

**Magdalena Kozyra\***

## Ogrywając porażkę. Konceptualizacja doświadczenia porażki w groznawstwie

Doświadczenie porażki w grach cyfrowych jest na tyle powszechne, że prawie niezauważalne przez badaczy. Chociaż zdaje się być ona podstawową mechaniką niemal nieodłącznie związaną z zaangażowaniem w rozgrywkę, wyjątkowo mało uwagi poświęca się jej w rozważaniach akademickich nad grami cyfrowymi. Z roku na rok powstaje jednak coraz więcej tytułów kwestionujących tradycyjne rozumienie zakończenia<sup>1</sup>, przegranej czy porażki, zachęcających do ponownego przyjrzenia się tym zjawiskom i rewizji istniejących już opracowań, których aktualność w obliczu dynamicznego rozwoju medium gier staje pod znakiem zapytania. W niniejszym artykule chcę przywołać istniejące już teorie związane z doświadczeniem porażki w grach, a także zaproponować własne, bardziej kompleksowe podejście do zagadnienia, ukazujące wielość form i ról, jakie może przybierać porażka w grach cyfrowych.

### Mechanizm przegrywania: motywacja i droga do sukcesu

Porażka, jak słusznie zauważa Piotr Sterczewski, najczęściej opisywana jest jako istotny element mechaniczny gier (Sterczewski 2013, 23). To w końcu dzięki niej rozgrywka nie kończy się zbyt szybko (aby przejść dalej nierzadko trzeba wielokrotnie konfrontować się ze sprawiającymi trudność elementami), a sam gracz utrzymywany jest w ciągłym poczuciu zainteresowania (ponieważ sprostanie wyzwaniom nie przychodzi mu zbyt łatwo). Pierwsze z wymienionych zastoso-

---

\* Uniwersytet Jagielloński, Wydział Polonistyki; e-mail: [m.e.kozyra@gmail.com](mailto:m.e.kozyra@gmail.com)

<sup>1</sup> Kwestia konstrukcji zakończeń w grach cyfrowych została podjęta przez Riccardo Fassone w książce *Every game is an Island*, w której badacz przygląda się sposobom, w jakie gry kwestionują powszechne rozumienie zakończenia w grach cyfrowych lub eksperymentują z nim (Fassone 2018).

wań porażki istotne jest w szczególności dla wczesnych gier wideo, tworzonych w czasie, kiedy projektowanie było znacznie bardziej czasochłonne i wymagające niż z pomocą współczesnego sprzętu i nakładów finansowych. Wysoki poziom trudności gier gwarantował długie godziny rozgrywki oraz zachęcał użytkowników salonów gier do wrzucenia następnej monety do automatu, by zmierzyć się z wyzwaniem po raz kolejny. Jest to powszechnie stosowane rozwiązanie mechaniczne charakterystyczne chociażby dla gier zręcznościowych, których trudność wzrasta do momentu, w którym gracz nie może już za nią nadążyć (Lee 2003; Bogost 2007, 85; Fassone 2018, 56). Tak zaprojektowany mechanizm porażki motywował graczy do bicia kolejnych rekordów i odkrywania nowych poziomów gier. Jednak, jak zauważył Mihály Csíkszentmihályi, sama rozgrywka nie może być zbyt trudna, ponieważ gracz bardzo szybko się zniechęci. Według badacza idealnym stanem, w którym powinien znaleźć się gracz, jest przepływ (*flow*), określający zaangażowanie i przyjemność czerpaną z pokonywania kolejnych wyzwań. Pojawia się on w momencie równowagi pomiędzy umiejętnościami danej osoby a wyzwaniem stawianym przez grę. Jeśli równowaga ta nie zostanie zachowana, gracz może zacząć odczuwać znużenie związane z nadmierną łatwością rozgrywki lub zniechęcenie z powodu jej zbyt wysokiego poziomu trudności (Csíkszentmihályi 2005).

Z perspektywy twórców i projektantów gier, początkowo główną rolą mechanizmu porażki było utrzymanie zainteresowania gracza rozgrywką, ale również motywowanie go do naprawiania swoich błędów oraz uczenia się z nich. Zaproponowana przez Csíkszentmihályiego teoria przepływu jest moim zdaniem przekonująca i aplikowalna do wielu przypadków: nawiązuje do sytuacji znanych przecież także z innych sfer życia codziennego, w których bezskuteczna powtarzalność pewnych czynności również może zniechęcić do dalszego działania. Nie jest ona jednak wystarczająca, by wyjaśnić między innymi fenomen gier typu soulslike, wzorujących się na popularnej serii *Dark Souls* (From Software, 2011–2016) znanej z wysokich wymagań stawianych przed odbiorcami, takich jak czasochłonne poznawanie słabych stron silnych przeciwników czy obecności pułapek czyhających na nieuważnego gracza, których skutkiem jest powtarzająca się śmierć awatara.

Powołując się między innymi na wspomnianą teorię przepływu Csíkszentmihályiego, Jesper Juul poświęca zagadnieniu przegranej książkę *Sztuka przegrywania. Esej o bólu, jaki wywołują gry wideo*. To najważniejszy tekst o porażce w grach i zarazem jedyny poświęcony jej w całości (dotyczący nie tylko gier cyfrowych, ponieważ Juul nawiązuje też w równej mierze do sportów tradycyjnych czy gry w szachy). Autor przygląda się porażce z kilku perspektyw: filozoficznej, psychologicznej, projektowania gier i fikcji (Juul 2016, 35). Słusznie zauważa, że nieobecność porażki w grze sprawia, że staje się ona mniej angażująca i zwyczajnie

nudna dla gracza. Za sprawą przegranej pozostaje on zmotywowany do podejmowania kolejnych prób, a upragnione, sprawiedliwie wywalczone zwycięstwo, staje się znacznie bardziej satysfakcjonujące niż to osiągnięte bez większego wysiłku (39). Przede wszystkim badacz skupia się jednak na porażce jako doświadczeniu paradoksalnym – w prawdziwym życiu unikamy jej, jednak oczekujemy jej w grach (16) – oraz motywującym gracza do ponownego zmierzenia się ze sprawiającym kłopot wyzwaniem za sprawą myśli o wyczekiwanym wygranej, będącej głównym celem rozgrywki. Takie ujęcie sprawy to niestety pułapka, w którą Juul nieustannie wpada, starając się z jednej strony zwrócić uwagę na pozytywne aspekty przegranej, z drugiej jednak bezustannie posługując się opozycjami przegrana-wygrana czy porażka-sukces, które jednoznacznie wartościują te doświadczenia i wskazują, że to wygrana jest ostatecznym celem rozgrywki.

Należy jednak zaznaczyć, że Juul podejmuje kilka interesujących wątków związanych z niepowodzeniem gracza. Jeden z nich poświęcony jest narracyjnej tragedii, którą porażka wprowadza do gier za sprawą współodpowiedzialności gracza za poniesioną przez głównego bohatera klęskę. Swoją tezę wyprowadza od interaktywności medium, które nie jest w stanie posłużyć się doświadczeniem porażki w taki sam sposób, w jaki robiły to greckie tragedie, wywołujące u odbiorcy *katharsis*. Z tego powodu gracz po raz kolejny doświadcza paradoksu, spowodowanego współudziałem w doprowadzeniu do fabularnej klęski bohatera (90). Badacz wprowadza podział na istniejące w grach „dwa rodzaje porażek: prawdziwe następują wówczas, gdy użytkownik poświęca swój czas i przegrywa; fikcyjne są tymi, które przydarzają się postaci w fikcyjnym świecie gry” (31). To właśnie ten dualizm prowadzi do paradoksu związanego z napięciem „między sukcesem użytkownika a klęską bohatera” (34), tworząc tym samym nowy rodzaj interaktywnej tragedii, wywołującej poczucie współodpowiedzialności gracza za jej wywołanie.

Tym, co wydaje się najbardziej interesujące w eseju Juula, są fragmenty zaburzające dychotomię wygrana-przegrana. Autor zwraca między innymi uwagę na potencjał gier wideo, które „jako takie są sztuką porażki, unikalną formą sztuki, która przygotowuje nas do porażki, pozwala nam jej doświadczyć i eksperymentować z nią” (35). W innym zaś miejscu podnosi wątek graczy utrudniających swoją rozgrywkę, a tym samym wyznaczających jej alternatywne cele niezgodne z tymi ustalonymi przez twórców gier (52). Są to fragmenty tekstu, w których Juul ukazuje możliwość wyjścia poza wspomnianą dychotomię, jednak zatrzymuje się on o krok za wcześnie, nie opisując możliwości, jakie niesie ze sobą eksperymentowanie z porażką w takiej formie.

Ostateczne podsumowanie Juula sprowadza się do naprawienia błędów popełnionych przez gracza, które wywołuje porażka – wszak należy się z niej uczyć i unikać jej za wszelką cenę. Autor stwierdza, że „to odróżnia klęskę w świecie

wirtualnym od tej w realnym życiu: (dobre) gry zaprojektowane są w taki sposób, by umożliwić nam naprawę błędów, życie takich obietnic nie składa” (19). W op-tyce badacza porażka staje się więc czymś przejściowym, wymagającym naprawy, zachęcającym do dalszej rozgrywki i nauki. Powołuje się również na książkę Jane McGonigal, w której autorka zauważa, że porażka nie powinna rozczarowywać gracza, ale utrzymywać jego zainteresowanie i zapewniać obietnicę sukcesu (McGonigal 2011, 66).

## Retoryka porażki i gry zaangażowane

W książce *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*, Ian Bogost opisuje pojęcie retoryki proceduralnej, która opowiada procesy za pomocą systemów reguł gier – tak jak literatura jest w stanie opisywać świat i wygłaszać sądy na jego temat za pomocą słów, tak, zdaniem badacza, reguły i procesy stanowią główny środek wyrazu gier cyfrowych. W krótkim podrozdziale zatytułowanym „retoryka porażki” (*rhetorics of failure*) Bogost opisuje zabieg, który opiera się na podobnym, lecz odwróconym działaniu: „Jeśli retoryka proceduralna funkcjonuje poprzez ukazywanie, jak rzeczy działają, to gry wideo mogą też pokazywać, jak rzeczy nie działają” (Bogost 2007, 85). Posługując się koncepcją zaproponowaną przez badacza, będącą z jednej strony opisem środka wyrazu gier, z drugiej zaś metodą badawczą (Sterczewski 2013, 24), Piotr Sterczewski analizuje sposób działania retoryki porażki na wybranych przykładach. Wskazuje, że najczęściej wykorzystywana jest ona w grach nurtu gier poważnych, na przykład edukacyjnych, które poza rozrywką posiadają również inne cele, pisze:

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 (27).

Odwołując się do gier zaangażowanych takich jak *September 12th: A toy world* (Newsgaming.com, 2003), *Execution* (Jesse Venbrux, 2008), czy *Fate of the World: Tipping Point* (Red Redemption, 2011) Bogost oraz czerpiący z jego rozpoznania Sterczewski, skupiają się w swoich pracach przede wszystkim na perswazyjnej roli gier, która poprzez panujące w cyfrowym środowisku reguły, wyraża pewne przekonania na temat rzeczywistego świata. Główny cel retoryki porażki leży więc w edukacji gracza poprzez stawianie go w moralnie niepew-

nych sytuacjach, ukazywanie jego bezsilności w obliczu niektórych działań, czy wprowadzanie mechanizmu nieodwracalnej porażki, której nie da się cofnąć i naprawić.

Aby podkreślić swoje stanowisko Bogost powołuje się również na tekst Shu-en-shinga Lee, poświęcony analizie wybranych gier. Zauważa, że tytuły, których nie można wygrać, mogą stanowić pewien rodzaj tragedii – gracz nigdy nie będzie w stanie osiągnąć celu, nie z powodu braku umiejętności czy doświadczenia, ale sposobu, w jaki gra została zaprojektowana (Lee 2003). Stwierdza on, że taka konstrukcja gry zamienia „przegranego gracza w pozagrowego myśliciela” (Lee 2003), a także ukazuje potencjał medium, w szczególności gier artystycznych, do podejmowania poważnych tematów oraz oddawania głosu temu, co niesłyszane i niewidziane, zwłaszcza w ramach tematyki prezentowanej w tytułach głównego nurtu (Lee 2003). Należy jednak wziąć pod uwagę fakt, że artykuł napisany przez Lee powstał w roku 2003, a książka Bogosta ukazała się w 2007 roku, kiedy niewielu twórców gier cyfrowych oferowało nastawioną na inny cel niż wygrana rozgrywkę. Z dzisiejszej perspektywy są to zjawiska coraz częściej pojawiające się w grach (również głównego nurtu), a zatem stopniowo opisywane przez badaczy. Wśród nich można wskazać zabiegi takie jak wybijanie gracza z oczekiwań za pomocą emersji, o czym pisze Piotr Kubiński między innymi w książce *Gry wideo. Zarys poetyki*, zwracając uwagę na zabiegi mające na celu zaburzenie immersyjności rozgrywki (Kubiński 2016). Przywołać można również tytuły podejmujące temat buntu przeciwko regułom gry, takie jak *Portal* (Valve Corporation, 2007) czy *The Stanley Parable* (Galactic Cafe, 2013), które zachęcają do eksperymentowania z rozgrywką oraz poszukiwania alternatywnych sposobów eksplorowania i interakcji ze środowiskiem gry. Na uwagę zasługuje również wykorzystywanie w rozgrywce niegrywalnych elementów takich jak interfejs. Zabieg ten odnaleźć można między innymi w grze *Undertale* (Toby Fox, 2015), która problematyzuje czynność wczytania gry, poprzez podważenie możliwości cofnięcia i zmiany swoich decyzji, czy *Oxenfree* (Night School Studio, 2016) używającej ekran menu do zapętlenia rozgrywki i uwięzienia bohaterów w pętli czasu.

Przywołane dotąd teorie odnoszą się do zaledwie kilku funkcji pełnionych przez porażkę, takich jak wskazanie na perswazyjny wydźwięk tytułu czy motywowanie gracza do podejmowania kolejnych wyzwań. Omówione kategorie nie radzą sobie jednak z opisem nowych zjawisk, które świadomie wykorzystują często niegrywalne elementy medium do prowadzenia narracji, tym samym odsuwających na dalszy plan edukacyjny aspekt mechaniki przegrywania. Z tego powodu należy wypracować nowe kategorie, które posłużą do dokładnego opisu doświadczenia porażki w grach cyfrowych, zwracając uwagę na jej złożoność, niejednoznaczność, a przede wszystkim potencjał mechaniczny i narracyjny.

## Uznanie porażki

W 1997 roku Janet Murray, a po niej w 2000 roku Gonzalo Frasca zwrócili uwagę na fakt, iż binarny podział zakończeń gier wideo na wygraną i przegraną sprawia, że nie mogą one poruszać poważnych tematów (Murray 2017, 163; Frasca 2000, 1). Moment zrestartowania gry czy wczytania ostatniego zapisu sprawia, że gracz może w prosty sposób uniknąć konsekwencji swoich wyborów i akcji, tym samym „skacząc pomiędzy życiem i śmiercią. Z tego powodu te pojęcia tracą swoją wartość etyczną, historyczną i społeczną” (Frasca 2000, 6). Frasca proponuje proste rozwiązanie owego problemu, zachęcając twórców do projektowania gier, które uniemożliwiłyby cofnięcie się i zmianę swoich wyborów. Postuluje on uznanie porażki jako jednego z możliwych zakończeń gry, w których użytkownik będzie zmuszony zmierzyć się z konsekwencjami przegranej, pozbawiony możliwości naprawienia swoich błędów.

Chociaż sugerowane przez Frascę dwie dekady temu rozwiązanie wciąż jest nieczęsto spotykanym mechanizmem w medium gier wideo, Eoin Roche opisuje pojęcie prawomocnej porażki (*valid failure*), która zostaje uznana przez mechanizm gry jako możliwy rezultat podjętej akcji. Jako przykład badacz podaje możliwość odzyskania utraconych dusz w grze *Dark Souls* (From Software, 2011), które znaczą miejsce śmierci awatara. Powrót do lokalizacji umożliwia graczowi odzyskanie wartościowej waluty, ukazując w ten sposób, że gra nie zapomina o jego niepowodzeniu (Roche 2018, 17). Roche definiuje dwa rodzaje porażki: „Mówię o porażce prawomocnej (*validated*), kiedy gra traktuje przegraną jako możliwy rezultat danego wyzwania postawionego przed graczem, i nieprawomocnej (*invalidated*), kiedy nie istnieje możliwość reprezentacji jej konsekwencji w opowieści albo systemie” (17). Roche zwraca również uwagę na nieformalną porażkę, która może być rezultatem emocjonalnego zaangażowania gracza, identyfikującego swoje wybory jako złe, kiedy gra uznaje je jako jedną z możliwych ścieżek podjętych przez użytkownika: „Etyczne i emocjonalne wyzwania są zawsze nieformalne, kiedy funkcjonalne wyzwania są zawsze formalne” (19). Doświadczenie nieformalnej porażki bazującej na emocjonalnym zaangażowaniu gracza można odnaleźć w grach RPG, których mechanizm często opiera się na podejmowaniu wyborów, które w przyszłości mogą wpłynąć na sytuację innych bohaterów. Skutki owych wyborów często ukazywane są znacznie później, przez co gracz musi zmierzyć się z konsekwencjami podjętych akcji.

Kategoryzacja doświadczenia porażki zaproponowana przez Roche’a jest bardzo interesująca, a także bliska definicji, którą zaproponuję. Roche z jednej strony wskazuje na terminologiczne braki w teorii poświęconej temu zagadnieniu, z drugiej podkreśla, że przegrana może być doświadczeniem ciekawszym niż osiągnięcie sukcesu (17). W związku z tym, chciałabym zaproponować alternatywny sposób mówienia o porażce w grach cyfrowych, który wskazywałby na jej niejednoznaczność oraz dystans od wartościującego zestawiania tego pojęcia z wygraną i sukcesem.

W tym celu proponuję rozumienie przegranej w optyce Jacka Halberstama zaczerpniętej z teorii queer, jako alternatywnego, niekoniecznie gorszego, sposobu obcowania ze światem:

*Przedziwna sztuka porażki* nie tyle domaga się przewartościowania wspomnianych standardów orzekania o tym, czy ktoś zdał czy oblał, ile dekonstruuje całą logikę sukcesu i porażki, która przyświeca obecnie naszemu życiu. W pewnych okolicznościach niepowodzenie, przegrywanie, zapominanie, niedawanie rady, nierobienie, niestawianie się, nieposiadanie wiedzy mogą w rzeczywistości przynosić bardziej twórcze, bardziej wspólnotowe, bardziej zaskakujące sposoby na bycie w świecie (Halberstam 2018, 15).

Halberstam opisuje porażkę jako alternatywny sposób zdobywania wiedzy i bycia w świecie, niepodlegający dyscyplinującym normom otaczającej nas kapitalistycznej rzeczywistości celebryckiej sukces. Wyjście poza strefę komfortu tego, co znane, poprzez próbę uznania porażki jako jednego z wartościowych rezultatów obcowania ze światem sprawia, że na nowo odkrywamy doświadczenia zepchnięte na margines poznania, takie jak alternatywne uczucia (smutek, złość, rozpacz), zdobywanie wiedzy (głupota, zapominanie) czy tworzenie relacji (*queerowych*, niestałych, przyjacielskich).

Warto również zwrócić uwagę na inny aspekt porażki, który opisuje Halberstam. W polu jego zainteresowania znajduje się również to, „co małe, co nieistotne, co antymonumentalne, co mikre, co bez znaczenia” (41), a także „to, co niczym się nie wyróżnia. Przegrywa po cichu” (132). Zwracam uwagę na to ujęcie porażki z prostej przyczyny – jest ona naturalnym i powszechnym rezultatem interakcji z medium gier. Często znika więc ona z pola zainteresowania badaczy jako element przezroczysty, w rzeczywistości będąc jedną z ważniejszych mechanik medium. Zaadaptowanie *queerowego* opisu porażki do gier cyfrowych otwiera więc nowe możliwości dla badaczy tego zjawiska<sup>2</sup>. Perspektywa ta pozwoli dostrzec i przeanalizować między innymi następujące tematy: subwersywną grę, niepodążanie wyznaczoną ścieżką, buntowanie się przeciwko rozgrywce, ponoszenie klęski, wyznaczanie alternatywnych celów<sup>3</sup>, odnajdywanie ukrytych bonusów, czy testowanie możliwości medium.

---

2 Bonnie Ruberg również proponuje przyjęcie optyki Halberstama do analizy porażki w grach cyfrowych. Jednak badaczka skupia się tylko na jednym jej aspekcie, czyli doznaniu masochistycznej przyjemności, które wynika z buntowania się przeciwko grze. Badaczka zajmuje się więc subwersywną wymową przegranej (Ruberg 2015, 2017).

3 Wyznaczanie alternatywnych celów w grze, mogące oddalać od zwycięstwa albo mu zaprzeczać, jest też jedną z cech subwersywnych rozgrywek, takich jak *dark play* (zob. Mortensen, Linderoth, Brown 2018), *counter play* (zob. Meades 2015), czy *queer play* (zob. Chang 2017). Próba przejścia gry w alternatywny sposób może być więc odczytana jako świadomy wybór

Odejście od negatywnych konotacji związanych z pojęciem porażki, powszechnie uznawanej za niepożądany rezultat działań człowieka, pozwala rozumieć ją jako możliwość odnoszenia sukcesu na innym polu, nie tożsamym z ostatecznym zwycięstwem.

### Sześć wymiarów porażki

Aby ukazać kompleksowość doświadczenia porażki, a także rolę, jakie pełni ono w grze i możliwości, które oferuje, postanowiłam posłużyć się modelem zaangażowania gracza (*The Player Involvement Model*) opisanym przez Gordona Calleję w książce *In-Game. From immersion to incorporation*. Zaproponowane przez badacza poziomy zaangażowania pokrywają się z zidentyfikowanymi przeze mnie momentami niepowodzenia, które można odnaleźć w grach cyfrowych, a wypracowane już terminy pozwolą na płynną adaptację systemu. Składa się on z sześciu wymiarów, które ukazują odmienne sposoby zaangażowania gracza w rozgrywkę. Autor wymienia kolejno zaangażowanie: kinestetyczne (*kinesthetic*), przestrzenne (*spatial*), współdzielone (*shared*), narracyjne (*narrative*), afektywne (*affective*) i ludyckie (*ludic*) (Calleja 2011, 43–44). Przekładając ów model na doświadczenie porażki w grze należy dokonać pewnej modyfikacji, związanej z uwzględnionymi w nim aktorami. Model zaangażowania skupia się w szczególności na doświadczeniu gracza, natomiast występowanie porażki może być zależne od działań różnych podmiotów. Może być to twórca gry, jej mechanizm, fabuła, awatar czy w końcu gracz.

Poniższy schemat uwzględnia opisany przez Roche'a podział na porażkę formalną (kinestetyczną, współdzieloną, narracyjną, ludycką) i nieformalną (przestrzenną, współdzieloną, narracyjną, afektywną). Uważam, że jest on pomocny w ukazaniu istotnego podziału na porażkę uznawaną przez mechanizm gry i prezentującą jej konsekwencje w cyfrowych symulacjach, oraz tę, która nie posiada swojej reprezentacji w systemie, lecz jest znacząca dla doświadczenia zaangażowanego w rozgrywkę gracza. Przełożenie modelu zaangażowania na doświadczenie porażki (zarówno formalnej: mechanicznej i fabularnej, jak i nieformalnej: emocjonalnej i subwersywnej) może wyglądać następująco:

- 1. Kinestetyczna porażka** związana jest przede wszystkim z mechanizmem sterowania – gracz może doświadczyć jej w momencie nauki poruszania się w nowej grze, myląc przyciski czy nieodpowiednio wykonując sekwencje na klawiaturze. Ten rodzaj porażki związany jest również z niezależnymi od gracza technicznymi usterkami, na które podatne jest medium, takimi jak *glitch* czy *lag*, opóźniającymi lub uniemożliwiającymi użytkownikowi wykonanie danego ruchu, co skutkuje niepoprawnym poruszaniem się czy wykonywaniem niewłaściwych akcji. Powodem ki-

---

porażki – gracz godzi się na całkowite ignorowanie reguł gry i prowadzenie rozgrywki w nieprzewidziany przez twórców sposób.



nestetycznej porażki może być również źle zmapowany system poruszania się (np. z kontrolera na klawiaturę), utrudniający tym samym, albo całkowicie uniemożliwiający, wykonywanie pewnych sekwencji, które przy użyciu innego systemu sterowania nie nastęczałyby graczowi trudności.

**2. Przestrzenna porażka** związana jest z działaniami podejmowanymi w cyfrowym środowisku gier. Porażka ta pojawia się w momentach, w których gracz przestaje podążać wyznaczoną przez grę ścieżką z powodu zgubienia orientacji w terenie (charakterystycznego dla gier z otwartym światem), porzucenia głównego wątku fabularnego na rzecz eksploracji świata czy wyznaczenia alternatywnego celu rozgrywki – z tych względów jest to porażka nieformalna (w rozumieniu Roche'a). Skutkami takich działań gracza może być odkrycie nowych lokalizacji, przedmiotów i bonusów w cyfrowym świecie, które mogą zostać pominięte przez użytkownika podążającego wyznaczoną przez rozgrywkę trasą.

**3. Współdzielona porażka** pojawia się w momencie zaangażowania w tę samą rozgrywkę wielu graczy. Jej strona formalna może wiązać się z nieudaną kooperacją użytkowników, którzy łączą siły by pokonać wspólnego przeciwnika; rywalizacją między graczami w trybie walki PvP; czy odnajdywaniem wszelkich śladów pozostawionych przez poległych graczy w świecie gry, będących świadectwem ich porażki. Porównywanie swoich nieudanych doświadczeń w rozgrywce w komentarzach na forach czy platformach streamingowych również może być wyrazem współdzielonej, bo w ten sam sposób doświadczonej przez wielu użytkowników, nieformalnej porażki. Jednocześnie przyczyniać się ono może do tworzenia społeczności, chociażby poprzez wymieniane pomiędzy graczami porady, odnoszące się do danych tytułów.

**4. Narracyjna porażka** może być rezultatem porażki twórców związanym z nieinteresującą czy źle zaprojektowaną rozgrywką. Będzie ukazywać się na poziomie recepcji danego tytułu przez odbiorców, poprzez między innymi: niezaangażowanie graczy w fabułę widoczne w statystykach przedstawiających procent użytkowników, którzy ukończyli dany tytuł; wykorzystywanie przez nich środowiska gry do innych celów (np. instalowania modów mających zapewnić odmienne, często bardziej atrakcyjne doświadczenie rozgrywki). Narracyjna porażka może być również związana z doświadczoną przez bohatera fabularną porażką opisaną przez Juula, albo zakończeniem, które jest tragiczne z punktu widzenia, na przykład, bohatera gry.

**5. Afektywna porażka** związana jest z emocjonalnym doświadczeniem gracza. Jest ona ekwiwalentem sformułowanej przez Roche'a nieformalnej porażki, odczuwanej przez użytkownika w momencie niezadowolenia z podjętych w grze akcji. Gracz żałuje bądź kwestionuje swoje wybory wraz z pojawieniem się ich konsekwencji. Mogą być one oddalone w czasie, bądź następować od razu po dokonaniu danej akcji. Gracz może również odczuwać afektywną porażkę w momencie, gdy nie jest

w stanie dokonać żadnego spośród wyborów oferowanych przez grę, z powodu niesatysfakcjonujących go opcji.

**6. Porażka ludyczna** (mechaniczna) pojawia się w momencie podejmowania przez gracza wyborów oraz interakcji z elementami cyfrowego świata. Będą to akcje jednoznacznie uznane przez mechanizm gry jako porażka, a więc opatrzone wszelkiego rodzaju komunikatami informującymi gracza o poniesionej klęsce (takimi jak ekran “game over”, śmierć postaci czy restart poziomu). Może być to również prawnocna porażka, która zostaje uznana przez system reguł jako jedna z możliwych konsekwencji danego działania, tym samym odmawiając graczowi możliwości powtórzenia danej sekwencji.

Warto zaznaczyć, że zaproponowany schemat nie jest uniwersalny: pewne wymiary porażki mogą być nieistotne dla danej rozgrywki czy nawet nieobecne w niektórych grach, z kolei innym razem doświadczenia przegranej mogą być związane z kilkoma jej wymiarami jednocześnie. Chociażby przegranie walki z przeciwnikiem oznacza uznanie porażki przez mechanizm gry poprzez zrestartowanie poziomu (wymiar ludyczny), ale łączy się również z afektywną porażką gracza, który doświadcza niezadowolenia z wykonanej przez siebie akcji.

Celem zaproponowanego przeze mnie modelu jest propozycja alternatywnego opisu porażki w grach wideo, który nie skupia się wyłącznie na jej roli motywacyjnej i edukacyjnej, ale umożliwia przeanalizowanie jej w bardziej kompleksowy sposób, uwzględniający nowe formy i role, które może ona przyjmować. Chciałam pokazać, że porażka jest związana z wieloma elementami rozgrywki, które wskazują na jej powszechność i często niejednoznaczny status (jest przegraną, ale również szansą, celowym działaniem, przypadkiem, doświadczoną przez gracza emocją, czy konsekwencją subwersywnej gry). Schemat jest kompromisem łączącym zarówno nowe, jak i opisane już przez innych badaczy aspekty porażki, takie jak tragiczne zakończenie rozgrywki (Juul, Lee), rola mechanizmu porażki w rozgrywce (Csíkszentmihályi, Juul, Bogost, Roche), czy działanie nieformalnej porażki (Roche). Uwzględniłam on też nieopisaną wcześniej przez badaczy społeczną rolę porażki, która moim zdaniem może być przyczynkiem do formowania się społeczności graczy, połączonych wspólnym doświadczeniem przegranej.

---

## Bibliografia

- Bogost, Ian (2007), *Persuasive games: The expressive power of videogames*, Cambridge, MA: The MIT Press.
- Calleja, Gordon (2011), *In-Game. From Immersion to Incorporation*, Cambridge, MA: The MIT Press.

- Chang, Edmond Y. (2017), *Queergaming*, [w:] Bonnie Ruberg, Adrienne Shaw, *Queer Game Studies*, Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.
- Csíkszentmihályi, Mihály (2005), *Przeptyw: psychologia optymalnego doświadczenia*, przeł. Magdalena Wajda-Kacmajor, Taszów: Moderator.
- Fassone, Riccardo (2018), *Every game is an island: Endings and extremities in video games*, New York: Bloomsbury Academic.
- Frasca, Gonzalo (2001), *Ephemeral Games: Is It Barbaric to Design Videogames after Auschwitz?*, [w:] Markku Eskelinen, Raine Koskimaa (red.), *Cybertext Yearbook 2000*, Research Center for Contemporary Culture: University of Jyväskylä.
- Halberstam, Jack (2018), *Przedziwna sztuka porażki*, przeł. Mikołaj Denderski, Warszawa: Krytyka Polityczna.
- Juul, Jesper (2016), *Sztuka przegrywania. Esej o bólu, jaki wywołują gry wideo*, przeł. Paweł Schreiber, Michał Tabaczyński, Kraków: Korporacja Ha!art.
- Kubiński, Piotr (2016), *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas.
- Lee, Shuen-shing (2003), "I Lose, Therefore I Think" A Search for Contemplation amid Wars of Push-Button Glare, „Game Studies”, nr 3.
- McGonigal, Jane (2011), *Reality is Broken. Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, New York: Penguin Press HC.
- Meades, Alan (2015), *Understanding counterplay in video games*, New York: Routledge.
- Mortensen, Torill, Linderoth, Jonas, Brown, Ashley (2018), *The Dark Side of Game Play. Controversial Issues in Playful Environments*, London: Routledge.
- Murray, Janet (2017), *Hamlet on The Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge: MIT Press.
- Roche, Eoin (2018), "Valid" Failure in the Design of Digital Games: An Intropective View from a Player's Perspective, Praca magisterska, Online: <http://www.scss.tcd.ie/publications/theses/diss/2018/TCD-SCSS-DISSERTATION-2018-064.pdf>
- Ruberg, Bonnie (2015), *No Fun: The Queer Potential of Video Games that Annoy, Anger, Disappoint, Sadden, and Hurt*, „QED: A Journal in GLBTQ Worldmaking”, nr 2(2), s. 108–124.
- Ruberg, Bonnie (2017), *Playing To Lose: The Queer Art of Failing at Video Games* [w:] Jennifer Malkowski, TreaAndrea M. Russworm (red.), *Gaming representation: Race, Gender, and Sexuality in Video Games*, Bloomington: Indiana University Press.
- Sterczewski, Piotr (2013), *Retoryka porażki: Semantyczne i perswazyjne funkcje przegranej w "serious games", "art games" i grach głównego nurtu*, „Homo Ludens”, s. 23–34.

---

Magdalena Kozyra

## Ogrywając porażkę. Konceptualizacja doświadczenia porażki w gróźnawstwie

### *Abstrakt*

Celem artykułu jest przegląd najważniejszych teorii przybliżających zjawisko porażki w grach cyfrowych, a następnie zaproponowanie nowej metody jego opisu. Analizie zostały poddane teoria przepływu autorstwa Mihály Csikszentmihályi oraz książka Jespera Juula *Sztuka przegrywania*, w których badacze skupiają się na motywacyjnym aspekcie porażki; opisane przez Iana Bogosta retoryka porażki oraz jej perswazyjna rola; a także podejście reprezentowane między innymi przez Shuen-shinga Lee, Jacka Halberstama oraz Bonnie Ruberg, zwracające uwagę na pozytywne aspekty porażki. Autorka proponuje alternatywną analizę porażki z sześciu różnych perspektyw, opartą na modelu zaangażowania gracza Gordona Calleji oraz łączącą opisywane wcześniej teorie. Celem wypracowanego modelu jest zwrócenie uwagi na różne funkcje spełniane przez mechanizm porażki w grach cyfrowych, które nie ograniczają się jedynie do jej edukacyjnego aspektu.

**Słowa kluczowe:** gry wideo, teoria gier wideo, teoria queer, porażka

## Playing with Failure. Conceptualization of Failure in Game Studies

### *Abstract*

The aim of the article is to present examples of already existing theories about the experience of failure in digital games and then propose a different approach to it. Firstly, it shows the way Csikszentmihályi's flow theory and Juul's *The Art of failure* describe the motivational role of failure; then it points out the persuasive aspects of Bogost's rhetoric of failure used in serious games industry; and lastly Lee's, Roche's and Halberstam's approaches trying to recognize the positive features of failure are examined. The author then introduces six dimensions of failure based on Calleja's

Player Involvement Model. Through them, an alternative way of thinking about failure is proposed, in which the failure is perceived not (only) as an occurrence which needs fixing, but as a possibility for a different experience of gameplay.

**Keywords:** video games, video games theory, queer theory, failure

**Magdalena Kozyra** – doktorantka kulturoznawstwa na Wydziale Polonistyki Uniwersytetu Jagiellońskiego. Jej zainteresowania badawcze związane są ze współczesną kulturą popularną, swoją rozprawę doktorską przygotowuje na temat doświadczenia porażki w grach wideo.