

Tekstowe gry przeglądarkowe – nowa płaszczyzna gier fabularnych

„Myślę, że śmiało można powiedzieć, iż nauki humanistyczne całkowicie zignorowały gry i skupiły się na, uprzywilejowanych, jeśli wolicie, opowieściach i stałych strukturach. Gry były ignorowane w dużej mierze dlatego, ponieważ wysyłały złe sygnały. Osobie wykształconej zwyczajnie obce: niskiej kultury, zabawy i braku znaczenia”¹ (K. N.).

Game studies

Chociaż od czasu wypowiedzenia tych słów wiele się zmieniło w światowych badaniach z zakresu gier, to wciąż ludologia na polskim gruncie jest nauką bardzo młodą i spotyka się z pewną rezerwą ze strony badaczy. Pierwszy raz słowa *ludology* w kontekście badań nad grami komputerowymi użył w 1999 roku Gonzalo Frasca w artykule *Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative*, nadając nazwę nowej gałęzi nauki i jednocześnie nawiązując do książki Johana Huizingi *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, do tej pory wielokrotnie cytowanej w literaturze przedmiotu. Według Huizingi zabawa jest formą pierwotną w stosunku do kultury, może być jednym z jej źródeł. Holenderski badacz opisuje rolę zabawy w kształtowaniu kultury, podaje również definicję, uznawaną za klasyczną²; według niego zabawa to:

Dobrowolne zajęcie, dokonywane w pewnych ustalonych granicach czasu i przestrzeni, według dobrowolnie przyjętych, lecz bezwarunkowo obowiązujących reguł. Jest ona celem samym w sobie, towarzyszy jej zaś uczucie napięcia i radości, i świadomość odmienności od zwyczajnego życia³.

* Uniwersytet Łódzki.

¹ „I think it is safe to say that the humanities have completely ignored *games* and focused on, privileged if you will, narratives and fixed sequences. Games have been ignored, to a large extent, I think, because they are sending the wrong signals. To an educated person, literally alien signals of low culture, fun and insignificance”. J. Juul., *What computer games can and can't do*, odczyt na konferencji Digital Arts and Culture w Bergen, 2000; dostępne również pod adresem: <http://www.jesperjuul.net/text/wcgacd.html> [dostęp: 22.11.2011].

² Np. przez Mirosława Filiciaka w książce *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa 2006.

³ J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, 1985, s. 48–49.

Należy pamiętać, iż Huizinga nie opisywał gier komputerowych, nie mógł tego zrobić, brał pod uwagę inne formy zabawy. Z wielu względów ta definicja, jak i inne uznawane za klasyczne (np. Caillois⁴), są dyskusyjne i przy obecnym rozwoju techniki mało przydatne dla analizy gier⁵. Caillois w definicji gry dodaje bezproduktywność oraz ograniczenie miejsca i czasu, oba te czynniki są również nieprzydatne do analizy gry, gdyż *primo* granie przez Internet daje możliwość ominięcia ograniczeń przestrzenno-czasowych, *secundo* sektor gier to bardzo dochodowa gałąź rynku, szacuje się, że w Stanach wartość przemysłu gier wideo wynosi 20 bilionów dolarów, a sprzedaż w 2009 roku wyniosła 10,5 biliona dolarów⁶, dodatkowo wiele osób zarabia grając, czy to sprzedając graczom wirtualne pieniądze, czy poprzez kumulację fikcyjnych środków w grze i późniejszą ich zamianę po ustalonym kursie na realną walutę; nie można również zapomnieć o tym, że „produktem” gier są społeczności graczy, zawarte znajomości i przyjaźnie.

Często cytowanym i przytaczanym podziałem w literaturze przedmiotu jest ujęcie Rogera Cailloisa. Typologia przedstawiona przez francuskiego badacza wyróżnia cztery rodzaje zabawy: **agon** (łac. *agon* – zapasy, walka) – zabawy oparte na współzawodnictwie, stwarzające równe szanse dla wszystkich uczestników, dążą do wyłonienia zwycięzcy na podstawie umiejętności; **alea** (łac. *alea* – kości) – zabawy, w których każdy gracz ma równe szanse, lecz zwycięzca jest wyłaniany nie na podstawie własnych umiejętności, a losu; **mimicry** (naśladownictwo) – polegają na przyjmowaniu ról i odgrywaniu, reguły nie są aż tak istotne, najważniejszym aspektem jest wyobraźnia; oraz **ilinx** (oszołomienie) – bazują na upojeniu, doznaniach transowych.

Anglojęzyczny termin określający ogólnie dyscyplinę naukową badań nad grami zarówno komputerowymi, jak i wideo, to *game studies*; w jego obrębie wykształciły się dwie metody badań z dziedziny gier: tradycja narratologiczna i ludologia (spór między tymi podejściami jest wyraźniejszy poza granicami Polski, niż na rodzimym gruncie). Narratologia koncentruje się na badaniu gier poprzez pryzmat starszych mediów, głównie traktując je jako teksty literackie, dokładnie jako interaktywne narracje, a ich popularności upatruje w możliwości snucia opowieści. Przedstawicielką tego nurtu jest np. Jannet Murray⁷; daje on możliwość badania gier za pomocą już wypracowanych metod badania starszych mediów, tradycja ta, wielokrotnie poddana została krytyce (cytując Mirosława Filiciaka: „jeśli spojrzymy na gry jako narzędzia do opowiadania historii, okaże się, że większość pozycji w kategoriach literackich prezentuje żenująco niski poziom⁸”). Na drugim biegunie pozostaje ludologia, walcząca o autonomizację dziedziny, jaką są *game studies*, dążąca do wypracowania osobnych

⁴ R. Caillois, *Gry i ludzie*, Warszawa 1997.

⁵ Zob. M. Filiciak, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa 2006.

⁶ Dane pochodzą z Video Games in 21st Century: The 2010 report, opublikowanym przez The Entertainment Software Association i są dostępne pod adresem: http://www.theesa.com/facts/pdfs/VideoGames21stCentury_2010.pdf [dostęp: 22.11.2011].

⁷ J. Murray, *Hamlet on Holodeck*, New York, 1997.

⁸ M. Filiciak, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa 2006, s. 54.

narzędzi dla analizy gier, podkreślająca, iż gry nie są czytane czy oglądane, dlatego nie należy ich badać narzędziami wypracowanymi przez literaturoznawstwo czy filmoznawstwo – gry są przede wszystkim *grane* i właśnie dlatego należy zwrócić uwagę na działania gracza, zestaw reguł rządzących rozgrywką czy symulowane fikcyjne środowisko.

W 2004 roku powstało pierwsze polskie towarzystwo ludologiczne – Polskie Towarzystwo Badania Gier (*Games Research Association of Poland*) zajmujące się szczególnie badaniem gier fabularnych i komputerowych, organizacją konferencji, spotkań i paneli naukowych, mających na celu popularyzowanie wiedzy na ten temat w aspekcie praktycznym i teoretycznym. W 2005 roku odbyła się pierwsza konferencja naukowa pod egidą PTBG – *Gra jako medium, tekst i rytuał* z cyklu *Kulturotwórcza funkcja gier*, z której publikacje ukazały się w 2007 roku w ramach serii publikacji UAM *Język – Kultura – Komunikacja*. Jednak nie są to jedyne naukowe konferencje, temat gier jeszcze przed założeniem towarzystwa intrygował naukowców, warto przytoczyć chociażby *Wyzwania gier komputerowych* – konferencję zorganizowaną przez Uniwersytet Łódzki w 2002 roku. W 2008 roku ukazały się dwa tomy pokonferencyjne (z konferencji organizowanych przez Polskie Towarzystwo Badania Gier z lat 2006 i 2007) w ramach numerów specjalnych czasopisma filozoficznego *Homo Communicativus*, natomiast od 2009 roku PTBG wydaje periodyk naukowy *Homo ludens* traktujący o ludologii.

Tekstowe przeglądarkowe gry RPG – charakterystyka

Typ analizowanych opisywanych gier to BBMMO – *browser based massively multiplayer online*, a więc gry masowe prowadzone za pomocą medium, jakim jest przeglądarka internetowa, są atrakcyjne z braku potrzeby instalowania jakiegokolwiek oprogramowania na komputerze gracza. Do gier *browser based* można zaliczyć wiele tradycyjnych gatunków gier, jak chociażby: *role-playing*, strategie, sportowe czy symulacje; mogą być zarówno *single-player*, czyli grami jednoosobowymi, jak i *multiplayer* – zrzeszającymi wielu graczy, w ramach których tworzą się całe *communities* – społeczności. Gry tego typu nie wymagają instalowania na komputerze żadnych dodatkowych aplikacji (w przeciwieństwie do, również tekstowych, MUD-ów⁹, które wymagają instalacji i opierają się na systemie zdefiniowanych komend, dzięki którym gracz porusza się po świecie gry), wykorzystują narzędzia i języki webowe oraz ewentualnie *plugins*; przykładem mogą tutaj być cieszące się coraz większą popularnością gry zamieszczane na portalach społecznościowych typu Facebook. Mimo wielu gatunków gier *browser based* rozważania zawężam do RPG *role playing games* – narracyjne gry fabularne¹⁰, polegające na odgrywaniu ról. Gry tego typu wiążą się z przyjmowaniem przez graczy określonych archetypów (najczęściej zaczerpniętych ze świata fantasy), np. wojownika, maga czy złodzieja, a więc

⁹ MUD – *multi user dungeon*.

¹⁰ Taki termin na określenie *role-playing games* proponuje Jerzy Zygmunt Szeja w swojej książce *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*.

należą do *mimicry* według typologii Rogera Caillois. Gracz jest odpowiedzialny za działania swojego bohatera, prowadzi postać i może ją rozwijać, czy to w sposób czysto mechaniczny, skupiając się na statystykach określających cechy (może to być np. siła, inteligencja, charyzma, zręczność, wytrzymałość itd.), czy fabularny, a więc opisując historię postaci, jej przeżycia i doświadczenia, wcielając się w nią.

Każda decyzja podjęta przez gracza w fikcyjnym świecie ma określone przez reguły gry konsekwencje dla postaci. W klasycznym RPG tzw. *pen and paper* (pióro i papier) decyzję o powodzeniu działania i jego skutkach podejmuje mistrz gry – osoba prowadząca narrację, odpowiedzialna za rozgrywkę. Za decyzję, czy nacisk kładziony jest na aspekt mechaniczny czy fabularny, odpowiedzialny jest mistrz gry i preferencje graczy, chociaż istnieją systemy teoretycznie bardziej nastawione na narrację i psychologiczny aspekt, np. *Zew Cthulhu* oparty na książkach P. H. Lovecrafta czy *Wampir Maskarada*, w którym kładziony jest nacisk na dramę. Gry BBMMORPG objęte analizą wyróżniają się brakiem bądź znikomą ilością reprezentacji graficznych, polegają one w głównej mierze na tekście, dlatego można je nazwać przeglądarkowymi tekstowymi grami RPG. Największą popularnością cieszą się gry konstruowane na silniku Vallheru¹¹ – zazwyczaj nieprzekraczające 500 graczy, wolne od opłat, których stworzenie nie wymaga wysokich zdolności informatycznych, dzięki czemu każdy może bezproblemowo założyć grę (wiele tego typu gier bardzo szybko powstaje i upada z powodu braku graczy i zainteresowania), jednakże o ich sukcesie świadczą stałe grupy sympatyków logujące się regularnie i współtworzące fabułę świata. Taką zaangażowaną *community* może się poszczycić na przykład Cerelain – kraina, której historię gracze współtworzą z założycielami od pięciu lat, posiadająca już cztery ery rozwoju i aktualnie rozgrywany prolog¹². Pod względem rozgrywki tekstowe przeglądarkowe MMORPG¹³ podobne są grom PBF *play by forum* wywodzącym się z PBeM *play by e-mail*, czyli prowadzonym przez pocztę elektroniczną, są także ciekawą hybrydą narracyjnych gier fabularnych i gier komputerowych. Z racji medium i możliwości, jakich dostarczają graczom, można je uznać za zjawisko bardziej wirtualne i należące do sfery badań nad grami komputerowymi, jednak nacisk kładziony na snucie opowieści, dzięki którym gracze czerpią przyjemność z grania i proweniencja tego typu rozrywki skłania do badania jej pod kątem narracji.

Sesja gry i kreacja postaci

Podstawą każdej gry fabularnej jest sesja, termin ten, według J. Z. Szei, „odnosi się do pojedynczego spotkania graczy w celu uczestnictwa w narracyjnej grze fabularnej”¹⁴. W przypadku gier BBMMO będzie to wirtualne spotkanie, które nie wymaga obecności reszty graczy fizycznie w tej samej przestrzeni,

¹¹ <http://sourceforge.net/projects/vallheru/files/> [dostęp: 25.11.2011].

¹² <http://www.cerelain.pl/> [dostęp: 25.11.2011].

¹³ *Massively multiplayer online role playing game* – masowa wieloosobowa sieciowa gra fabularna.

¹⁴ J. Z. Szeja, *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*, Kraków 2004, s. 12.

dotąd pomijając też aspekt czasowy (chyba że rozgrywka prowadzona jest w czasie rzeczywistym w pokoju *chatowym*) – gracze nie muszą być dostępni jednocześnie, aby brać udział w rozgrywce. Dla gier BMMO w zależności od języka skryptu, w jakim gra jest napisana i zamysłu jej twórcy, metody prowadzenia sesji mogą być różne, np. wiadomości wysyłane między dwoma uczestnikami gry na zasadzie zwykłej korespondencji; prowadzone w czasie rzeczywistym w specjalnie do tego przeznaczonych miejscach – *chatroomach*; prowadzone poza grą na forach, aby więcej uczestników mogło w nich brać udział itd.

Sesja gry jest aktem najtrudniejszym do opisu, ponieważ ma charakter unikatowy. Jest zdarzeniem jednorazowym, niepowtarzalnym i posiadającym wiele cech, z których tylko nieliczne są konieczne¹⁵.

Rozgrywka może także przenieść się na forum gry, wtedy jest moderowana przez mistrza gry i staje się grą PBF. Tego typu gry zdobyły popularność w połowie lat 90. XX wieku za sprawą popularyzacji forów internetowych na stronach WWW. Początkowo prowadzono je za pomocą list dyskusyjnych, jednakże dopiero po wprowadzeniu udogodnień technologicznych ASP, CGI oraz języka PHP przeniesiono je na fora¹⁶. W przypadku prowadzenia sesji forumowej, gracze zgłaszają swoje karty postaci, bądź wykorzystywana jest mechanika gry (statystyki zdefiniowane w grze), mistrz gry (tudzież moderator) po zakończeniu sesji przyznaje przedmioty specjalne, punkty doświadczenia, bądź inne gratyfikacje, których nie ma po zakończeniu sesji prywatnej (między dwoma graczami).

Poza sesją istnieją jeszcze inne płaszczyzny kreowania wizerunku swojej postaci, np. gry oparte na silniku Vallheru dają graczom możliwość pisania komentarzy pod wieściami (używany najczęściej przez mistrzów gry do wprowadzenia graczy w ogólny rys fabularny i zdarzenia skali makro), dopisywania plotek, dodawania ogłoszeń, wypełniania profilu swojej postaci – w zależności od preferencji gracza mogą to być informacje metrykowe, dłuższe opowiadania wprowadzające w historię danej postaci, wypowiedzi innych postaci zarówno fikcyjnych, jak i bohaterów prowadzonych przez innych uczestników, narracja pierwszoosobowa itd. Wszystkie te elementy składają się na pewien wizerunek tego indywidualnego bytu, jakim jest postać gracza, dzięki nim podnosi się atrakcyjność postaci a wraz z nią wzrasta szansa na to, że któryś z graczy rozpocznie sesję. Wizerunek kreowany jest nie tylko przez historię czy opisy, ale również, tak jak w świecie rzeczywistym, przez rekwizyty – wszystkie przedmioty (także zwierzęta bądź ludzie), którymi otacza się mieszkanię fikcyjnego świata. Wszystkie te zabiegi pozwalają odróżnić się od innych kreacji graczy, potrzeba odróżnienia się jest tak duża, iż gracze skłonni są opisywać specyficzne wady i przywary swojej postaci, jednak wszystkie one nie naruszają przyjętego kanonu fantasy oraz normy. Odstępstwa od normy są

¹⁵ Tamże, s. 53.

¹⁶ J. Zawisza-Smejliś, T. Smejliś, *Play-by-forum – inne oblicze gier fabularnych*, [w:] *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst, rytuał*, pod red. A. Surdyka, Poznań 2007, s. 182.

na tyle niewielkie, aby postać była „grywalna”, a więc można było z nią wchodzić w interakcje. Chęć bycia innym, a zarazem mieszczona się w bezpiecznej normie wynika również z chęci wyidealizowania swojego bohatera. Zazwyczaj w tego typu grach dozwolone jest utworzenie tylko jednej postaci przypadającej na jedno konto (jedno IP), przez co niezwykle rzadko zdarzają się postaci z defektami fizycznymi czy poważnymi anomaliami psychicznymi – większość woli grać postacią atrakcyjną niż zwykłą, przeciętną i szpetną. Gracze fabularni przywiązują dużą wagę do przedstawienia swoich bohaterów, umieszczają w profilach graficzne przedstawienia opisanych zdarzeń bądź ozdoby do tekstu, cytaty z wierszy i utworów muzycznych, czy swoją twórczość. Czasem także umieszczane są informacje odnośnie prowadzenia rozgrywki przez postać – takie wytyczne mają na celu usprawnienie przeprowadzania sesji, zazwyczaj odnoszą się do przestrzegania ortografii, ilości tekstu w wiadomości, propozycji wcześniejszego uzgodnienia miejsca spotkania postaci, przestrzegania klimatu czy nieutożsamiania bohatera z graczem. Ponieważ tyczą się płaszczyzny metarozgrywki, takie krótkie reguły prowadzenia sesji wyróżniane są kolorem bądź skrótem OT od angielskiego *off topic* – poza tematem czy OOC *out of character* – poza postacią. W profilach graczy można napotkać stylizacje językowe zarówno na staropolszczyznę, jak i np. stylizacje biblijne czy gwarowe. Leksyka używana do opisu postaci zależy od jej charakteru, zaczerpnięte leksemmy z literatury fantasy i typowe archetypy są eksploatowane na wszystkich płaszczyznach. Dzięki tego typu zabiegom gracze tworzą zindywidualizowany byt, pozwalający poruszać się w fikcyjnym świecie gry. Postać – twór gracza – określany jest przez kilka typowych cech: wiek, płeć, ale także klasycznych dla konwencji fantasy charakterystyk, np. rasa, klasa, wiara; w wielu grach istnieją dodatkowe zmienne określające bohaterów, takie jak stan cywilny czy wykonywany zawód. W zależności od wyboru, postać jest już określana poprzez uniwersum gry oraz archetypy fantasy, które zawężają możliwości kreacji gracza. Aby zyskać dodatkową swobodę działania, częstym zabiegiem wśród graczy jest „usuwanie rodziny w cień”, co oznacza, iż możliwie najbardziej ograniczane są wpływy rodziny na mieszkańca fikcyjnego świata gry. Chcąc zyskać wolność działania, gracze umieszczają rodziców postaci w odległym czy bliżej nieokreślonym miejscu w krainie, choć niektórzy zaznaczają w historii, iż członkowie rodziny umarli bądź odeszli z różnych przyczyn. Rzadko zdarza się, aby gracz przyjmował tożsamość jakiejś postaci historycznej, mimo iż powstają gry oparte na określonych epokach i miejscach, mające na celu rozegranie alternatywnej historii świata, np. tocząca się w XV-wiecznej Wenecji Serenissima¹⁷. Kreowanie wizerunku postaci fikcyjnej przypomina wizerunkowe *public relations*, dla gracza liczy się każdy rekwizyt, każde zdanie wypowiedziane przez jego bohatera, jego stan posiadania, kreacje, jakie nosi, w jakich miejscach bywa, a przede wszystkim to, co na jego temat jest mówione. Dzięki wielu możliwościom współuczestniczenia w fabule, użytkownicy gry mają szansę wypromować swoje postaci używając niektórych narzędzi wizerunkowych.

¹⁷ Gra jest wciąż w fazie tworzenia <http://serenissima.net.pl/index.php> [dostęp: 25.11.2011].

Według Jerzego Zygmunta Szei narracyjne gry fabularne prezentują wyższy poziom własności immersyjnych niż gry komputerowe¹⁸, co można przełożyć również na relację tekstowych BBMMOPRG do gier 2d i 3d. Jeśli przyjrzeć się grom komputerowym, łatwiej graczom „zanurzyć się” w świat gry FPP (*first person perspective*), w której gracz widzi świat z perspektywy pierwszoosobowej, niejako oczami swego bohatera. W tekstowych przeglądarkowych grach MMORPG gracz nie widzi działań postaci, lecz ma ogromną swobodę w ich podejmowaniu, nie jest ograniczony kodem i zamysłem autora gry, jedynie możliwościami świata fikcyjnego i swoją wyobraźnią. Niejednokrotnie gracze odgrywający swoją postać posługują się jej imieniem jako swoim pseudonimem w rzeczywistości, podczas zlotów zwracają się do siebie imieniem bohatera, którego prowadzą, co świadczy właśnie o stopniu zanurzenia w świat gry. Wyższy stopień immersji wspomaga wyobraźnia aktywnie zaangażowana („aktywizacja wyobraźni powoduje większe zaangażowanie emocjonalne”¹⁹, co przekłada się na poziom immersji) przez całą rozgrywkę, ponieważ gracz tworzy sytuacje i działania swojej postaci, uprzednio wykreowanej (i bardzo często już wyidealizowanej) w umyśle, z którą już jest związany. Taka więc z własną kreacją, jak i kontakt z innym graczem, wnoszący do rozgrywki element nieprzewidywalny, równocześnie budujący żywe relacje międzyludzkie, powodują większy stopień zanurzenia w fikcyjnym świecie gry, który wydaje się bliższy realnemu. Chociaż klasyczne RPG powodują jeszcze większy stopień immersji, głównie z powodu rzeczywistego przyjmowania tożsamości bohatera na czas rozgrywki, to tekstowe przeglądarkowe *role-playing games* sytuują się zaraz za nimi, dając graczom możliwość wykreowania, na kanwie archetypu i świata, dowolnego zindywidualizowanego bytu.

Przy opisie sesji należy wspomnieć o koncepcji miejsc niedookreślonych Romana Ingardena, zakładającej, iż każde dzieło zawiera miejsca nieskonkretyzowane, które wypełniają później odbiorcy. Choć rozgrywki w trakcie jej trwania nie trzeba uznać za dzieła skończone, to po zakończeniu sesja tworzy pewną całość, którą można uznać za przedmiot estetyczny. Sesja jako proces jest jednak zjawiskiem jeszcze ciekawszym, gdyż obaj gracze pozostawiają sobie pewną przestrzeń niedookreślenia, dając możliwość odpowiedzi na daną sytuację partnerowi oraz jej kreacji. Sesja jest więc swoistą negocjacją znaczeń i sensów wydarzeń, jest też wypadkową literackich zdolności dwóch autorów. Twórca gry narzuca uczestnikom jedynie pewien zestaw reguł i niedookreślony świat, który każdy gracz w akcie konkretyzacji wypełnia już w trakcie gry – te konkretyzacje negocjowane są podczas rozgrywki z innymi graczami. Sesja tekstowa znajduje się zawsze ponad czasem zdefiniowanym w grze – może trwać kilka godzin, dni czy tygodni i w zależności od dyspozycyjności graczy może być zawieszona w dowolnym momencie. Jesper Juul nazywa czas w grze czasem fikcyjnym – „związek między czasem gry i fikcyjnym czasem może być opisany jako projekcja. Projekcja oznacza, że czas gracza i jego działania są rzu-

¹⁸ J. Z. Szeja, dz. cyt., s. 115.

¹⁹ Tamże, s. 117.

towane do świata gry, gdzie nabierają fikcyjnego znaczenia”²⁰ (tłum. K. N.). Juul analizuje gry wideo, jednak jego teoria zdaje się odpowiadać również przeglądarkowym grom tekstowym, choć w tym wypadku jest to proces bardziej skomplikowany. Działanie gracza oraz wszelkie dodatkowe określenia czasu i przestrzeni, wykreowane początkowo jako idea w umyśle, zostają przeniesione na język, a następnie są rzutowane do fikcyjnego świata w momencie wysłania komunikatu, lecz dopiero po zaakceptowaniu przez drugiego uczestnika gry, mogą być uznane za zaistniałe. Podobny proces pojawia się w tradycyjnych grach RPG, w których działanie gracza jest ideą, jaką dopiero werbalizuje i pozostawia decyzję o powodzeniu mistrzowi gry (ten może odwołać się do rzutu kośćmi, jako czynnika decydującego, w przypadkach budzących kontrowersje).

Gracz rozpoczynający rozgrywkę musi zdefiniować miejsce i czas akcji, przedstawić sytuację, w jakiej znajduje się jego bohater, postaci fikcyjne bądź bohater drugiego gracza. Otwierając rozgrywkę, staje się na chwilę mistrzem gry, aby zaraz po wysłaniu komunikatu oddać tę rolę jego partnerowi. Następnie współgracz ma kilka możliwości wyboru: może przyjąć sytuację zarysowaną przez pierwszego uczestnika gry i odpowiedzieć, przyjmując jego wersję wydarzeń; może przeformułować opisaną sytuację, przedstawić ją z innego punktu widzenia; może również zupełnie zmienić realia, wnosząc do rozgrywki zwrot akcji; oczywiście, istnieje też możliwość zignorowania komunikatu. Zazwyczaj dla odróżnienia narracji od wypowiedzi postaci używa się znaków * * , pomiędzy które gracz wpisuje tekst opisu, albo wypowiedzi bohaterów zaznaczane są myślnikami jak w typowej narracji. Do dobrego tonu należy racjonalne przedstawianie umiejętności swojego bohatera oraz pozostawianie swobody reakcji drugiemu graczowi; oznacza to, że między graczami istnieje pewna niepisana umowa, w myśl której nie należy kierować postacią partnera, dodatkowo należy zapewnić drugiemu uczestnikowi rozgrywki możliwość zareagowania na opisane zdarzenie. Według Richarda Bartle’a²¹ (podzielił on graczy komputerowych RPG na cztery grupy: *explorers* – nastawieni na odkrywanie map, terenów, wiedzy; *achievers* – zogniskowani na osiągnięcia, najwyższe poziomy, posiadanie najlepszych przedmiotów; *killers* – czerpiący przyjemność z pokonywania innych graczy; *socialisers* – nastawieni na społecznościowy aspekt), zabawa narracją powinna być najbliższa grupie graczy *socialisers*, jednak w grach, takich jak wcześniej przytoczone Cerelain, gdzie mechanika łączy się z fabułą, gracze, którzy pragną brać udział w bardziej skomplikowanych przygodach, muszą być po części również *achieverami*, dążyć do uzyskiwania jak najlepszych osiągnięć, statystyk. Nadmierne eksponowanie i hiperbolizacja umiejętności postaci jest zawsze piętnowana wśród doświadczonych graczy, jest to tzw. *powergaming*, najczęściej odgrywany przez początkujących graczy.

²⁰ „The link between play time and fictional time can be described as projection. projection means that the player's time and actions are projected onto the game world where they take on fictional meaning”. J. Juul, *Half-real. Video games between real rules and fictional worlds*, Cambridge, s. 143.

²¹ R. Bartle, *Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs*, „Journal of MUD Research” 1(1), 1996, dostępny pod adresem: <http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm> [dostęp: 25.11.2011].

Przeglądarka – nowa płaszczyzna rozgrywki

Należy pamiętać o ograniczeniach wynikających z nośnika gry – zarówno tekst, jak i kod gry, plansza czy karty – wszystkie media wiążą się z pewnymi ograniczeniami. Kompetencja językowa gracza wydaje się jednym z najważniejszych aspektów gry tekstowej, ponieważ nośnik nie zakłada graficznego przedstawienia wydarzeń, uczestnik zmuszony jest jak najdokładniej (lecz w granicach użyteczności) opisać daną sytuację, w sposób, który umożliwi jak największą spójność między konceptualizacją obu graczy, to znaczy tak, aby wyobrażenia zarówno gracza definiującego, jak i jego partnera-odbiorcy były jak najbliższe. Ponieważ niemożliwe jest dookreślenie wszystkich miejsc w opisie, gracz definiujący wybiera te aspekty, które są najważniejsze dla rozgrywki i opatruje je możliwie najdokładniejszym opisem. Dodatkowo w niektórych tego typu grach decydujący o powodzeniu akcji gracza mistrzowie gry nie zwracają uwagi na aspekt mechaniczny, a więc statystyki czy kartę postaci, jedynie na „warsztat literacki” – sposób, dokładność i subiektywną wartość estetyczną opisu (jednak odchodzi się już od takiego sposobu decydowania o rozgrywce).

Przeglądarka internetowa stała się nową możliwością prowadzenia rozgrywki, gry fabularne po raz kolejny wykorzystywały nowe medium (tak jak poprzednio fora, listy dyskusyjne, e-maile, komputer, listy itd.), dowodząc swej nieustannej popularności i zdolności adaptacji do nowych technologii. Przeglądarkowe gry RPG są specyficznym zjawiskiem, wartym poświęcenia im głębszej uwagi, szczególnie ze względu na podobieństwo do narracyjnych gier fabularnych oraz specyfikę prowadzenia rozgrywki. Dzięki szybkiemu rozwojowi technologii, gry znajdują coraz więcej płaszczyzn użytkowych i przejawiają się w różnych formach, gry *browser based* cieszą się szczególnym zainteresowaniem z powodu niewielkich wymagań technicznych. Stają się również coraz poważniejszym i szerzej zakrojonym zjawiskiem, na co wskazuje chociażby ciekawostka związana z logo Google, w którym w maju 2010 umieszczono minigrę Pac-man. Oszacowano, że użytkownicy wyszukiwarki spędzili na stronie średnio 36 sekund, co przy 504 milionach unikalnych wizyt oznacza, że gra „wchłonęła” prawie pięć milionów godzin²². Warto również przyjrzeć się społecznościowemu aspektowi fabularnych gier komputerowych, podczas gdy w grach należących do innych gatunków graczy przyciąga rywalizacja, symulacja czy wykonywanie zadań, w tekstowych grach fabularnych najważniejszym czynnikiem są ludzie i interakcje. Pozbawione reprezentacji graficznych, aktywizują wyobraźnię, dają możliwość współtworzenia światów, angażują bardziej niż reszta komputerowej rozgrywki, zapewniając graczom wyższy poziom immersji.

²² <http://www.bbc.co.uk/news/10153286> [dostęp: 26.11.2011].

Streszczenie

Tekstowe gry przeglądarkowe – nowa płaszczyzna gier fabularnych

Artykuł podejmuje tematykę tekstowych gier przeglądarkowych, należących do gatunku RPG. Specyfika tego typu gier polega na ich aspekcie społecznościowym oraz większym niż w innych grach poziomie immersji. Gry *role-play* zaadoptowały się do nowych technologii, wykorzystując nowe medium – internet oraz przeglądarkę – jako płaszczyznę rozgrywki, dzięki temu możliwe stało się ominięcie bariery czasowej i przestrzennej. Artykuł rozpatruje sesję jako zjawisko interaktywnej negocjacji sensów, wydzielone z fikcyjnego czasu gry oraz kreację postaci jako zabieg kreowania jej wizerunku.

Summary

Browser text games – a new field for role-play

The article addresses the subject of text-based browser games belonging to the RPG genre. The characteristic feature of this game type is its social aspect and a greater level of immersion. Role-playing games have adapted to new technologies using the new media – the Internet and web browsers – as a gaming platform. Consequently, it has become possible to overcome the temporal and spatial barriers. The article examines a game session as the interactive negotiation of meaning, a phenomenon distinct from the fictional game time, and character creation as a form of creating public image.