim>>. Data dostępu: 8 października 2019.
- Szpyt, K. (2014). Umowa „sprzedaży” dobra wirtualnego oraz konta na serwerze gry. *Wrocławskie Studia Sądowe*, 4(4), 216–234.
- Świerczyński, M., Kolasiński M. (2016). Wybór prawa obcego w internetowych wzorcach umownych a ochrona konsumenta. W: K. Flaga-Gieruszyńska, J. Gołaczyński, D. Szostek (red.), *Media elektroniczne. Współczesne problemy prawne* (s. . Warszawa: C. H. Beck.
- Załućki, M. (2014). „Facebook”, „Twitter”, „MySpace”... wirtualny świat serwisów społecznościowych mortis causa. Zarys problematyki, *Wrocławskie Studia Sądowe*, 4(4), 234–247.

dr Mateusz Mądel – doktor nauk prawnych, radca prawny. Autor publikacji z zakresu prawa cywilnego, w szczególności prawa zobowiązań i prawa spadkowego. Prowadzi Kancelarię Radcy Prawnego w Tarnowie.

.....

A Play of Bodies. How We Perceive Videogames by Brendan Keogh

Agata Waszkiewicz

Maria Skłodowska-Curie University in Lublin
agata.anna.waszkiewicz@gmail.com | ORCID: 0000-0002-2340-4812

DOI: 10.14746/hl.2019.12.14 | received: 31.12.2018 | accepted: 24.11.2019

Sixteen years after James Newman had recognized that videogame experience is always kinesthetic, Brendan Keogh took upon himself to elaborate on the complex physical relationship between the game and its player, revealing it to be much more complicated than initially believed. In contrast to the experience of watching a film, which Sobchack described as a “play of images”, Keogh describes the interaction with a videogame as a “play of bodies”, acknowledging the importance of interactivity.

The descriptive, almost enthusiastic style of *A Play of Bodies* makes for an easy and compelling read, revealing the author’s substantial amount of research and the extensive knowledge of game titles analyzed. That diversity of the source material is one of the strengths of the book, offering a wide range of examples and showing the importance of senses in the game experience regardless of the genre.

The author emphasizes the significance of analyzing the player’s involvement with the game not only through their emotional and cognitive

engagement but also through their actions as embodied, corporeal beings. The book offers a close reading of a number of games through the way in which they engage the player not only in the broadest, kinesthetic meaning, but also, specifically, through how they are seen, heard, and felt. Although the role of senses in a videogame experience is often acknowledged and mentioned, in *A Play of Bodies* they are brought to the foreground: where the sight is essential in order to enjoy videogames, the hearing is often omitted apart from the rhythm or dancing games. However, as it is argued in the book, the senses are engaged during the entirety of the game experience – regardless of the game type – and allow one to feel the game world as one's own.

Among the mentioned philosophers and scholars, no one is as important to Keogh's approach as Maurice Merleau-Ponty, whose embodied phenomenology and the concept of the phenomenal body become crucial to understanding the player-and-videogame interaction and the cyborgian, hybrid body-at-the-videogame. In the act of playing the body merges with the console – be it a computer, PlayStation, or a mobile device – and it becomes impossible not only to see which has a bigger influence on the other, but also to decide which of them came first. As Keogh argues, that embodiment is an active, ongoing process which happens at the many layers at the same time. Only the creation of that new posthuman player-and-game hybrid allows one to experience the game not just cognitively but as fully as anything in the “real”, that is, non-virtual world. Keogh blatantly insists that when the player sees, touches, and perceives the game, at the same time it sees, touches, and perceives him, changing that relationship further. In that, the videogame becomes a living, almost conscious subject.

Hence, the first chapter offers the first step towards formulating the phenomenology of videogames, drawing initially from Maurice Merleau-Ponty's fundamental book *Phenomenology of Perception*, which concerns the embodiment as the means of spatial, temporal, and sensorial perception of the world. The concept of the phenomenal body broadens the definitions of the body in such a way as to incorporate into it objects and instruments one uses to experience and interact with the world. Just as Merleau-Ponty gives the example of a blind man's walking stick, the controller, keyboard, mouse, the computer and the console, and,

eventually, the game itself, can become parts of the human body. Although aware of his debt towards the philosopher, Keogh leans more towards the feminist phenomenological critique of Merleau-Ponty's works, which accounts for the socially embedded nature of the embodied experience that makes it impossible to distinguish the human body from the tools it uses and the context in which it is used. The hybridization of the player's body becomes more literal in the use of the technology and game equipment: then the human is, always, a posthuman and a postphenomenological, in Ihde's words, being.

The consequences of this reach much further, though. The blurring of the difference between the virtual and the actual transfers also onto the worlds, for the game and the player are never contextless; as they merge, the two worlds cease to be as inseparable as one might think. This becomes even clearer in the second chapter, during the analysis of what happens when the videogame play leaves the domestic context and enters the public spaces through mobile videogames. Designed to be played in short intervals of time, often at public transport rather than in the comfort of one's home, they gradually changed the way games are played, further influencing the immersion. Where both the computer and most of the stationary consoles allow the player to easily distinguish between virtual and actual worlds, mobile devices challenge that dichotomy, further complicating the relationship between human and technology. Where the previous chapter explored the hybridization of the player's body, here it is the hybridisation of the player's worlds that is being scrutinized.

In order to analyze the co-attentiveness demanded by mobile videogames, the author chose two games: the blockbuster Angry Birds series and the niche game Ziggurat. In the chapter, it is argued that, contrary to popular belief, there is no substantial difference between how the player interacts with games at home and in public spaces, namely public transportation where mobile games are often played. This becomes more clear in the latter example. There, Hjorth's term "copresence" is used to describe the phenomenon of being present in and being aware of both worlds at once by incorporating both the mobile phone into the day-to-day life and the day-to-day life into the mobile phone use. The example discussed is familiar to most readers and it includes the

experience of playing a turn-based game, such as *Angry Birds*, on the bus – while engrossed in the gameplay one is simultaneously paying attention to the world outside the window. The hybrid form of attention (and distraction) manifests in this peculiar ability to both continue and succeed at the game and to be able to respond to real-world stimuli and information, and, in practice, not to miss the bus stop. This constitutes a new, particular type of immersion as distraction where this co-attentiveness can be perceived as a state of balance between the perception of two worlds. Interestingly and crucially, Keogh emphasizes that although it is easier to observe this type of perception in the context of mobile games, all videogames engage the player's attentiveness in the similar way, albeit to a different degree.

The third and fourth chapters are where the author develops further his understanding of kinesthetic embodiment through the way the play incorporates specific senses: touch, sight, hearing. By analyzing what the body does during the time where the play is seemingly the least active and interactive – that is, while the player is seated on the couch in front of a screen – the author tries to deny the assumption that some gameplay experiences are more “embodied” than the other. Furthermore, the third chapter explores the “embodied literacy”, following the notion of the “embodied textuality”, which signals that playing a game is not intuitional nor natural, but just like one needs to first learn how to read to fully appreciate a novel, a player has to learn how to play a game first. That requires, among other things, mastering the controllers: for example, the QWERTY keyboard which, although intuitional for many computer-users, actually has nothing natural about it. If a tool is to be used, it has to become ready-at-hand, to use Heideggerian terminology, one needs to learn how to use it first through repetitive use and conventions.

The fourth chapter offers a closer look at the audiovisual components of videogames, first through Dylan Fitterer's *Audiosurf*, a rhythm videogame which shows how sensorial, somatic experience can be created through tuning the player's skill to the music. While both the soundtrack music and the sound-based feedback are commonly used in games, this game genre demands each its player to pay more careful attention to what is usually omitted as less important. The second analyzed game, *Slave*

of God, ponders the question how to convey the synesthetic feeling of being in the nightclub without employing realistic visuals, offering an interesting take on how games make us feel, as the game operates on impressions rather than representations. The chapter starts with a brief summary of the theories concerning those games that require bodily movement, like dance games or Kinect sports games. Just like the movement is in those games a core gameplay mechanic – the player’s body is almost literally equated with a controller – the music becomes a similarly defining element of rhythm games, whose audiovisual design is not just an aesthetic addition, but, in fact, a core feature making games meaningful.

The fifth chapter further analyses rhythm in play but pays more attention to the moments of disruption, to the space between the actual and virtual time to which Jesper Juul refers as “incoherent time”. Keogh analyses the nonlinearity of videogame time and its difference from the real time, arguing that due to its discrepancies and fluctuations “time travel is a banal feature of videogame play”. The chapter goes on to analyze how the paradox of the characters’ multiple deaths and the possibility of multiple lives are not only central to most videogames, but also how they are explored the most through those titles that clearly threaten the “sanctity of the saved game”. Repeated failures encourage multiple retries and conclusions, and, with synchronic experiences, this allows the player to experiment with the various rhythms of the game. Diachronic alternatives let the author raise the question of the authentic and inauthentic performances of the player and the character they control.

Finally, the sixth and the last chapter once again returns to the concept of Haraway’s cyborg, which, together with the metaphor of the “hacker”, is often used in popular culture to construct the “gamer” as masculine and hegemonic. Tracing the mythos of the gamer back to the early hacker myth, Keogh once again makes the comparison between Haraway’s feminist cyborg and the player. Then, the author explores how the rise in casual and avant-garde videogames allows for the exploration of marginalized videogame identities. Those games can be seen as exploring the constraints, limiting movement rather than enabling it in order to draw attention to the hardships of the non-normative.

Brendan Keogh offers an exhaustive overview of the literature and theories relating to the player's body in the videogame play experience, at the same time pointing to the need in videogame studies for deeper, more detailed concentration on the physical aspects of play. By embedding his research in phenomenology, he underlines the relationship between the machine and the human, showing the directions in which further research is the most needed.

Agata Waszkiewicz M.A. – psychologist, literary scholar, PhD student in the Department of English, Maria Skłodowska-Curie University in Lublin

.....

IV. SPRAWOZDANIA REPORTS

760 prac dyplomowych na temat gier komputerowych wykonanych w 11 polskich uniwersytetach do wiosny 2019

*760 Bachelor and Master Theses on Computer Games
Made at Eleven Polish Universities Until Spring of 2019*

Jacek Szymala

Uniwersytet Wrocławski | historiawkinie@gmail.com | ORCID: 0000-0002-8714-7114

DOI: 10.14746/hl.2019.12.15 | received: 31.12.2018 | accepted: 4.12.2019

Sugestię, że prace dyplomowe niosą w sobie olbrzymi potencjał badawczy i powinny być katalogowane i udostępniane, nawet niekoniecznie dzięki drukowanym zestawieniom, wysunął już 15 lat temu Józef Andrzej Gierowski w krótkim referacie podsumowującym pierwszą konferencję wrocławskich historyków nowożytności, z cyklu „Staropolski ogląd świata” (Gierowski, 2004, s. 396). Wspominał, że z badaniami dotyczącymi historii mentalności zetknął się w 1959 r. w Paryżu, a następnie wprowadził je (m.in. sugerując tematy prac studentom) na Uniwersytecie Jagiellońskim i Uniwersytecie Wrocławskim:

W sumie powstało w ten sposób kilkadziesiąt prac magisterskich, które w najlepszym razie leżą w archiwach Uniwersyteckich lub po domach magistrów, a tylko niewielka ich część została w formie artykułów wydrukowana [...]. Może warto byłoby je zinwentaryzować, by ułatwić pracę późniejszym badaczom. Nie dotyczy to rozpraw doktorskich, które na ogół bywają drukowane [...]. A może już czas pomyśleć o bardziej ogólnym

inwentarzu (czy bibliografii) prac dotyczących mentalności polskiej lub raczej ludności zamieszkującej ziemię Rzeczypospolitej? Przy dzisiejszych udoskonaleniach technicznych inwentarz taki nie musiałby być drukowany (tamże).

W momencie publikacji przywołanych słów zarówno rynek, jak i refleksja badawcza dotycząca gier komputerowych dopiero nabierały rozmachu. Zaczęły także powstawać w kraju pierwsze prace dyplomowe na ten temat. Po upływie półtorej dekady można już nabrać obiektywnego dystansu i spróbować odpowiedzieć na apel Gierowskiego.

Prezentowane zestawienie bibliograficzne stanowi rezultat autorskiego projektu dotyczącego uporządkowania takich prac dyplomowych, które napisane zostały w państwowych uniwersytetach, a w słowach kluczowych zawierają określenie „gry komputerowe”. Jako że nie wszystkie uczelnie prowadzą internetowe Archiwum Prac Dyplomowych¹, badania ograniczyłem do 11 ośrodków dysponujących taką bazą. Są to: Uniwersytet Śląski (216 prac)², Uniwersytet Warszawski (139 prac), Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu (99 prac), Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu (87 prac), Uniwersytet Wrocławski (53 prace), Uniwersytet Marii-Curie Skłodowskiej w Lublinie (44 prace), Uniwersytet Opolski (35 prac), Uniwersytet Warmińsko-Mazurski (29 prac), Uniwersytet im. Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy (28 prac), Uniwersytet Łódzki (22 prace), Uniwersytet Humanistyczno-Przyrodniczy im. Jana Długosza (8 prac). Łącznie w wymienionych uniwersytetach do wiosny 2019 powstało zatem przynajmniej 760 prac dyplomowych dotyczących gier komputerowych.

Rozpraw ukończonych w uczelniach klasyfikowanych jako techniczne (np. politechniki) nie uwzględniłem. Niektóre z nich również korzystają z systemu Archiwum Prac Dyplomowych, jednak nie pojawiło się tam zbyt

.....
¹ Z innych systemów archiwizacji prac korzystają m.in. następujące uniwersytety: Uniwersytet Zielonogórski, Uniwersytet Gdański, Uniwersytet Szczeciński, Uniwersytet Pedagogiczny w Krakowie, Katolicki Uniwersytet Lubelski, Uniwersytet Jana Kochanowskiego w Kielcach.

² Dane w nawiasie obrazują stan na koniec marca 2019. Przykładowo, na Uniwersytecie Śląskim po pół roku (weryfikacja z końcem września 2019) liczba wzrosła z 216 do 234, czyli o ok. 8%. Jeśli we wszystkich uczelniach nastąpił proporcjonalny przyrost prac o tematyce gier komputerowych, jesienią 2019 mamy przynajmniej 760 + 60, tzn. 820 prac w sumie.

wiele takich przypadków (przykładowo, na Politechnice Warszawskiej – 8 prac; na Politechnice Białostockiej – 15). Nie wziąłem pod uwagę także dokonań adeptów uczelni artystycznych (akademie sztuk pięknych, wyższe szkoły plastyczne, muzyczne itd.), gdyż choćby Akademia Muzyczna im. Karola Lipińskiego we Wrocławiu, niekorzystająca z systemu APD, nie ma w swym katalogu żadnej pracy tytułem zapowiadającej problematykę gier komputerowych. Ze względu na powyższe można przyjąć, że w wykazie ująłem większość polskich prac dyplomowych na temat gier komputerowych (760 z ponad 1000). Nawet jeśli założenie to jest mylne, z pewnością przedstawiony zbiór ma charakter reprezentatywny i daje pogląd na tematy prac o tych grach.

Ze względu na to, że nie trzeba już współcześnie przekonywać, iż gry komputerowe stanowią pełnoprawny przedmiot badań, głównym celem jest nie zwrócenie uwagi na te badania, ale raczej zorientowanie badaczy, w tym kierujących pracami dyplomowymi oraz studentów, zwłaszcza przed wybraniem tematu, na już istniejące prace licencjackie, inżynierskie i magisterskie podejmujące tę tematykę. Zestawienie służyć zatem powinno rozwojowi nauki. Często bowiem, co widać na poniższej liście, dochodzi do sytuacji wyważania otwartych drzwi – tematyka prac się powtarza, niejednokrotnie nawet w jednym ośrodku; powstają one niezależnie, a energia, która mogła być skierowana na eksplorację aspektów dotąd niepodjętych, marnowana jest na to, co już wcześniej opracowano.

Zasadność podjęcia tego tematu wynika również z rosnącego zainteresowania problematyką gier komputerowych i z malejących w związku z tym szans na uporządkowanie materiału przez jednego badacza. Spodziewać się można dalszego wzrostu liczby prac dyplomowych zawierających w słowach kluczowych „gry komputerowe”. Ponadto postęp technologiczny pozwala żywić nadzieję na rozszerzenie jednolitego systemu archiwizowania prac dyplomowych także na inne ośrodki. Potrzebna jest też aplikacja pozwalająca na bardziej zaawansowane filtrowanie danych. Powstałe w tym celu Ogólnopolskie Repozytorium Pisemnych Prac Dyplomowych (ORPPD) obecnie nie umożliwia jeszcze przeglądania tytułów rozpraw i funkcjonuje jako system antyplagiatowy.

Aby zwiększyć czytelność zestawienia, przyjąłem system zapisywania podobny jak w przypadku tomów zbiorowych, a więc rozpoczynając od tytułów. Zrezygnowałem z podawania nazwisk autorów, ograniczając się

do wymienienia promotorów. W przeważającej mierze tytuły wystarczająco informują o zawartości prac. Argumentem za ukryciem tożsamości twórców jest zawarty w instrukcji do archiwizowania rozpraw zapis o „ukryciu własnego nazwiska przez autora pracy”. Za takim rozwiązaniem przemawia też to, że nazwiska promotorów są lepiej znane badaczom, po studiach pierwszego stopnia zaś nie zawsze kontynuuje się naukę. Jeszcze rzadziej absolwenci studiów licencjackich zostają samodzielnymi naukowcami (a jeśli nawet by się tak działo, to dopiero po latach, czyli sporo po publikacji tego zestawienia). Ponadto nie w każdym przypadku zatwierdzenie tematu rozprawy jest tożsame z jej napisaniem, a zwłaszcza obroną (w zestawieniu podane są daty roczne wykonania, tj. złożenia prac, w tym także tych, które otrzymały negatywne recenzje). Co więcej, kontakt z promotorem danej pracy to jedna z możliwości uzyskania dostępu do niej (alternatywę stanowi kontakt z administratorem archiwum lub udanie się do odpowiedniego katalogu kartkowego biblioteki / archiwum).

Zastosowałem szereg skrótów, których wyjaśnienie znajduje się poniżej. Zrezygnowałem także z podawania nazw uczelni, zamiast tego wypisałem tylko miejsca: prace napisane w Cieszynie, Chorzowie, Katowicach i Sosnowcu należą do Uniwersytetu Śląskiego; te z Opola – do Uniwersytetu Opolskiego; z Łodzi – do Uniwersytetu Łódzkiego; z Bydgoszczy – do Uniwersytetu im. Kazimierza Wielkiego; z Krakowa – do Uniwersytetu Jagiellońskiego³; z Poznania lub Kalisza – do Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza; z Lublina – do Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej; z Olsztyna – do Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego; z Torunia – do Uniwersytetu Mikołaja Kopernika; z Warszawy – do Uniwersytetu Warszawskiego; a te z Wrocławia – do Uniwersytetu Wrocławskiego⁴.

Najbardziej ogólną konkluzją, do jakiej skłania zestawienie, jest to, że pracownicy naukowci wciąż niechętnie i rzadko powołują się na ustalenia zawarte w pracach magisterskich i – zwłaszcza – licencjackich oraz inżynierskich. Niewykluczone, iż wynika to głównie z przekonania o ich

.....
³ Spośród wszystkich wymienionych ośrodków tylko katalog prac wykonanych w Uniwersytecie Jagiellońskim nie umożliwia wyszukiwania zaawansowanego, a jedynie szybkie, co powoduje niekompletność wykazu.

⁴ W przeciwieństwie do innych internetowe archiwum prac wykonanych na Uniwersytecie Wrocławskim jest dostępne tylko dla zalogowanych użytkowników.

niskim poziomie merytorycznym lub z obaw, że mają one odtworzyć charakter (i/lub wręcz nieufności względem sumienności ich wykonania), można jednak przyjąć też hipotezę, że są one po prostu nieznane badaczom. Trzeba także zauważyć naganną praktykę, gdy promotor jest zarazem jednym z recenzentów pracy (a czasami jedynym) (przynajmniej tak wynika z katalogów). Należy mieć nadzieję, że – także dzięki temu zestawieniu – opisane sytuacje ulegną zmianie, zwłaszcza ze względu na dynamikę problemu badawczego: wiele wymienionych rozpraw powstało w ostatniej dekadzie. Analiza ich tytułów, a tym bardziej ich treści, wymaga badań zakrojonych na szerszą skalę⁵.

Literatura

- Gierowski, J. A. (2004). Kilka uwag o staropolskim oglądzie świata. W: B. Rok, F. Wolański (red.), *Staropolski ogląd świata. Materiały z konferencji, Wrocław 23–24 października 2004 r.* (s. 395–397). Wrocław: Instytut Historyczny Uniwersytetu Wrocławskiego.
- PTBG (2019). 760 prac dyplomowych na temat gier komputerowych wykonanych w 11 polskich uniwersytetach do wiosny 2019. Online: <<https://www.ptbg.org.pl/publikacje/>>. Data dostępu: 23 stycznia 2019.

⁵ Pełen wykaz prac – zob. PTBG (2019).

dr Jacek Szymala – historyk i kulturoznawca, ostatnio zajmuje się performatywnym aspektem gier komputerowych oraz dziejami polskich wypraw polarnych. Autor książek: *Film – Historia – Turystyka* (2016) oraz *Powstanie kozackie 1648–1658. Studium z historii wizualnej* (2019). Współredaktor tomu *Film a historia. Szkice z dziejów wizualnych* (2019). Autor kilkunastu artykułów naukowych. Odnalazł filmowy reportaż *Do Ziemi Torella*, reż. W. Biernawski, 1934. Członek Polskiego Towarzystwa Badań nad Filmem i Mediami oraz Polskiego Towarzystwa Badania Gier. Wykładowca Akademii Polskiego Filmu

V. KOMUNIKATY ANNOUNCEMENTS

**I komunikat
o XVI 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. Najbliższa konferencja planowana jest na 21–22.11.2020. 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>

**XIII. TECHNOLOGIE GIER
W PERSPEKTYWIE KULTUROWEJ**

Poznań, 18–19 listopada 2017

<www.gry2017.konferencja.org>

**XIV. ZABAWA – NAUKA – SPORT?
MIEJSCE GIER WE WSPÓŁCZESNEJ
KULTURZE**

Poznań, 17–18 listopada 2018

<www.gry2018.konferencja.org>

**XV. GRY I GRANIE JAKO ROZRYWKA,
NAUKA I SZTUKA**

Poznań, 16–17 listopada 2019

<www.gry2019.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. Another conference is planned on 21–22 November 2020. 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

**XIII. GAME TECHNOLOGIES FROM THE
CULTURAL PERSPECTIVE**

Poznań 18–19 November 2017

www.gry2017.konferencja.org

XIV. FUN – EDUCATION – SPORT

**THE PLACE OF GAMES IN
CONTEMPORARY CULTURE**

Poznań 17–18 November 2018

www.gry2018.konferencja.org

**XV. GAMES AND PLAYING AS
ENTERTAINMENT, EDUCATION AND ART**

Poznań, 16–17 November 2019

www.gry2019.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: Dzikie Gon* etc.), a także sformułowania wyrażnie 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. Dаты 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. cudzo-słowy 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 Główna)* 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 krzesło, 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 Rzemyska 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 Facilitation and Performance: Interactive Actors and Non-Player Characters in Larp. *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 jedyne) numeru „International Journal...” wydane 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 Jagiellońskiego.

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.zooniverse.org>>. Data dostępu: 7 października 2016.

Praca dyplomowa

Butrykowski, M. (2013). *Wykorzystanie 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 Zakładzie Komunikacji Interkulturowej i Badań Ludologicznych

Pracownia Badań Ludologicznych (utworzona w 2009 r. jako Pracownia Badań Ludologicznych w Glottodydaktyce i Komunikacji Interkulturowej – nazwę skrócono do obecnej postaci w 2012 r.) 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. gramy 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. W 2019 roku Pracownia Badań Ludologicznych awansowała do rangi Zakładu poprzez połączenie z dotychczasowym Zakładem Komunikacji Interkulturowej ILS, tworząc Zakład Komunikacji Interkulturowej i Badań Ludologicznych.

Od 2005 r. przy Instytucie Lingwistyki Stosowanej UAM działa także pierwsze w Polsce statutowe koło Polskiego Towarzystwa Badania Gier – Poznańskie Koło PTBG przy ILS UAM. Spotkania jego członków odbywają się jednocześnie z zebraniem Sekcji Ludologicznej Koła Naukowego Studentów Lingwistyki Stosowanej.

**Więcej informacji o instytucie, programach studiów,
kadrze naukowo-dydaktycznej na stronie domowej.**

Adres: Instytut Lingwistyki Stosowanej UAM, Collegium Novum,
al. Niepodległości 4, 61-874 Poznań, tel. 61 829 29 25, 61 829 29 33,
fax. 618292926, <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

dr Augustyn Surdyk
Skarbnik

dr Zbigniew Wałaszewski
dr Agata Hofman
prof. DSW dr hab. Jan Stasieńko

prof. UJK dr hab. inż. Jan Zych
Wiceprzewodniczący

dr Aleksandra Mochocka
Sekretarz

mgr Krzysztof Chmielewski
mgr Marcin Petrowicz
prof. UŁ dr hab. Piotr Sitarski



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 Zeitvertreibe 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

Dr. Augustyn Surdyk
der Kassenwart

Dr. Zbigniew Wałaszewski
Dr. Agata Hofman
Prof. DSW dr habil. Jan Stasieńko

Prof. UJK dr habil. inż. Jan Zych
der stellvertretende Vorsitzende

Dr. Aleksandra Mochocka
der Sekretär

Mag. Krzysztof Chmielewski
Mag. Marcin Petrowicz
Prof. UŁ dr habil. Piotr Sitarski



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

Augustyn Surdyk PhD
Treasurer

Zbigniew Wałaszewski PhD
Agata Hofman PhD
Prof. DSW dr hab. Jan Stasiński

Prof. UJK dr hab. inż. Jan Zych
Vice President

Aleksandra Mochocka PhD
Secretary

Krzysztof Chmielewski M.A.
Marcin Petrowicz M.A.
Prof. UŁ dr hab. Piotr Sitarski



Asociación 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 conclusiones docentes de valor e introduzcan soluciones prácticas innovadoras.

La asociación organiza – a su cuenta y con la colaboración con instituciones docentes – encuentros, discusiones 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 asociaciones 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, tfo.: 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
el Presidente

Dr. Augustyn Surdyk
el Tesorero

Dr. Zbigniew Wałaszewski
Dr. Agata Hofman
Prof. DSW dr hab. Jan Stasiński

Prof. UJK dr hab. inż. Jan Zych
el Vicepresidente

Dr. Aleksandra Mochocka
la Secretario

M.A. Krzysztof Chmielewski
M.A. Marcin Petrowicz
Prof. UŁ dr hab. Piotr Sitarski

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 **39 1020 4027 0000 1902 0396 6587**

Tytułem: Składka członkowska za rok 202_ + imię i nazwisko wpłacającego.

Jednocześnie uprzejmie prosimy o przesłanie danych do listy członków PTBG publikowanej na witrynie Towarzystwa wg poniższych wzorów na adres ptbg@ptbg.org.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 EEEEE, 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 siedem statutowych Kół PTBG (w kolejności powstawania):

Poznańskie Koło PTBG przy Instytucie Lingwistyki Stosowanej Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Adres: Collegium Novum, al. Niepodległości 4, 61-874 Poznań

Zarząd Koła:

- Przewodniczący: dr Augustyn Surdyk
- Członek Zarządu: prof. UJK dr hab. inż. Jan Zych
- Członek Zarządu: dr Anna Wilińska-Zelek

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 Komunikacji Społecznej i Mediów Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy

Adres: ul. Grabowa 2, 85-601, Bydgoszcz

Zarząd Koła:

- Przewodniczący: mgr Krzysztof Chmielewski
- Członek Zarządu: dr Jacek Mianowski
- Członek Zarządu: dr Aleksandra Mochocka

Kontakt: larpowisko@gmail.com

Gdańskie Koło PTBG przy Wydziale Zamiejscowym SWPS w Sopocie

Zarząd Koła:

- Przewodnicząca: dr Agata Hofman
- Wiceprzewodnicząca: mgr Ewa Szumilewicz
- Sekretarz: lic. Kamila Kraszevska

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

**Łódzkie Koło PTBG przy Katedrze Mediów
i Kultury Audiowizualnej Uniwersytetu Łódzkiego**

Zarząd Koła:

- Przewodniczący: prof. UŁ dr hab. Piotr Sitarski
- Członek Zarządu: mgr Dominka Staszenko
- Członek Zarządu: mgr Marcin M. Chojnacki

Kontakt: sitarski@uni.lodz.pl

Informacje i komunikaty dot. działalności Kół publikowane są na witrynie internetowej PTBG, w odpowiednich działach forum oraz w profilu towarzystwa w serwisie Facebook.

