

Retoryka porażki. Semantyczne i perswazyjne funkcje przegranej w *serious games*, *art games* i grach głównego nurtu

PIOTR STERCZEWSKI

Uniwersytet Jagielloński

Abstract

Rhetoric of failure. Semantic and persuasive functions of failure in serious games, art games and mainstream games

Procedural rhetoric is a methodological concept proposed by Ian Bogost. It allows to examine the ideology of a game, considering both its mechanics and aesthetics. One of the means of procedural rhetoric is the rhetoric of failure – using failure for persuasive purposes.

The article elaborates on examples of using failure as a semantic and persuasive measure, especially in art games and serious games, and contrasts these means of expression with dominant tendencies in mainstream videogames.

KEYWORDS: *computer games, videogames, procedural rhetoric, rhetoric of failure, serious games, art games*

Porażka w grze komputerowej wydaje się zagadnieniem czysto mechanicznym. Gra jako struktura oparta na wyzwaniach zwykle zapewnia możliwość wygranej zależnej od efektywności gracza, a co za tym idzie, uwzględnia też ewentualność porażki. Na zjawisko porażki można jednak spojrzeć także z semantycznego punktu widzenia. Sposób zakomunikowania graczowi

porażki nie jest znaczeniowo neutralny; nie tylko stanowi ona informację o (nie)efektywności gracza, ale ma związek z semantyką całej gry. W poniższym artykule pokażę różne sposoby wykorzystania porażki jako środka semantycznego, a także (w niektórych przypadkach) perswazyjnego.

Głównym narzędziem teoretycznym, do którego będę się odwoływał, będzie koncepcja proceduralnej retoryki sformułowana przez Iana Bogosta (2007) w książce *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*¹. Amerykański badacz formułuje pojęcie proceduralnej reprezentacji, które opisuje zdolność medium interaktywnego do przedstawiania procesów za pomocą systemu reguł. Autor podkreśla specyfikę tego sposobu reprezentacji:

abstrakcyjne procesy – niech będą one materialne jak mechanizm zegarka albo kulturowe jak przestępczość – mogą być zrelacjonowane poprzez reprezentację. Jednak proceduralna reprezentacja przyjmuje inne formy niż reprezentacja w piśmie lub mowie. Proceduralna reprezentacja tłumaczy procesy *za pomocą innych procesów*. [...] jest formą symbolicznej ekspresji, która używa raczej procesów niż języka (Bogost, 2007, s. 9).

Ta diagnoza prowadzi Bogosta do sformułowania centralnego dla niego pojęcia, to znaczy proceduralnej retoryki:

Nazywam tę nową formę *proceduralną retoryką*, sztuką perswazji poprzez reprezentacje i interakcje oparte na regułach (*rule-based*) zamiast poprzez słowo mówione, pismo, obrazy lub ruchome obrazy (tamże, s. ix).

Bogost odwołuje się do wąskiego rozumienia retoryki przede wszystkim jako sztuki perswazji (i dlatego w swojej książce omawia głównie „gry perswazyjne” – takie, których z góry założonym zadaniem jest przekonać gracza do określonego stanowiska), ale to pojęcie daje się też ująć w bardziej klasycznym rozumieniu retoryki jako „zbioru instrukcji służących umiejętnemu wysławianiu się” (Lausberg, 2002). W takim ujęciu (jakie przyjmuję też w tym artykule) proceduralna retoryka jest w ogóle sposobem badania znaczeniowych (nie tylko perswazyjnych) konsekwencji procesów². Według Bogosta pojęcie proceduralnej retoryki daje się zastosować do wszystkich kulturo-

¹ Szerzej koncepcję proceduralnej retoryki jako metodę analizy gier omawiam w innym artykule (Sterczewski, 2012).

² Warto podkreślić, że dla Bogosta (i dla mnie w tym artykule) proceduralna retoryka oznacza zarówno metodę badania, jak i sam zestaw środków wykorzystujących procesy gry. Podobnie jest zresztą z pojęciem retoryki w literaturoznawstwie – retoryka to dziedzina wiedzy, ale także każdy tekst ma swoją retorykę (czyli określony zestaw środków).

wych zjawisk proceduralnych (a zatem np. biurokracji lub sądownictwa), ale najciekawszym miejscem jej występowania są gry komputerowe.

Atrakcyjność koncepcji proceduralnej retoryki w badaniu gier leży w tym, że pozwala ona na analizę znaczeń gry, które powstają ze splotu jej zabiegów mechanicznych oraz warstwy estetycznej (tekstowej, wizualnej itp.). Propozycja Bogosta pozwala na uchwycenie wzajemnych związków, a także sprzeczności między tymi warstwami. Jest też kompromisowa wobec radykalnych stanowisk tzw. sporu między narratologami a ludologami i czerpie z obu tych nurtów – z jednej strony analizuje mechanizmy gry, a z drugiej robi to przy odwołaniu do narzędzi retoryki, którą dzisiaj uznaje się za dziedzinę językoznawstwa i literaturoznawstwa. Bogost broni zasadności swojego pojęcia przez analogię do (bardziej już uznanej akademicko) wizualnej retoryki – jej zwolennicy argumentowali, że obrazy trzeba analizować na innych prawach i przy użyciu innych środków niż przy analizie tekstualnej; podobnie do systemów proceduralnych (jak gry komputerowe) należy stosować nieco inne narzędzia (Bogost, 2007, s. 29).

Jednym ze środków omówionych przez Bogosta jest retoryka porażki (*rhetorics of failure*), czyli formułowanie określonych twierdzeń przez odwołanie do wewnątrzgrowej przegranej jako środka semantycznego:

Jeśli proceduralne retoryki działają poprzez operacjonalizowanie twierdzeń na temat tego, jak rzeczy działają, to gry wideo mogą także formułować twierdzenia na temat tego, jak rzeczy nie działają. (...) Chciałbym zasugerować, że takie gry funkcjonują według częstej proceduralnej retoryki, retoryki porażki (tamże, s. 85).

Odwołania do retoryki porażki najłatwiej znaleźć w mniej standardowych obszarach medium gier, szczególnie w nurtach *art games* (gier o wyraźnie formułowanym zamiarze artystycznym) i *serious games* (gier, które mają inny cel poza samą rozrywką, np. edukacyjny, treningowy, perswazyjny, zob. Michael, Chen, 2006). Zanim jednak przejdę do omówienia tych zastosowań retoryki porażki, zrelacjonuję kilka poglądów na temat roli przegranej w modelowaniu standardowego doświadczenia rozgrywki. Według Jane McGonigal (2011) w dobrze zaprojektowanej grze porażka nie rozczarowuje, ale podtrzymuje zainteresowanie gracza i umacnia poczucie wpływu na grę, a także pośrednio zapewnia o możliwości sukcesu (s. 66). Badaczka tak opisuje wnioski z badań psychologów z laboratorium M.I.N.D. w Helsinkach:

kiedy gramy w dobrze zaprojektowaną grę, porażka nas nie rozczarowuje. Sprawia, że jesteśmy szczęśliwi w bardzo szczególny sposób: podekscytowani, zainteresowani i przede wszystkim *optymistyczni*. [...]

Kiedy gracz popełniał błąd w *Super Monkey Ball 2*, natychmiast działo się coś ciekawego: małpa wirując i zawodząc przewracała się przez krawędź i odlatywała w przestrzeń kosmiczną. Ta animacja odgrywała kluczową rolę w czynieniu porażki przyjemną. Latająca małpa była nagrodą – sprawiała, że gracze się śmiali. Ale co ważniejsze, była wyraźną demonstracją aktywności (*agency*) graczy. Gracze nie przegrywali pasywnie. [...]

Kombinacja pozytywnych emocji i silnego poczucia aktywności sprawiała, że gracze byli chętni, żeby spróbować znowu. [...]

Pozytywny *feedback* porażki wzmacnia nasze poczucie kontroli nad wynikiem gry. A poczucie kontroli w środowisku zorientowanym na cel może stworzyć potężny pęd do sukcesu. [...]

Pomaga oczywiście fakt, że gracze zasiadając do nowej gry wierzą, że mają możliwość sukcesu. Uzasadniony optymizm jest wpisany w samo to medium. Z samego projektu wynika, że każda zagadka w grze komputerowej ma być rozwiązywalna, każda misja możliwa do ukończenia i każdy poziom do przejścia dla gracza, który ma wystarczająco dużo czasu i motywacji (s. 66–67).

U McGonigal pojawiają się dwa szczególnie istotne pojęcia. Uzasadniony optymizm jako zalecenie *game designu* ujawnia przekonanie, że porażka powinna być na dłuższą metę podporządkowana zwycięstwu, a gra jako system przedstawia sytuację, która zawsze będzie do rozwiązania dzięki postępowi oraz wysiłkom gracza. Z kolei pozytywny *feedback* porażki – czyli informacja o niepowodzeniu, która jednocześnie zawiera w sobie coś atrakcyjnego – skłania do przypuszczenia, że mainstreamowe gry unikają wprowadzania gracza w stan jednoznacznego dyskomfortu, a porażka także ma wnieść coś nowego do doświadczenia rozgrywki. Jak ujmuje to Jesper Juul: „porażka dodaje treść” (*failure adds content*) (Juul, 2009, s. 249). Will Wright, jeden z najbardziej znanych projektantów gier w historii, tak omawia miejsce porażki w grze: „to istotne, żeby porażki były interesujące, zróżnicowane, a przede wszystkim – żeby było zrozumiałe, dlaczego porażka nastąpiła” (cyt. za: Thompson, 2009).

McGonigal podaje wyraźny przykład pozytywnego oddziaływania porażki – sytuację, kiedy porażka jest zabawna i przedstawiona w lekkim tonie. Nie zawsze jednak ten mechanizm działa w sposób tak oczywisty – pozytywny *feedback* porażki jest obecny w zdecydowanej większości gier, także w tych o bardziej ponurym i mrocznym nastroju. W dwuwymiarowej grze platformowej *Limbo* (Playdead, 2010), utrzymanej w oszczędnej stylistyce w odcieniach szarości, główny bohater przemierza wrogi, śmiertelnie niebezpieczny świat. Śmierć sterowanego przez gracza bohatera jest tu jednym z głównych elementów mechaniki – przeszkody zaprojektowane są tak, żeby pokonywać je metodą prób i błędów, i często dopiero śmierć postaci pokazuje, jak działa dane niebezpieczeństwo, po czym gracz wraca do ostatniego z punktów

zapisu (które to ze względu na specyfikę rozgrywki są dość gęsto rozmieszczone i wspierają jeden z jej kluczowych aspektów, to znaczy odwracalność porażki i możliwość powtórzenia próby). Momenty śmierci w *Limbo* są jednak atrakcyjne wizualnie – różnorodność niebezpieczeństw i efektowny model fizyki sprawiają, że porażka jest widowiskowa. O ile nie wydaje się intuicyjne nazwanie *feedbacku* porażki w *Limbo* „pozytywnym”, skoro przedstawia makabryczne wydarzenie w ponurym świecie, to jednak to pojęcie również tutaj jest odpowiednie: porażka w *Limbo* spełnia wszystkie zalecenia podawane przez McGonigal, Juula i Wrighta, łącznie z budzeniem u gracza „uzasadnionego optymizmu” (bo gracz otrzymuje dzięki niej pośrednie wskazówki co do sposobu przejścia danego fragmentu).

Estetyczne uatrakcyjnianie momentu śmierci protagonisty jest częstą praktyką w grach. Na przykład w grze cRPG *Fallout 2* (Black Isle Studios, 1998) w takiej sytuacji wyświetla się rysowana grafika przedstawiająca szkielet bohatera, a narrator wypowiada stylizowany, wyszukany komentarz (jeden z kilku – gdyby za każdym razem był to ten sam tekst, *feedback* porażki byłby mało różnorodny). Odmianą takiego uatrakcyjniania jest też dodanie humorystycznego aspektu do porażki. Tak dzieje się na przykład w *Dungeons of Dredmor* (Gaslamp Games, 2011), częściowo parodystycznej grze typu *roguelike*, gdzie w wersji na platformę Steam gracz może otrzymać specjalny rodzaj osiągnięcia (*achievement*) za szczególnie spektakularną porażkę – nagrodzone (i zapisane w internetowym profilu gracza, widoczne dla znajomych) zostają tu śmierć w czasie tutorialu (sekwencji treningowej) albo śmierć w wyniku ran odniesionych podczas kopania drzwi. Chociaż taki komunikat stanowi jawną kpinę z gracza, jest jednocześnie atrakcyjny ze względu na swój humor i łagodzi negatywne odczucia z przegranej.

Innym rodzajem pozytywnego *feedbacku* porażki jest udzielanie graczowi informacji, które pomogą mu w dalszej rozgrywce. W niektórych grach FPS może to być komunikat o tym, kto, w jaki sposób i z jakiego miejsca zabił postać gracza, w innych gatunkach mogą to być (sformułowane wprost lub pośrednio) informacje o tym, jaki błąd popełnił gracz w trakcie rozgrywki.

Gry, które korzystają z retoryki porażki jako przede wszystkim środka semantycznego, będą kwestionować wymienione wcześniej zasady – podważać „uzasadniony optymizm”, ukrywać przyczyny porażki, dobitnie uświadamiać jej konsekwencje dla świata gry, kwestionować jej tymczasowość lub odwracalność. Te środki zwykle używane są do formułowania określonych sądów na temat pozagrowej rzeczywistości lub do krytykowania dominujących konwencji w medium gier.

Jednym z najbardziej znanych przykładów zastosowania retoryki porażki w takich celach jest (przywoływana także przez Bogosta) gra *September 12th*:

A toy world (Newsgaming.com, 2003) opublikowana w ramach projektu Newsgaming.com, dostępna do grania w przeglądarce internetowej za darmo³.

Po ekranie tytułowym gracza wita tam ekran z instrukcjami. Po jednej stronie są schematyczne rysunki: postać z bronią podpisana „terrorysta” i trójka postaci (mężczyzna, kobieta w nikiabie i dziecko) podpisana „cywile”. Po drugiej stronie pod nagłówkiem „Instrukcje” znajduje się następujący tekst:

To nie jest gra.

Nie możesz wygrać i nie możesz przegrać.

To jest symulacja.

To nie ma końca. To już się zaczęło.

Reguły są śmiertelnie proste. Możesz strzelać. Albo nie.

To jest prosty model, z którego możesz skorzystać, żeby zbadać pewne aspekty wojny z terroryzmem.

Po kliknięciu „Kontynuuj” gracz widzi przedstawione w kreskówkowej konwencji bliskowschodnie miasto i jego mieszkańców, w rzucie z góry. Wśród ludzi poruszających się po mieście można wypatrzyć kilku terrorystów z bronią. Gracz steruje celownikiem, a kliknięcie wystrzeliwuje raketę. Za pomocą rakiety można zabić poruszających się po mieście terrorystów. Problem w tym, że po pierwsze – między naciśnięciem przycisku a trafieniem rakiety w ziemię mija czas, w ciągu którego sytuacja trochę się zmienia, terrorysta może się przemieścić, a z kolei w miejscu uderzenia rakiety mogą znajdować się cywile. Po drugie – pole rażenia rakiety jest duże i prawie niemożliwe jest zabicie tylko terrorysty bez zabijania cywilów i niszczenia budynków dookoła. Inni mieszkańcy będący w pobliżu przychodzą wtedy oplakiwać ofiary i po chwili sami zamieniają się w terrorystów. Jeśli gracz nadal będzie posyłał rakiety, po pewnym czasie nieuchronnie zobaczy przed sobą zrujnowane miasto wypełnione terrorystami. Gra – zgodnie z ekranem informacyjnym na początku – nie ma końca.

Tytuł gry („12 września”) łatwo zinterpretować w kontekście innych umieszczonych tu sygnałów. 12 września jest tym, co przychodzi po 11 września, a więc wojną z terroryzmem w reakcji na zamachy z 11 września 2001 roku. Gra została opublikowana niecałe dwa lata po rozpoczęciu amerykańskiej inwazji na Afganistan i kilka miesięcy po inwazji na Irak. Można się domyślić, że gracz w *September 12th* umieszczony jest w roli koalicyjnego żołnierza, który wystrzeliwuje rakiety w celu zabicia terrorystów (warto przy tym zauważyć, że nigdzie nie pada polecenie „likwiduj terrorystów”; zamiast tego gracz dostaje lapidarny

³ Gra ciągle jest aktywna i można znaleźć ją pod adresem: <<http://www.newsgaming.com/games/index12.htm>> (data dostępu: 10 czerwca 2012).

komunikat „możesz strzelać albo nie”). Przekaz płynący z wpływu działań gracza na świat gry jest prosty – ta metoda walki z terroryzmem jest nieskuteczna, bo zabija niewinnych ludzi i produkuje kolejnych skłonnych do walki terrorystów. Obecne w grze nawiązania do realiów historycznych sugerują, że wypowiedź sformułowana tu za pomocą proceduralnej retoryki jest krytyką konkretnej, stosowanej przez wojska koalicyjne w wojnie z terroryzmem taktyki. Jak komentuje to Bogost (2007):

narzędzie do walki z terroryzmem, które dostarcza gra, zostaje ukazane jako pozorne – używanie rakiet do wyplenienia terrorystów zabiera tylko niewinne życia. Interfejs pomiędzy rakieta, terrorystami i mieszkańcami miasta działa w tym sensie, że wytwarza efekt w świecie gry. Jednak ten wytwarzany efekt jest niepożądany, odwrotny wobec twierdzeń, że precyzyjne działania wojenne prowadzone na dystans są „chirurgiczne”. *September 12* stwierdza zatem, że ta logika przeciwdziałania terroryzmowi jest błędna (s. 87).

Bogost diagnozuje, że *September 12th* także korzysta z retoryki porażki – działania gracza nieuchronnie pogarszają sytuację w świecie gry; „zasady przedstawiają niemożliwość osiągnięcia celu przy danych narzędziach” (s. 88). Co więcej, twórcy gry na ekranie z instrukcjami (który należy czytać jako pewnego rodzaju manifest) sugerują, że logika zwycięstwa i porażki w ogóle nie działa w przypadku *September 12th* („nie możesz wygrać i nie możesz przegrać”). Twórcy prowokacyjnie (bo przecież jednocześnie ich inicjatywa nazywa się „Newsgaming”) deklaruje, że „to nie jest gra”. Można jednak czytać tekst instrukcji do gry jako mówiący nie o *September 12th*, ale o samej wojnie z terroryzmem – na co dość wyraźnie wskazuje fragment „to już się zaczęło” (w momencie czytania instrukcji przez gracza rozgrywka w *September 12th* jeszcze się nie rozpoczęła, wojny w Afganistanie i Iraku natomiast już trwają). Gra i towarzyszący jej tekst dość jasno formułują swój przekaz ideologiczny dotyczący nieskuteczności bombardowań (czy szerzej: agresywnych działań na dużą skalę) jako metody walki z terroryzmem.

O ile w *September 12th* zwycięstwo jest po prostu niemożliwe, to są też gry, które korzystają z bardziej złożonej retoryki porażki. Tak jest w przypadku *Fate of the World: Tipping Point* (Red Redemption, 2011), strategiczno-ekonomicznej gry o globalnych zmianach klimatu⁴. W odróżnieniu od *September 12th* i wielu innych „zaangażowanych” gier, w których rozgrywka trwa kilka lub kilkanaście minut (i które często są darmowe), *Fate of the World* jest rozbudowaną,

⁴ Szerzej o proceduralnej retoryce *Fate of the World* piszę we wspomnianym wyżej artykule *Czytanie gry. O proceduralnej retoryce jako metodzie analizy gier komputerowych*, tutaj skupię się tylko na zastosowanej w grze retoryce porażki.

pełnoprawną grą strategiczną i projektem komercyjnym, a na jej opanowanie potrzebne jest przynajmniej kilkanaście godzin rozgrywki. Gracz zostaje osadzony w roli szefa CEO, globalnej organizacji powołanej w 2020 roku, której zadaniem jest zahamowanie zmian klimatu przy jednoczesnym dbaniu o standard życia w poszczególnych regionach świata. Mechanika gry oparta jest na systemie tzw. kart polityk (*policy cards*) – gracz w każdej turze może wybrać dla każdego regionu jedno lub kilka działań, które zostaną wprowadzone w życie. Karty dotyczą programów rozwojowych, rozwiązań prawnych, badań naukowych, decyzji o wyborze źródła energii itp. Każda z nich opatrzona jest ogólnym opisem działania, ale już nie żadnymi danymi liczbowymi. Gracz musi sam śledzić efekty swoich działań w rozbudowanym systemie statystyk – oprócz tego dostaje także zbiorcze informacje w formie komunikatów i newsów, które często pokazują wymierne zjawiska (jak np. wzrost temperatury i stężenia CO₂), ale nie ma precyzyjnej informacji co do tego, jak wpłynęły na nie zagrane karty. Zjawiska w grze połączone są gęstą siecią skomplikowanych zależności, wiele działań poza pozytywnymi efektami przynosi też skutki uboczne, a niektóre wręcz okazują się bezużyteczne w walce ze zmianami klimatu (jak na przykład rozwijanie programu kosmicznego albo karta „Prayer”, która daje zupełnie mikroskopijną szansę na przyniesienie efektów). Ta nieprzejrzystość mechaniki i brak *feedbacku* porażki, który jasno nakierowywałby gracza na to, gdzie popełnia błędy, to podstawowy rys proceduralnej retoryki *Fate of the World* – przez te zabiegi (umieszczone w realistycznym, odwołującym się do dyskursu naukowego kontekście) gra ma uświadamiać złożoność globalnych problemów i trudność znalezienia uniwersalnych środków do ich rozwiązania. *Fate of the World* jest związana gatunkowo z takimi tytułami, jak serie *SimCity* czy *Cywilizacja*, jednak nie podziela dominującego w nich tonu cywilizacyjnego optymizmu i wiary w postęp; głównym tematem jest tu raczej rozpaczliwie minimalizowanie strat niż akumulatywny rozwój. W porównaniu z tymi grami *Fate of the World* ma też po prostu bardzo wysoki poziom trudności – porażka jest w niej bardzo częsta, co wspiera edukacyjną, ekologiczną wymowę całości (gra mająca uświadamiać powagę globalnych problemów nie mogłaby być zbyt łatwa). Procesy przedstawione w grze mają wyraźne pretensje do reprezentowania analogicznych procesów w świecie fizycznym.

W większości sytuacji *feedback* porażki w *Fate of the World* trudno nazwać pozytywnym. Najbardziej wyróżnianym w warstwie estetycznej zdarzeniem jest informacja o wyginięciu kolejnego rozpoznawalnego gatunku zwierząt – wraz z takim komunikatem wyświetla się zwykle duży rysunek danego zwierzęcia (np. nosorożca, niedźwiedzia polarnego), przyczyny wyginięcia i ich związek ze zmianami klimatu. Podkreślana jest tu nieodwracalność wydarzenia, co ma dobitnie uświadomić graczowi konsekwencje jego niepowodzeń. Także

wskaźnik głównego kryterium zwycięstwa lub porażki w grze, czyli termometr pokazujący wzrost temperatury, kładzie nacisk na informację negatywną.

Fate of the World korzysta również z retoryki porażki, aby zdyskredytować część obiegowych poglądów na temat globalnego ocieplenia. W grze dostępne są scenariusze, których zasady stanowią pewne odstępstwa od scenariusza głównego („dotrwaj do roku 2200 przy globalnym ociepleniu poniżej 3 stopni”), przedstawianego jako najbardziej realistyczny. Są to: „Oil Fix It”, który nawiązuje do przekonania, że zyski z ekonomii opartej na ropie dostarczą środków na walkę z globalnym ociepleniem bez ograniczania emisji CO₂; „Cornucopia”, w którym złoża paliw kopalnych są niewyczerpane, i „Denial”, w którym globalne ocieplenie w ogóle nie istnieje. Wszystkie te alternatywne scenariusze mają jednak dodatkowe warunki zwycięstwa (przede wszystkim utrzymanie odpowiedniego poziomu warunków życia lub poziomu ekonomicznego), przez co mimo pozornych ułatwień również są bardzo trudne do pozytywnego ukończenia. Tryb „Cornucopia” można zresztą w całości odczytywać jako pułapkę – jeśli gracz szybko nie porzuci używania paliw kopalnych na rzecz czystszych źródeł energii, nie uda mu się na czas zahamować globalnego ocieplenia. Tym sposobem poprzez same mechanizmy gry w *Fate of the World* podejmowana jest polemika z opiniami krytycznymi wobec dominujących teorii związanych ze zmianami klimatu.

Głównymi środkami retoryki porażki w *Fate of the World* są zatem podważanie optymizmu gracza, wysoki poziom trudności, ukrywanie szczegółowych przyczyn niepowodzeń oraz wprowadzanie rozdźwięku między opisem procesów gry a ich faktycznym działaniem. Warto przy tym pamiętać, że jako rozbudowana, komercyjna gra, która ma jednak przyciągać do siebie graczy, *Fate of the World* daje możliwość zwycięstwa, nie stosuje więc retoryki porażki tak radykalnej, jak niektóre *serious games* obliczone na kilku- lub kilkunastominutową rozgrywkę.

Użycia retoryki porażki nie ograniczają się wyłącznie do formułowania argumentów na temat rzeczywistości społeczno-politycznej, ale także mogą stanowić część wypowiedzi artystycznej, bardziej uniwersalnej w intencji. Tak dzieje się na przykład w krótkiej *art game Execution* (Jesse Venbrux, 2008), która zaczyna się od czarnego ekranu z następującymi instrukcjami:

Twoje działania mają konsekwencje.
Możesz wygrać albo przegrać.
Zrób to, co właściwe (*do the right thing*).
Wciśnij spację, żeby rozpocząć.

Po naciśnięciu spacji gracz widzi rysowane pole gry przez okrągły celownik – trochę podobnie, jak ma to miejsce w pierwszoosobowych strzelaninach.

Całą scenerią jest szary mur, na tle którego stoi nieruchomo przywiązany do pała człowiek. Mamy zatem przed sobą – zapowiedzianą w tytule – sytuację egzekucji. Jeśli gracz zdecyduje się wystrzelić i zabić tego człowieka, po chwili wyświetli się czarny ekran z krótką informacją: „przegrywasz”, po której można tylko wyłączyć grę.

Jeśli gracz postanowi zagrać ponownie, przywita go zmieniony ekran z początkowymi instrukcjami: zaraz po frazie „twoje działania mają konsekwencje” widnieć będzie zdanie „jest już za późno”. Po przejściu do gry gracz zobaczy przez celownik już od samego początku tego samego człowieka zakrwawionego i ze spuszczoną głową, dokładnie tak, jak zostawił go po rozstrzelaniu w poprzedniej rozgrywce. Przez operację na plikach systemowych gra uniemożliwia ponowną próbę i naprawienie błędu – kiedy raz strzeliło się do człowieka po drugiej stronie celownika, nie można już tego cofnąć i sprawdzić innych możliwości rozgrywki (a przynajmniej nie na tym samym komputerze). *Execution* kwestionuje zatem jedno z podstawowych przyzwyczajęń gracza: możliwość wielokrotnej próby, wznowienia rozgrywki i przetestowania konsekwencji innej decyzji. Retoryka porażki jest tu uzupełniona retoryką nieodwracalności.

Można także wygrać *Execution*. Rozwiązanie jest nieoczywiste i wpada na nie tylko część graczy (większość na początku korzysta z właściwie jedynej możliwości interakcji w grze i zabija przywiązanego człowieka). Należy nacisnąć klawisz „Escape” – wtedy pojawia się ekran z napisem „Wygrałeś! Gratulacje”. Gra wykorzystuje sfunkcjonalizowaną nazwę często używanego klawisza („escape” znaczy „ucieczka” lub „ucieknij”) i na powrót czyni ją nazwą znaczącą – jedynym sposobem na „zrobienie właściwej rzeczy” w *Execution* jest wyjście, odmowa uczestnictwa w sytuacji jednostronnej przemocy, nieskorzystanie z nadanej z zewnątrz pozycji władzy.

Execution dezautomatyzuje utarte konwencje gier komputerowych – zwraca uwagę na aspekty rozgrywki uważane za oczywiste (celownik jako zachętę do strzelania, oparcie mechaniki gry na konflikcie, możliwość powtórzenia rozgrywki) i poprzez retorykę porażki kwestionuje ich uniwersalność. Z jednej strony można czytać to jako krytykę dominujących tendencji w medium gier, a z drugiej jako wypowiedź artystyczną o bardziej egzystencjalnym przesłaniu (poruszającą kwestie przemocy, władzy, odpowiedzialności).

Chociaż, jak wspominałem wcześniej, odwołania do retoryki porażki pojawiają się najczęściej w tytułach z nurtów *serious games* i *art games*, nie są one całkowicie nieobecne w grach głównego nurtu. Zabiegi związane z odebraniem możliwości wpływu na wydarzenia (włącznie z uśmierceniem bohatera) można znaleźć na przykład w grach z serii *Call of Duty*, w których zwykle udaje się zaskoczyć graczy i wytrącić ich z odbiorczych oczekiwań. W grach głównego

nurtu użycie takiego środka nie wykracza jednak poza efekt momentalnego zaskoczenia, a przewidziana w fabule porażka pozostaje podporządkowana generalnej logice gry, która jako całość jest zorientowana na postęp i sukces – tak właśnie dzieje się w *Call of Duty: Modern Warfare* (Activision, 2007), gdzie scena śmierci amerykańskich żołnierzy w wyniku wybuchu nuklearnego ma służyć jako fabularne uzasadnienie dalszej walki z międzynarodowym terroryzmem (aż do istotnego zwycięstwa pod koniec gry).

Gry, które korzystają z porażki jako środka semantycznego, mają, jak pisał Shuen-Shing Lee (2003), „przemienić gracza z wewnątrzgrowego przegranego w pozagrowego myśliciela (*off-gaming thinker*)”. Przykłady, które przywoływałem, udowadniają, że porażka jest nie tylko czysto formalnym aspektem rozgrywki, ale może też być bardzo istotnym środkiem semantycznym, perswazyjnym i krytycznym – a co za tym idzie, analiza miejsca porażki w proceduralnej retoryce gry powinna być jednym z zadań badacza gier.

LITERATURA

- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*. Cambridge – London: MIT Press.
- Juul, J. (2009). Fear of Failing. The Many Means of Difficulty in Videogames. W: M.J.P. Wolf, B. Perron (red.), *The Video Game Theory Reader 2* (s. 237–252). New York: Routledge. Online: <<http://www.jesperjuul.net/text/fearoffailing/>>.
- Lausberg, H. (2002). *Retoryka literacka. Podstawy wiedzy o literaturze* (tłum. A. Gorzkowski). Bydgoszcz: Homini.
- Lee, Sh.-Sh. (2003). “I Lose, Therefore I Think”. A Search for Contemplation amid Wars of Push-Button Glare. *Game Studies*, 3(2). Online: <<http://www.gamestudies.org/0302/lee/>>.
- McGonigal, J. (2011). *Reality is Broken. Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. New York: Penguin Press HC.
- Michael, D., Chen, S. (2006). *Serious Games: Games That Educate, Train, and Inform*. Boston: Thomson.
- Sterczewski, P. (2012). Czytanie gry. O proceduralnej retoryce jako metodzie analizy gier komputerowych. *Teksty Drugie*, nr 6/2012 (publikacja w przygotowaniu).
- Thompson, M. (2009). *Game Over: Learning from Failure in Videogames*. Online: <<http://mattt.me/2009/game-over-learning-from-failure-in-videogames/>>.

Data dostępu do źródeł internetowych wykorzystanych w tekście: 30 stycznia 2012.

mgr Piotr Sterczewski, doktorant w Instytucie Sztuk Audiowizualnych, Uniwersytet Jagielloński, piotr.sterczewski@uj.edu.pl

Retoryka porażki. Semantyczne i perswazyjne funkcje przegranej w *serious games*, *art games* i grach głównego nurtu

Abstrakt

Proceduralna retoryka to koncepcja Iana Bogosta, która pozwala na opisanie ideologii gry powstałej ze splotu jej zabiegów mechanicznych i warstwy estetyczno-treściowej. Jednym z jej środków jest retoryka porażki (rhetoric of failure) – wykorzystywanie porażki jako środka perswazyjnego.

Artykuł dotyczy przykładów używania porażki jako środka semantycznego i perswazyjnego, szczególnie w produkcjach typu art games i serious games, a także przedstawia te zabiegi na tle dominujących tendencji w grach głównego nurtu.

SŁOWA KLUCZOWE: gry komputerowe, gry wideo, proceduralna retoryka, retoryka porażki, serious games, art games