

MACIEJ BIAŁOUS   
Uniwersytet w Białymstoku

## SPOŁECZNE WYOBRAŻENIA PRZYSZŁOŚCI. WYKORZYSTANIE GRY NARRACYJNEJ *THE QUIET YEAR* JAKO NARZĘDZIA BADAWCZEGO

### Streszczenie

Artykuł zwraca uwagę na możliwości i potencjalne ograniczenia korzystania z gier narracyjnych w badaniach społecznych wyobrażeń przyszłości, a przede wszystkim zagrożeń cywilizacyjnych, na przykładzie projektu pilotażowego z wykorzystaniem *The quiet year* – gry autorstwa Avery Alder. Polega ona na grupowym opowiadaniu historii niewielkiej społeczności po katastrofie cywilizacyjnej. W pierwszej kolejności tekst przybliży kategorie gier poważnych (ang. *serious games*) oraz ich użyteczność w naukach społecznych. W dalszej części przedstawione są wyniki pilotażowego badania skupiającego się na ustaleniu i zrozumieniu relacji zachodzących: 1) Między osobami grającymi (Jakie rodzaje interakcji dominują między uczestnikami i uczestniczkami?); 2) Między postaciami (Jakie społeczności zostały stworzone podczas gry?); 3) Między światami (Z jakich doświadczeń korzystają osoby grające, tworząc świat gry? Jak bardzo istotne w tworzeniu świata gry są przekazy kultury popularnej lub przekazy polityczne?). Realizacja projektu pokazuje, że wykorzystanie gier narracyjnych ma duży potencjał jako narzędzie analizy społecznych wyobrażeń przyszłości przy jednoczesnych ograniczeniach, takich jak konieczność kontrolowania dużej liczby zmiennych niezależnych oraz konieczność szczególnego dbania o wysoki poziom etyczny badania ze względu na potencjalnie drażliwą tematykę.

**Słowa kluczowe:** gra narracyjna, serious game, serious storytelling, przyszłość, zagrożenia cywilizacyjne

## WSTĘP

Globalne wydarzenia i procesy, które pojawiły się lub przybrały na sile w ostatnich latach, w dużym stopniu ożywiają wyobraźnię oraz dyskurs na temat potencjalnych scenariuszy przyszłości. Bezprecedensowe lub od dawna nieobecne zdarzenia, takie jak pandemia COVID-19, gwałtowne skutki zmian klimatycznych, kryzysy migracyjne, zagrożenie wojnami, kryzys demokracji czy dynamiczny rozwój technologii, w tym tak zwanej sztucznej inteligencji, sprzyjają snuciu opowieści o przyszłości zarówno z perspektywy całych społeczeństw, jak i poszczególnych jednostek. Narracje te mają jednakże swoje przełożenie na teraźniejsze, społecznie istotne działania wobec przyszłości [Napiórkowski 2022: 5].

Można założyć, że dla wielu osób takie wyobrażenia ramowane są przez znane im dzieła kultury popularnej, zwłaszcza formy narracyjne, jak filmy, seriale, gry czy książki [Kempa, Haake, Burelli 2016: 521]. Zasięg, siła oddziaływania i trwałość tych przekazów mogą jednak zależeć od wielu czynników, m.in. zmiennych socjodemograficznych odbiorców, np. wieku, płci, wykształcenia, religijności oraz miejsce zamieszkania. Stąd też interesującym problemem badawczym jest na przykład to, w jaki sposób współcześni mieszkańcy Polski wyobrażają sobie scenariusze przyszłości uwzględniające potencjalne zagrożenia cywilizacyjne oraz ich skutki. Czy układają się one w spójne opowieści, a jeśli tak, to czym są inspirowane? Czy można mówić o wyobrażeniach typowych dla konkretnych grup społecznych lub kategorii wiekowych?

Na podobne pytania można odpowiadać, wykorzystując różne metody i techniki badawcze charakterystyczne dla nauk społecznych. Również te angażujące osoby badane do tworzenia narracji na temat przyszłości, które można następnie poddawać jakościowej lub ilościowej analizie [Elliott 2005]. W tym kontekście ciekawym rozwiązaniem metodologicznym jest wykorzystanie narracyjnych gier fabularnych (ang. *collaborative storytelling games*) jako narzędzi, które aktywizują badanych w kierunku tworzenia samodzielnych lub grupowych opowieści na wybrany temat.

Niniejszy tekst zwróci uwagę na możliwości i potencjalne ograniczenia korzystania z tego typu narzędzi wobec tematu społecznych wyobrażeń przyszłości, a przede wszystkim zagrożeń cywilizacyjnych, poprzez zaprezentowanie wyników pilotażowego badania z wykorzystaniem gry *The quiet year* [Alder 2019]. Pytania towarzyszące jego realizacji można podzielić na trzy podstawowe kategorie, które zostały przedstawione poniżej. Sprowadzają się one do zrozumienia i wyjaśnienia relacji zachodzących:

- między osobami grającymi: Jakie rodzaje interakcji dominują między uczestnikami a uczestniczkami gry narracyjnej? Dlaczego?
- między postaciami w grze: Jak wygląda scenariusz przyszłości wygenerowany przez osoby uczestniczące w grze?
- między światami: Z jakich doświadczeń korzystają osoby grające, tworząc świat gry? Jak bardzo istotne w tworzeniu świata gry są przekonania i wartości osób grających? W jakim stopniu istotne w tworzeniu świata gry są wytwory kultury popularnej lub przekazy polityczne?

Kate Salen i Eric Zimmerman [2004: 5–6] zwracają uwagę, że gry można analizować, wykorzystując trzy schematy ich budowy. Pierwszy z nich dotyczy zasad i struktury formalnej; drugi rozgrywki, czyli wdrożenia zasad w życie poprzez interakcję graczy; trzeci natomiast kultury – szerszego kontekstu, w którym gra jest praktykowana. Schemat pierwszy – analiza wewnętrznej struktury, czy też zbioru reguł w przypadku gier RPG<sup>1</sup> nazywanych często ich mechaniką – jest przede wszystkim domeną *game studies* [por. Aarseth 2007]. W dalszej części niniejszego tekstu (w podrozdziale „*The quiet year*” jako narracyjna gra fabularna) zostaną na bazie tego schematu przytoczone informacje dotyczące jedynie kluczowych – z punktu widzenia przeprowadzonego badania pilotażowego – reguł gry. W artykule uwaga zwrócona jest bowiem przede wszystkim na dwa kolejne schematy. Schemat rozgrywki skupia się na relacjach między osobami grającymi, a schemat kultury na relacjach między postaciami w grze oraz między światami (gry i codziennego życia osób grających). Tym samym postawione pytania odnoszą się do interesujących z perspektywy nauk społecznych procesów konstruowania i negocjowania znaczeń w małej grupie grających, jak również do tego, w jakim stopniu wytwory kultury popularnej lub elementy dyskursu publicznego kształtują wyobrażenia jednostek o przyszłości, szczególnie w kontekście potencjalnych zagrożeń, jak wojny, pandemii czy katastrofa klimatyczna, oraz jak doświadczenia, przekonania i wartości graczy wpływają na wykorzystywane w rozgrywkach rozwiązania fabularne.

Tekst został podzielony na kilka części: 1) przybliżenie koncepcji *serious games*; 2) przedstawienie charakterystyki *The quiet year* jako narracyjnej gry fabularnej; 3) założenia przeprowadzonego badania pilotażowego; 4) wnioski z badania oraz 5) podsumowanie.

---

<sup>1</sup> Ang. *role playing games*, gry fabularne.

### **SERIOUS GAMES**

Rozpatrywanie gry jako narzędzia badawczego wymaga przybliżenia koncepcji *serious games*, funkcjonujących w polskojęzycznej literaturze jako gry poważne, gry na serio lub gry użytkowe [Świątek 2014]. Koncepcja ta rozwijana jest od lat 70. XX wieku, a za jej prekursora uważa się Clarka Abta, który w książce *Serious games* [1970] przybliżał różne rodzaje gier mogących znaleźć zastosowanie w edukacji. Na użytek niniejszego tekstu można zdefiniować gry poważne jako takie, których głównym celem nie jest rozrywka [Djaouti, Alvarez, Jessel 2011: 119].

We współczesnej literaturze gry poważne rozpatruje się przede wszystkim w kontekstach edukacji, medycyny, biznesu, marketingu czy treningu konkretnych kompetencji bądź umiejętności. Można jednak mówić również o grach służących potrzebom naukowym i badawczym (ang. *games for science and research*) [Djaouti, Alvarez, Jessel 2011: 123]. Gry poważne oraz wykorzystywane przez nie mechanizmy poważnego storytellingu (ang. *serious storytelling*)<sup>2</sup> mogą znaleźć zastosowanie w naukach społecznych i humanistycznych. Dla przykładu w naukach o zarządzaniu mogą pomóc lepiej zrozumieć różne punkty widzenia w organizacji, np. kadry zarządzającej i pracowników, a w etyce mogą służyć rozpatrywaniu różnorodnych dylematów i ich społecznych implikacji [Lugmayr i in. 2017: 17]. Inne przykłady wykazują skuteczność gier z elementami narracyjnymi w odniesieniu do kwestii zdrowia publicznego czy badań nad przyszłością. Te ostatnie są szczególnie istotne z perspektywy niniejszego tekstu, dlatego warto zwrócić uwagę chociażby na współczesne opracowania ukazujące wpływ narzędzi narracyjnych (ang. *narrative tools*) na rozwój kompetencji w myśleniu o przyszłości [Liveley, Slocombe, Spiers 2021], jak i na wykorzystanie gier do badania społecznych wyobrażeń na temat przyszłych technologii bezzałogowego lotnictwa pasażerskiego [Belton, Dillon 2021].

Nieco więcej miejsca poświęcę publikacji opisującej projekt bliski działaniom przedstawionym w dalszej części artykułu. Autorzy tekstu *Story thinking for technology foresight* [Marshall, Wilkins, Bennett 2023] prezentują postępowanie badawcze podjęte przez badaczy Uniwersytetu w Queensland we współpracy z przedstawicielami australijskiej armii. Przygotowali oni autorski warsztat badawczy według modelu nazwanego *Story thinking*, który miał na celu rozpoznanie i neutralizację potencjalnych zagrożeń dla bezpieczeństwa publicznego. Zaprosze-

---

<sup>2</sup> Czyli – analogicznie do pojęcia *serious games* – storytellingu wychodzącego poza kontekst rozrywkowy, odnoszącego się do innych, użytkowych celów [Lugmayr i in. 2017].

ni do udziału eksperci reprezentujący różne sektory (przedstawiciele różnorodnych dyscyplin akademickich, armii, organizacji społecznych i politycznych, przedsiębiorcy) zostali postawieni przed wymyślonym przez badaczy scenariuszem bliskiej przyszłości, na który mieli reagować za pomocą reguł typowych dla gier RPG, tzn. wcielając się w określone role i odgrywając je według zasad gry (np. rozstrzygając pewne sytuacje rzutem kośćmi, którego wynik decyduje o dalszym rozwoju fabuły i motywuje osoby grające do podejmowania kolejnych działań)<sup>3</sup>. Rozgrywki facylitowane przez badaczy pozwoliły uczestnikom na wspólne opowiedzenie potencjalnych scenariuszy przyszłości, a następnie wypracowanie wniosków możliwych do wdrożenia lub do dalszego namysłu.

We wstępie do swojego tekstu Helen Marshall, Kim Wilkins i Lisa Bennett piszą o użyteczności modelu *Story thinking*. Zwracają przy tym uwagę na cztery kwestie: 1) zapewnia on proste i skuteczne techniki pracy nad możliwymi scenariuszami przyszłości; 2) zachęca ekspertów do wczucia się w różnych ludzi, którzy mogą korzystać z przyszłych rozwiązań lub technologii; 3) pozwala określać prawdopodobne, możliwe lub preferowane łańcuchy przyczynowo-skutkowe; 4) działa na rzecz zaangażowania badaczy różnych dyscyplin lub osób reprezentujących różne sektory gospodarki we wspólną wizję przyszłości. Innymi słowy, model wykorzystujący elementy gry narracyjnej pozwala na osiągnięcie efektów uwzględniających różnice doświadczeń i kompetencji osób badanych, a także łączących dyscyplinę intelektualną z wyobraźnią i sferą emocji (obaw lub nadziei wobec przyszłości<sup>4</sup>). Wydaje się, że podobne przesłanki towarzyszyły Holly Jean Buck, która w swojej książce *After geoengineering. Climate tragedy, repair, and restoration* łączy popularnonaukową narrację dotyczącą technologii przeciwdziałających zmianom klimatycznym z fabularyzowanymi wizjami wariantów przyszłości. Jak pisze, miało to kluczowe znaczenie dla zburzenia przekonania odbiorców, że jest to tylko wąsko rozumiana kwestia naukowa lub polityczna, oderwana od doświadczeń zwykłych ludzi [Buck 2019: 48]. Wspomniane wyżej prace i działania można uznać za inspiracje do postępowania badawczego opisanego w dalszej części tekstu.

<sup>3</sup> Wobec zróżnicowania gier określanych mianem RPG trudno jest sformułować prostą ich definicję, ale na użytek tego tekstu można uznać, że są to gry, które pozwalają określonej liczbie graczy na przyjęcie ról wyobrażonych postaci i działanie z pewnym stopniem swobody w wyobrażonym środowisku [Fine 1983: 6]. Wszelkie zamiary i działania graczy są zazwyczaj przedstawiane werbalnie, przez co sesja gry fabularnej przypomina wspólnie konstruowaną przez grupę opowieść.

<sup>4</sup> Por. narracje technooptymizmu i technopesymizmu wobec przyszłości [Napiórkowski 2022: 6–8].

W wielu przypadkach badacze *serious games* koncentrują się na grach, które od początku były projektowane w określonym, wykraczającym poza czystą rozrywkę, celu. Należy jednak zwrócić uwagę na fakt, że w rozmaitych kontekstach do poważnych celów wykorzystuje się również gry, które zostały pomyślane przede wszystkim jako rozrywkowe. Damien Djaouti, Julian Alvarez i Jean-Pierre Jessel zwracają uwagę, że zmiana celu (ang. *purpose-shifting*) jest dość powszechną praktyką, często stosowaną na przykład przez nauczycieli włączających do procesów edukacyjnych popularne wśród uczniów gry video [Djaouti, Alvarez, Jessel 2011: 120]. Z tej perspektywy niemal każdą grę można wykorzystać w sposób poważny, a praktykę taką można określić jako *serious gaming* („poważne granie”).

Poniżej zostanie zaprezentowana gra *The quiet year* oraz sposób jej wykorzystania jako przykładowego narzędzia badawczego. Opisane badanie miało charakter pilotażowy, w związku z czym nie miało wyraźnie sprecyzowanego celu praktycznego (np. pracy na rzecz bezpieczeństwa publicznego, lobbowania konkretnych rozwiązań), chociaż można wyobrazić sobie właśnie takie użycie gry. Podjęte działania pozwoliły na wspólne konstruowanie opowieści o możliwych scenariuszach przyszłości, przynosząc wnioski dotyczące mechanizmów ich tworzenia oraz społeczno-kulturowych inspiracji. Są to wątki, które można pogłębić w dalszych badaniach.

### **THE QUIET YEAR JAKO NARRACYJNA GRA FABULARNA**

*The quiet year* to gra autorstwa Avery Alder, wydana po raz pierwszy w 2013 r., a następnie w wersji poprawionej w 2019 r. Okładka broszury stanowiącej instrukcję gry informuje, że mamy do czynienia z grą kartograficzną (ang. *map-drawing game*), jednakże rysowanie mapy jest w tym wypadku elementem ściśle sprzężonym ze wspólnym tworzeniem opowieści przez osoby grające, w związku z czym w praktyce można ją uznać za rodzaj narracyjnej gry fabularnej (ang. *collaborative storytelling game*)<sup>5</sup>. Gry narracyjne mają dość bogatą historię i zróżnicowane podgatunki, jednak uznać można, że stanowią kategorię gier RPG, której podstawowym wyróżnikiem jest dążenie do opowiedzenia przez graczy możliwie najatrakcyjniejszej historii [Mitchell, McGee 2009: 98–99].

---

<sup>5</sup> *The quiet year* różni się więc wyraźnie rozłożeniem akcentów choćby od popularnych *map-drawing games* w konwencji tzw. *dungeon crawlers*, w których rysowane przez graczy mapy wiążą się z odkrywaniem korytarzy, artefaktów, przeciwników do pokonania itp.

Warto w tym miejscu przyjrzeć się więc najważniejszym cechom *The quiet year* jako narracyjnej gry fabularnej. Po pierwsze, zadaniem osób grających jest wspólne stworzenie opowieści o jednym roku z życia niewielkiej społeczności<sup>6</sup> próbującej przetrwać po bliżej nieokreślonej katastrofie cywilizacyjnej<sup>7</sup>. Nie występuje przy tym typowa dla wielu gier fabularnych (RPG) rola mistrza/mistrzynie gry (MG), czyli osoby, która ma dodatkową wiedzę na temat świata gry lub może w niego bardziej ingerować niż pozostali uczestnicy i uczestniczki (np. poprzez kontrolowanie tzw. bohaterów niezależnych wchodzących w interakcje z odgrywanymi postaciami). W *The quiet year* wszystkie grające osoby dysponują jednakowymi narzędziami i opowiadają historię społeczności naprzemiennie, w systemie rund, co gwarantuje każdej z nich możliwie równy dostęp do tworzenia narracji. System rund odzwierciedla upływ czasu – gra może trwać maksymalnie 52 rundy, reprezentujące 52 tygodnie w roku, podzielone wyraźnie na cztery pory (wiosna, lato, jesień, zima). Nadaje to tworzonej narracji wyraźny charakter temporalny i przyczynowo-skutkowy. Jednocześnie, nawiązując do wspomnianej kategorii *map-drawing game*, opowieściom osób grających towarzyszy wspólne rysowanie mapy otoczenia, w którym żyje społeczność. Na mapie mogą być zaznaczane zarówno konkretne miejsca w przestrzeni (góra, jezioro, dom itp.), jak i symbole odnoszące się do zdarzeń (miejsce zebrania wiecu społeczności, rozpoczęcie budowy muru granicznego itp.). Wizualizowanie opowieści na mapie służy w dużej mierze za narzędzie mnemotechniczne i spajające narrację – w ten sposób osoby grające w swoich rundach chętnie odwołują się do miejsc lub wydarzeń, które zostały opowiedziane wcześniej.

Instrukcja pozostawia osobom grającym bardzo dużo swobody podczas rozgrywki, wyznacza ona jednak ogólne ramy tworzonej opowieści. Powyżej wspomniano już o założeniach startowych (mała społeczność po katastrofie) oraz ograniczeniu czasowym (jeden rok). Do tego należy dodać brak wyraźnego celu, rozumianego jako przedstawione wprost warunki zwycięstwa. Jest to ważna cecha, ponieważ tego rodzaju gry są podatniejsze na *purpose-shifting* [Djaouti, Alvarez, Jessel 2011: 126], w tym przypadku wykorzystanie gry jako narzędzia badawczego. Bez względu jednak na to, jak potoczy się tworzona przez osoby grające opowieść, kończy się ona zimą, kiedy w losowym momencie pojawiają się tzw. Mroźni Pasterze (ang. *Frost Shepherds*). O tym, że historia zakończy się

<sup>6</sup> Instrukcja sugeruje grupę około 60–80 osób.

<sup>7</sup> W instrukcji wspomina się o wojnie, ale jest to zaznaczone w sposób enigmatyczny i nie wpływający w bezpośredni sposób na mechanikę rozgrywki. Dlatego też, podczas badania pilotażowego, badacz pozostawiał graczom wolną rękę w decyzjach dotyczących przyczyn katastrofy.

w ten sposób, osoby grające są informowane od samego początku, instrukcja nie przynosi natomiast żadnych dodatkowych informacji na temat tego, kim lub czym są Pasterze. Avery Alder zwraca uwagę, że dzięki temu instrukcja nie zachęca do tworzenia narracji skupiających się na zapobieganiu spodziewanemu niebezpieczeństwu, pozostawiając więcej swobody uczestnikom i uczestniczkom rozgrywki [StackExchange 2017]. Gra sugeruje jednak ogólną trajektorię narracji poprzez fabularne podpowiedzi (w instrukcji figurujące jako Wyrocznia, *The Oracle*), którymi osoby grające podpierają się, tworząc swoją opowieść. Zdania Wyroczni są losowane parami, a osoba opowiadająca w danej rundzie wybiera i rozwija jedno z nich. Są one w zdecydowanej większości sformułowane ogólnikowo, jednocześnie posuwając narrację do przodu (np. Ktoś opuszcza społeczność. Kto? Dlaczego?/Jakie jest najpiękniejsze miejsce w okolicy?/Gwałtowne zjawiska pogodowe prowadzą do zniszczenia czegoś. Czego i w jaki sposób?). Zdania Wyroczni są również podzielone na pory roku w taki sposób, że wiosną i latem wpisują się w pogłębiony opis świata przedstawionego oraz budowanie podstaw działania społeczności, natomiast jesienią i zimą mnożą wyzwania, którym społeczność musi stawiać czoła. W ten sposób wraz z rozwojem opowieści osoby grające odczuwają zmianę toku narracji i zbliżanie się do punktu kulminacyjnego.

Jest jeszcze jedna cecha *The quiet year*, która sprawia, że gra może być angażującym i użytecznym narzędziem badań społecznych. W odróżnieniu od wielu nastawionych na narrację gier RPG grający w nią nie opisują działań z perspektywy stworzonych przez siebie indywidualnych bohaterów, ale powinni konstruować opowieść przede wszystkim z perspektywy zbiorowej, całej społeczności lub grup ją tworzących (np. płciowych, pokoleniowych, zawodowych, politycznych itp.). Daje to większe możliwości rozwinięcia refleksji na temat organizacji społeczeństw oraz wyzwań i zagrożeń związanych z ryzykiem katastrof cywilizacyjnych na poziomie zbiorowym. Przyjęcie takiego założenia wiąże się oczywiście z ryzykiem, że gracze zmarginalizują lub zupełnie pominią rolę indywidualnych motywacji i działań jednostek, na przykład charyzmatycznych liderów, co może negatywnie wpłynąć na realizm opowiadanego scenariusza. Aby zminimalizować to ryzyko, instrukcja przyjmuje, że tworzenie konkretnych postaci i opowiadanie o ich działaniach jest uprawnione, ale nie powinno być oderwane od kontekstu społecznego (powinno być jasne, kim jest dana postać oraz interesy jakich grup reprezentuje)<sup>8</sup>.

---

<sup>8</sup> W instrukcji można przeczytać, iż „gra jest o społecznościach, ich dążeniach i potrzebach oraz o tym, w jaki sposób podejmowane są decyzje o ich zaspokajaniu. Powinniśmy używać pojedynczych postaci jako wsparcia dla szerszego spojrzenia, a nie na odwrót” (w oryginale: “this is



## ORGANIZACJA BADANIA PILOTAŻOWEGO

Jak już wspomniano, niniejszy artykuł czerpie z badania pilotażowego z wykorzystaniem gry *The quiet year*. Polegało ono na przeprowadzeniu wiosną i latem 2022 roku sześciu sesji rozgrywek organizowanych i obserwowanych przez badacza. Bezpośrednio po każdej rozgrywce przeprowadzono z osobami grającymi wywiady grupowe skupiające się na ewaluacji sesji oraz omówieniu decyzji narracyjnych podejmowanych przez osoby grające. Zarówno rozgrywki, jak i wywiady grupowe były nagrywane przez badacza za zgodą osób grających. Ponadto uczestnikom i uczestniczkom przesłano po rozgrywce kwestionariusze online z pytaniami do samodzielnego wypełnienia. W pilotażowych rozgrywkach prowadzonych w trybie stacjonarnym w przestrzeniach Uniwersytetu w Białymstoku wzięło udział łącznie 20 osób<sup>9</sup> w przedziale wiekowym od 21 do 42 lat. Rozgrywki wraz z rozmowami ewaluacyjnymi trwały 3–4,5 godziny (zmienny czas wynikał częściowo ze wspomnianego wyżej losowego momentu zakończenia gry). Osoby grające były dobierane w taki sposób, aby – o ile to możliwe – nie znały się bardzo dobrze, ponieważ mogłoby to wpływać na zaangażowanie w grę, oraz aby powstały grupy zróżnicowane płciowo<sup>10</sup>. Decyzja ta miała pomóc w ustaleniu, czy różne role społeczne lub stereotypy związane z płcią kulturową mogą mieć wyraźny wpływ na charakter tworzonych narracji. Wybór płci jako istotnej zmiennej podyktowany był co najmniej dwoma istotnymi względami. Po pierwsze, można było ją stosunkowo łatwo kontrolować na etapie rekrutacji. Po drugie, badacz założył, że zróżnicowanie płci osób grających przełoży się na zróżnicowanie płci odgrywanych przedstawicieli społeczności, co z kolei może motywować osoby grające do wspólnego dyskusowania i (re)konstruowania ról płciowych w fikcyjnym świecie. Ponadto można było przypuszczać, że style gry kobiet i mężczyzn będą się nieco różnić. Badania sugerują, iż mężczyźni w swoich aktywnościach związanych z grami częściej preferują akcję i konkurowanie ze współgrywcami, podczas gdy kobiety – kreatywność i orientację na interakcje społeczne [Romrell 2013: 174]. W planowanych dalszych badaniach uwaga powinna być zwrócona również na inne zmienne, takie

---

a game about a community – its wants and needs, and how decisions get made about those wants and needs. We should use named characters to support the larger birds-eye view, and not the other way around”) [Alder 2019: 8].

<sup>9</sup> Odbyły się trzy sesje czteroosobowe (sygnowane jako R1, R6), dwie sesje trzyosobowe (R2, R3, R4) oraz jedna (R5), w której wzięły udział dwie osoby oraz badacz, który ze względu na nieobecność zapowiedzianych osób, uzupełnił skład osób grających (nie wliczając samego siebie do puli badanych).

<sup>10</sup> Były to 3 grupy mieszane (R3, R5, R6), 2 grupy męskie (R1, R4), 1 grupa kobieca (R2).

jak bardziej zróżnicowane kategorie wiekowe (szczególnie włączenie do rozgrywek seniorów i seniorów, jako że wątek ról najstarszych członków społeczności spontanicznie się pojawiał w zrealizowanych rozgrywkach), rodzaj wykształcenia, miejsce zamieszkania czy poglądy polityczne. Badanie pilotażowe pokazało, że istotne mogą się okazać także zróżnicowane praktyki kulturowe osób grających, chociażby wcześniejsze doświadczenie grania we współczesne gry planszowe. Zostanie to opisane szerzej w dalszej części tekstu.

Wywiady po rozgrywkach trwały od około 30 do 45 minut i dotyczyły kwestii takich jak orientacja graczy (na zwycięstwo lub fabułę), motywacje towarzyszące poszczególnym decyzjom oraz kulturowe źródła inspiracji. Kwestionariusze online zawierały natomiast pytania o dominujący rodzaj emocji towarzyszących rozgrywce, poziom poczucia swobody i satysfakcji w grze, dominujące motywacje w grze, opinie na temat świata stworzonego podczas rozgrywki (najmocniejsze i najsłabsze strony stworzonej społeczności) oraz źródła inspiracji wykorzystywane podczas tworzenia opowieści.

## WNIOSKI Z BADANIA

Omówienie wniosków z badania warto rozpocząć od kategorii pytań dotyczących relacji **między osobami grającymi**. Zależą one w dużej mierze od motywacji i oczekiwań, z którymi uczestnicy i uczestniczki przystępują do rozgrywki. W tym kontekście można zwrócić uwagę na dwa podstawowe wymiary różnicujące ich zachowania. Wydaje się, że oba są kontinuumami, na których poszczególne osoby grające mogą się rozmaicie pozycjonować, ale dla uproszczenia w niniejszym tekście zostanie przedstawiony podział na dychotomiczne kategorie.

Pierwszym z wymiarów jest orientacja na zwycięstwo lub orientacja na fabułę. Nawiązując do terminologii używanej np. w grach RPG, można je określić angielskojęzycznymi kategoriami *play to win* oraz *play to find out*<sup>11</sup>. Innymi słowy, odwołując się do refleksji Alexa Mitchella i Kevina McGee, można stwierdzić, że niektórzy uczestniczą w *storytelling game*, podczas gdy inni w *storytelling game* [Mitchell, McGee 2009: 98]. To zróżnicowane rozłożenie akcentów oznacza, że zainteresowanie osób grających może się skupiać na dążeniu do zwycięstwa lub czerpaniu przyjemności z samego tworzenia opowieści. Gracze zorientowani

<sup>11</sup> W grach typu *play to win* cel rozgrywki i warunki zwycięstwa są osobom grającym znane z góry, mogą więc one skupiać się na ich realizacji. Tymczasem w grach *play to find out* ewentualne cele i warunki zwycięstwa mogą być tworzone przez osoby grające podczas rozgrywki, zmieniając się w dynamiczny sposób, tak aby tworzona opowieść była jak najciekawsza i satysfakcjonująca dla uczestników i uczestniczek rozgrywk.

na zwycięstwo przyjmują założenie, że ich udział w grze powinien skutkować optymalnym rozwojem społeczności, pokonywaniem trudności, dbaniem o rozwój materialny i spójność społeczną, nawet jeśli instrukcja wcale tego nie wymaga. Co ciekawe, na podstawie rozmów po rozgrywkach można wywnioskować, że taka postawa była charakterystyczna dla osób zainteresowanych grami planszowymi (R4, R6), w których zazwyczaj nakreślone są warunki zwycięstwa, do jakich dążą osoby grające. W przypadku *The quiet year*, chociaż takie warunki nigdzie nie są przedstawione, osoby te milcząco zakładały sobie cel do realizacji. Tymczasem graczom zorientowanym na fabułę przyświecało przede wszystkim stworzenie opowieści, która z ich perspektywy byłaby jak najciekawsza. W praktyce często oznaczało to, że z dostępnych zdań Wyroczni wybierali te, które wiązały się z większymi zagrożeniami lub wyzwaniem dla społeczności, jednocześnie oferując potencjalnie atrakcyjniejsze rozwiązania narracyjne.

Drugim z zauważalnych wymiarów jest zorientowanie na cele indywidualne lub kooperację. Obserwacja rozgrywek oraz późniejsze rozmowy pokazały, że niektórzy uczestnicy i uczestniczki wchodzili do gry z określonymi założeniami, których starali się trzymać bez względu na zachowania innych osób grających. W efekcie ich fragmenty opowieści stawały się głównym wątkiem narracji, do których dostosowywały się pozostałe osoby, bądź też były wątkami nieco osobnymi, rozwijanymi poza główną oś opowieści. Osoby nastawione na kooperację często przystępowały do gry bez żadnych wstępnych założeń i oczekiwań, bądź też porzucały je na rzecz maksymalnej spójności tworzonej wspólnie narracji. Warto zwrócić uwagę, że orientacja na cele indywidualne lub kooperację pozostawała względnie niezależna od orientacji na zwycięstwo albo fabułę. Zaobserwowano zarówno rozgrywki, w których osoby grające uzupełniały się w próbach budowania wzorowej społeczności (R4, R6), jak i takie, które czerpały radość ze wspólnego mnożenia przed wymyśloną społecznością kolejnych przeciwności losu (R1, R3).

Na podstawie obserwowanych rozgrywek można wysnuć przypuszczenie, że im bardziej zróżnicowane pod względem opisanych wyżej cech są osoby grające, tym większe jest ryzyko napięć pomiędzy nimi oraz rwania tworzonej narracji (porzucania wątków, ignorowania skutków wcześniejszych działań, sabotowania pomysłów innych osób itp.). Mechanika gry przewiduje takie napięcia i oferuje rozwiązanie w postaci „żetonów wzgardy” (ang. *contempt tokens*). Osoba grająca może użyć takiego żetonu w chwili, kiedy inna osoba przy stole prowadzi opowieść w stronę wzbudzającą wyraźną niechęć. Co ważne, użycie żetonu nie kasuje tego, co zostało już opowiedziane, ale może wpływać na działania osób grających w kolejnych rundach. Obserwacja rozgrywek pokazuje, że narzędzie

to jest generalnie skuteczne w ograniczaniu pomysłów mogących uchodzić za zbyt radykalne lub niesprawiedliwe (np. dotyczących pracy dzieci, militaryzacji społeczności itp.) i było wykorzystane przynajmniej raz w każdej z rozgrywek. Co więcej, sama możliwość użycia żetonów wzgardy była dla części uczestników i uczestniczek podstawą do sygnalizowania własnych poglądów oraz oddzielania ich od decyzji podejmowanych w czasie gry (wypowiedzi podczas rozgrywki takie jak: „wiem, że osobom starszym należy się szacunek, ale jesteśmy w sytuacji, w której wszyscy muszą ciężko pracować” – R1; „nie do końca mi się to podoba, ale musimy porozmawiać o konieczności zaostżenia kar” – R3). Tego typu zachowania sugerują również, że społeczności tworzone przez osoby grające nie zawsze pozostają w zgodzie z ich osobistymi przekonaniem, co kieruje w stronę pytań o relacje **między postaciami**.

Sześć rozgrywek przeprowadzonych w ramach pilotażu to zdecydowanie za mało, by wyciągać jakiegokolwiek wnioski ilościowe. Warto natomiast zwrócić uwagę, że w przeprowadzonych rozgrywkach powtarzały się niektóre dylematy i rozwiązania, przede wszystkim dotyczące struktury władzy, dystrybucji kapitałów lub podziału pracy, co sugeruje, że dotyczą one współdzielonych wyobrażeń o tym, w jaki sposób funkcjonują (lub powinny funkcjonować) społeczeństwa.

Tworzone narracyjnie podstawy społeczności zazwyczaj (z wyjątkiem R2) odwoływały się do wartości merytokracyjnych (decyzje powinny podejmować osoby najlepiej wykształcone lub najbardziej doświadczone) oraz utylitarnych (słuszne jest podejmowanie działań przynoszących optymalną korzyść z perspektywy całej społeczności), chociaż nie zawsze było to wypowiediane przez graczy wprost. Co ciekawe, przyjęcie takich założeń prowadziło osoby uczestniczące w różnych rozgrywkach do podobnych pytań, wyzwań lub sytuacji. Do najważniejszych należały kwestie roli w społeczności tych kategorii osób, które z różnych względów nie są zdolne do ciężkiej fizycznej pracy, takich jak seniorzy, dzieci lub osoby chore. Uczestnicy i uczestniczki w kilku przypadkach (R2, R3, R5, R6) stanęli przed próbą powiązania kwestii roztoczenia opieki nad tymi osobami z możliwie szerokim włączeniem ich w prace na rzecz społeczności (np. osoby starsze opiekujące się dziećmi lub nauczające je, podczas gdy inni dorośli pracują; wykorzystanie dzieci do lekkich prac fizycznych, takich jak zbieractwo).

Ku pewnemu zdziwieniu badacza mniejsze znaczenie w tworzonych opowieściach miały podziały płciowe. W niektórych wypadkach (R5, R6) milcząco przyjęto założenie, że to mężczyźni są odpowiedzialni za podejmowanie się działań najbardziej niebezpiecznych i wymagających fizycznie (np. związanych z budownictwem, polowaniem, eksploracją terenu), podczas gdy inne opowieści zdawały się ignorować różnice płciowe, skupiając uwagę na innych podziałach

(najczęściej generacyjnych, ale również religijnych czy kulturowych). Za ledwie w jednym przypadku (R3) osoba grająca (kobieta) opowiedziała o wprowadzeniu do kodeksu społeczności praw podkreślających równouprawnienie i chroniących bezpieczeństwo kobiet. W rozmowie ewaluacyjnej osoba ta zwróciła uwagę, że pomysł był związany z przekonaniem, iż brak instytucjonalnego zabezpieczenia pozycji kobiet w społeczności mógłby skutkować w przyszłości dyskryminacją lub narażeniem na przemoc (np. fizyczną, seksualną).

Wracając do ogólnych zasad organizujących wymyśloną społeczność, powtarzającym się problemem okazywała się struktura władzy i dystrybucja dóbr. Pomimo faktu, że punktem startowym większości narracji była społeczność meritokratyczna, w której kluczowe decyzje podejmowali lub inspirowali wykształceni i sprawni ludzie w sile wieku (częściej mężczyźni), to jednocześnie osoby grające chętnie symulowały reakcję ze strony grup negujących takie rozwiązanie. Zazwyczaj nie były to jednak konkretne kategorie społeczno-demograficzne (np. kobiety wobec mężczyzn, młodzi wobec starych), a tworzone w świecie wyobrażonym grupy interesu (w jednym wypadku (R3) było to półtajne stowarzyszenie o nieprzejrzystej strukturze<sup>12</sup>, w innych grupy oparte na podziale światopoglądowym). Reakcje takie skutkowały wewnętrznymi konfliktami obniżającymi efektywność działań na rzecz zbiorowości, mierzonej w grze zrealizowanymi przedsięwzięciami (np. zbudowanie warsztatu, zagospodarowanie działki pod uprawę, opracowanie kodeksu praw), fizycznym opuszczeniem społeczności przez przedstawicieli jednej z grup lub przejściem władzy przez grupę opozycyjną. Początkowo stosunkowo stabilne i przejrzyste reguły organizacji społeczności w większości wypadków musiały ewoluować lub załamywały się w toku opowieści, co pokazuje, że osoby grające uważały kwestie struktury władzy za kluczowy element tworzonych historii. Warto przypomnieć, że nawet jeśli zdania Wyroczni sugerowały pewne konflikty o władzę, osoby grające nie były zobowiązane do prowadzenia narracji w tym kierunku.

---

<sup>12</sup> Wspomniana rozgrywka jest zresztą ciekawym przypadkiem, w którym gra pokazała również swój potencjał edukacyjny. W tworzonych opowieściach postaci wyznające wartości demokratyczne i opowiadające się za rządami prawa stopniowo traciły kontrolę nad społecznością na rzecz nieprzejrzystej, prawdopodobnie autorytarnej grupy interesu. Można to uznać za interesującą symulację tzw. paradoksu tolerancji Karla Poppera, który pisał: „Jeżeli rozszerzymy nieograniczoną tolerancję nawet na tych, którzy nie są tolerancyjni, jeżeli nie jesteśmy przygotowani do obrony tolerancyjnego społeczeństwa przed atakami nietolerancyjnych, to tolerancyjni zostaną zniszczeni, a wraz z nimi tolerancja” [Popper 2010: 366–367]. Osoby grające nie знаły jednak paradoksu Poppera, w związku z czym część rozmowy ewaluacyjnej została poświęcona refleksjom na temat jego znaczenia dla współczesnego świata.

Ciekawa jest również kwestia zróżnicowania tworzonych społeczności pod względem kulturowym czy etnicznym. W większości wypadków kwestia różnic wewnętrznych nie pojawiała się wyraźnie w opowieściach (z wyjątkiem R2, gdzie społeczność podzielono z grubsza na dwie frakcje, które można określić jako „optymistów” i „pesymistów”, oraz R3, gdzie wewnątrz społeczności działało półtajne stowarzyszenie o niejasnej agendzie), natomiast społeczności musiały się konfrontować z mniej lub bardziej zorganizowanymi grupami przybyszów z zewnątrz (takie scenariusze proponuje Wyrocznia, a osoby grające chętnie je stosowały), co w tworzonych narracjach prowadziło do podziału na swoich i obcych. Rzeczywiste lub potencjalne pojawienie się obcych grup skutkowało dyskusjami nad możliwymi działaniami obronnymi, wśród których – nawet jeśli nie było to później realizowane – pojawiały się projekty militaryzacji lub fizycznego odgródnienia społeczności od świata zewnętrznego poprzez budowanie płotów, palisad itp. (R1, R3, R5). W wywiadach po rozgrywkach osoby grające niechętnie podejmowały ten wątek, jednocześnie dostrzegając analogię między wytworzonymi przez siebie scenariuszami a sytuacją humanitarną na granicy polsko-białoruskiej oraz podejmowanymi wobec niej działaniami polityków, jak ogłaszanie stanu wyjątkowego czy budowa muru na granicy. Z kolei w sytuacjach po kontakcie z osobami lub grupami z zewnątrz, które chciały dołączyć do społeczności, osoby grające zastanawiały się nad koniecznością społecznej lub fizycznej czasowej izolacji przybyszów od głównego nurtu życia zbiorowości (kwarantanna), co częściowo odsyłało do skojarzeń z polityką zdrowia publicznego okresu pandemii COVID-19 (R1, R5). Wśród omawianych lub realizowanych pomysłów były m.in. nakaz zamieszkania nowoprzybyłych na peryferiach osady lub stały dozór nad przybyszami. Zarówno w świecie gry, jak i w rozmowach ewaluacyjnych pomysły takie były argumentowane troską o bezpieczeństwo społeczności i obawą o intencje przybyszów, co można jednoznacznie odnieść do współczesnego dyskursu populistycznego lub praktyk polityk migracyjnych.

Korespondencja pomiędzy dyskursem i praktykami politycznymi a tworzonymi podczas rozgrywek opowieściami prowadzi z kolei do pytań o relacje **między światami**, to znaczy o inspiracje, z których uczestnicy i uczestniczki w mniej lub bardziej świadomy sposób korzystali.

Wszystkie osoby grające zdawały sobie sprawę, że społeczność, o której opowiadają, doświadczyła jakiegoś rodzaju cywilizacyjnej katastrofy. Jej rodzaj oraz stopień uszczegółowienia został oddany do ustalenia uczestnikom i uczestniczkom. Wobec tak dużej swobody należy zwrócić uwagę, że osoby biorące udział w rozgrywkach starały się raczej unikać tworzenia rozbudowanych historii wprowadzających, ograniczając się do ogólnych założeń. Były one ustalone

wspólnie, a rozpoczęcie rozgrywki wymagało konsensusu co do *settingu*, czyli ogólnych ram świata wyobrażonego. Na sześć pilotażowych rozgrywek w dwóch przypadkach była to katastrofa klimatyczna (R2, R4), w dwóch kolejnych sugerowana przez instrukcję wojna (R3, R6), a w dwóch pozostałych ustalono, że nie ma to znaczenia (R1, R5). Co ciekawe, okazało się, że bez względu na podjęte decyzje, rodzaj katastrofy cywilizacyjnej miał minimalny wpływ na tworzone później narracje. Dla przykładu, społeczności powojenne nie zmagaly się szczególnie z problemami osób strauumatyzowanych konfliktem, rozpowszechnieniem się przemocy czy ułatwionym dostępem do broni. Społeczności po katastrofie klimatycznej nie musiały natomiast mierzyć się z ekstremalnymi zjawiskami pogodowymi, skutkami dewastacji ekosystemów czy suszami. Nie było to częścią powstających opowieści, nawet jeśli zdania Wyroczni dawały takie możliwości, co sugeruje, że wyobrażenia osób grających o skutkach potencjalnych zagrożeń cywilizacyjnych są dość naskórkowe. Dowodzi tego również fakt, że właściwie we wszystkich wypadkach lokacje, w których zostały osadzone społeczności, są na tyle podobne do siebie i swojskie z perspektywy doświadczeń graczy, że można je określić półżartem jako generyczne Mazury. W większości rozgrywek narratorki i narratorzy zdecydowali, że społeczności żyją blisko natury, w okolicach lasów (zaplecza zasobów: jedzenia, drewna, a jednocześnie wygodnego rezeruaru tajemniczych historii) oraz źródeł wody pitnej (jezioro, rzeka, strumień), w klimacie umiarkowanym, przypominającym polski lub nieco cieplejszym (śródziemnomorskim). Nawet w rozgrywce, w której ustalono, że społeczność zamieszkuje opuszczony miejski apartamentowiec (R6), duża część opowieści toczyła się w przestrzeniach otwartych, skupiając się na adaptacji terenów zielonych pod uprawy.

Co ważne, katastrofa cywilizacyjna w perspektywie osób grających nie polegała na pojawieniu się skrajnie niebezpiecznych warunków zewnętrznych, ale raczej cofnięciu się do wcześniejszych etapów rozwoju cywilizacji technicznej. Zabieg ten był zresztą najczęściej wewnątrznie niespójny. W ogólnym kształcie życie społeczności często przedstawiano jako wariacje na temat wiejskich społeczności przedprzemysłowych (duża część aktywności skupiała się np. wokół uprawy ziemi, zbieractwa i łowiectwa, budownictwa drewnianego), ale w poszczególnych rozgrywkach stwarzano ich członkom możliwości ograniczonego posługiwania się również późniejszymi zdobyczami technologii (np. agregat prądowłrczy, lodówka, traktor, samochód), (R2, R3, R5, R6). Niemal zupełnie nie pojawiały się natomiast urządzenia elektroniczne i teleinformatyczne. W narracjach osób grających brakuje nie tylko internetu, lecz także komputerów czy smartfonów. Z rozmów ewaluacyjnych po rozgrywkach wynika, że choć wiele

z osób grających świadomych jest możliwych scenariuszy choćby przebiegu katastrofy klimatycznej, nie zdecydowały się one wykorzystać ich w narracjach, nie poddając zresztą tych decyzji rozbudowanej refleksji.

Osoby grające niechętnie odwoływały się wprost do innych wydarzeń czy prognoz znanych z opracowań naukowych, popularnonaukowych lub programów informacyjnych. Ciekawym wyjątkiem była sytuacja opisana przez jednego z graczy podczas wywiadu grupowego (R6). Na podstawie dostępnych wskazówek Wyroczni rozważał on opowiadanie o odnalezieniu w okolicy osady masowych grobów (scenariusz zakładał opowieść o społeczności powojennej), jednak – jak opowiadał – natychmiast skojarzyło mu się to z wojną w Ukrainie, przez co uznał taki rozwój wydarzeń za zbyt drastyczny i niestosowny, aby włączać go w narrację. Innymi słowy, w tym wypadku znajomość faktów doprowadziła do decyzji o nieużywaniu ich w grze. Może to sugerować, że niektóre osoby grające nie włączały do opowiadanych historii najmroczniejszych lub drastycznych scenariuszy ze względu na własne poczucie dyskomfortu lub potencjalne okazanie go przez inne osoby dysponujące żetonami wzgardy.

Na podstawie badań pilotażowych trudno jest jednoznacznie ustalić charakter relacji pomiędzy światem rzeczywistym a wyobrażonym. Z całą pewnością osoby grające czerpią z tematów ważnych dla dyskursu politycznego i medialnego, takich jak katastrofa klimatyczna, migracje, kryzys humanitarny na granicy polsko-białoruskiej czy wojna w Ukrainie, ale sposób wykorzystania tych wątków jest wybiórczy, ogólnikowy i niekiedy sprawia wrażenie bezrefleksyjnego. Osoby badane zwracały uwagę, że inspirowały się również znanymi sobie dziełami kultury popularnej, takimi jak filmy, książki bądź gry. Wśród wymienionych w kwestionariuszach online odniesień znalazły się m.in. klasyczne pozycje literatury (*Przypadki Robinsona Crusoe*), powieści dystopijne (*Folwark zwierzęcy*; *Nowy wschłaniał świat*), popularne współczesne dzieła książkowe i filmowe (*Igrzyska śmierci*; *Metro 2033*; *Mad Max*), gry planszowe i komputerowe (*Frostpunk*; *This war of mine*; *Fallout*), co ujawnia szeroki zakres inspiracji kulturowych. Warto jednak podkreślić, że w rozmowach prowadzonych bezpośrednio po rozgrywkach uczestnicy i uczestniczki rzadko decydowali się na wskazanie konkretnych tytułów, częściej mówiąc o inspiracjach ogólną atmosferą takich dzieł. Jeśli jest tak w rzeczywistości, można odnieść wrażenie, że częściej była to atmosfera przygód Robinsona Crusoe, czyli trudnych, ale zwyczajnych zmagających się z naturą, niż bezwzględnej, pustynnego świata znanego z takich uniwersów, jak *Mad Max* czy *Fallout*.



## PODSUMOWANIE

Podsumowując rozgrywki przeprowadzone w ramach badania pilotażowego, można zauważyć, że relacje **między osobami grającymi** przyjmują różne formy w zależności od tego, czy poszczególni uczestnicy i uczestniczki są zorientowani bardziej na zwycięstwo, czy na fabułę, czy skupiają się na realizacji indywidualnych celów, czy na kooperacji. Wydaje się, że orientacje te mogą być powiązane z wcześniejszymi doświadczeniami różnych gier. Na przykład osoby deklarujące duże zainteresowanie grami planszowymi były wyraźniej zorientowane na zwycięstwo niż na fabułę.

Scenariusze przyszłości wygenerowane podczas rozgrywek (relacje **między postaciami**) często skupiały się na kwestiach organizacji społecznej i struktury władzy. Punktem wyjścia były w większości społeczności oparte na wartościach merytokratycznych i utylitarnych. Wbrew oczekiwaniom badaczka podziały lub konflikty związane z rolami płciowymi nie stanowiły ważnych części opowieści, widocznějšíe okazały się podziały generacyjne (przede wszystkim rola seniorów oraz dzieci w społeczności) czy światopoglądowe.

Narracje tworzone przez osoby grające były przynajmniej częściowo inspirowane przez rzeczywiste, współczesne wydarzenia oraz wytwory kultury popularnej (relacje **między światami**). Uczestnicy i uczestniczki przyznają się do czerpania pomysłów z książek, filmów oraz gier o tematyce postapokaliptycznej lub dystopijnej. W ich narracjach można znaleźć również elementy będące odzwierciedleniem dyskursu medialnego związanego z takimi wydarzeniami, jak wojna w Ukrainie, kryzys humanitarny na granicy polsko-białoruskiej czy pandemia COVID-19. Inspiracje te są jednak w większości wykorzystywane przez osoby grające w sposób mało pogłębiony lub niekonsekwentny, w tworzonych opowieściach często brakuje też długofalowych skutków katastrof stanowiących początkową ramę rozgrywek.

Podsumowując badanie, warto również wrócić do możliwości i potencjalnych ograniczeń wykorzystywania narracyjnych gier fabularnych, takich jak *The quiet year*, w refleksji nad społecznymi wyobrażeniami przyszłości i potencjalnymi skutkami zagrożeń cywilizacyjnych.

Myśląc o ograniczeniach, należy zwrócić uwagę na wyzwania organizacyjne badania oraz warunki umożliwiające uzyskanie rzetelnych i trafnych rezultatów. Przeprowadzone rozgrywki pilotażowe pokazują, że należy mieć świadomość wielu zmiennych mogących znacząco wpływać na styl rozgrywki, a tym samym opowiadane przez osoby grające historie. Jednym z przykładów mogą być wcześniejsze doświadczenia z grami planszowymi, innym – zróżnicowane postawy

poszczególnych osób wobec współpracy w grupie. Tymczasem inne zmienne, które – jak zakładał badacz – powinny się okazać istotne, np. płeć osób grających, nie odegrały w pilotażu aż tak znaczącej roli.

Inne wyzwanie związane jest z ustaleniem optymalnej roli badacza wobec osób grających. W większości wypadków była to rola obserwatora i moderatora – badacz usprawniał proces rozgrywki, wspierając komunikację między osobami grającymi i odwołując się w koniecznych sytuacjach do zapisów instrukcji. W jednej z rozgrywek, na skutek nieobecności niektórych zapowiedzianych osób, badacz wszedł w rolę aktywnego gracza, co skutkowało pewnymi wątpliwościami, ale również nowymi możliwościami. Ograniczając swoją aktywnością swobodę tworzenia narracji przez innych graczy, badacz mógł jednocześnie zachęcać do tworzenia opowieści w pożądanym kierunku, np. skupiającym się silniej na kwestiach społecznych zamiast przygodowej konwencji opowieści ocierającej się o gatunek *survival fiction*, w której stronę grawitowali uczestnicy i uczestniczki zorientowani na zwycięstwo. Optymalizacja roli badacza powinna zatem stać się przedmiotem dalszego namysłu.

Wyzwanie stanowią ponadto kwestie etyczne. Biorąc pod uwagę standardy realizacji badań społecznych oraz potencjalnie trudną, niepokojącą tematykę gry, badacz musiał uwzględnić szereg działań. Osoby badane zostały ogólnie poinformowane o temacie badań, dobrowolności przystąpienia do gry oraz możliwości wycofania się z rozgrywki, jeżeli będzie ona powodować dyskomfort. Jak zostało wspomniane wcześniej, mechanizmem łagodzącym napięcie podczas rozgrywki były wprowadzone przez instrukcję żetony wzgardy. Wydaje się jednak, że w podobnych badaniach warto również korzystać z innych mechanizmów bezpieczeństwa, wykorzystywanych niekiedy w grach narracyjnych, takich jak karta X, czyli umowny sygnał, którego użycie zatrzymuje rozgrywkę, daje czas na przerwę i ustalenie dalszych działań wobec dyskomfortowej sytuacji, lub system kolorowych kartek umożliwiający monitorowanie poziomu komfortu uczestników w czasie rzeczywistym.

Jeżeli chodzi o ewaluację rozgrywek, uzasadniony okazał się podział na grupowe wywiady oraz indywidualne kwestionariusze online. Te pierwsze, realizowane bezpośrednio po rozgrywkach, pozwalały osobom grającym na przekazanie nie tylko opinii, lecz także emocji pozostających w nich po grze. Rozmowy dawały również możliwość wyjaśniania ewentualnych nieporozumień i służyły rozładowywaniu napięć powstałych podczas rozgrywki, co jest istotne z punktu widzenia bezpieczeństwa i etyki badań. Kwestionariusze online, wypełniane indywidualnie na osobności przez osoby grające, pozwoliły natomiast na potwierdzenie wniosków, które pojawiły się podczas rozmów w standaryzowanej

formule, przynosząc tym samym dokładniejszą refleksję na temat kulturowych inspiracji osób grających (np. odniesień ze świata książek, filmów, gier, którymi się inspirowali), jako że podczas rozmów po rozgrywkach część z osób miała problemy z przytoczeniem konkretnych źródeł. Dokładne wyniki badania kwestionariuszowego nie zostały przytoczone w tekście ze względu na niewielką liczbę odpowiedzi, niemniej ich użyteczność powinna rosnać wraz z liczbą uczestników podobnych badań.

Należy uznać, że gry narracyjne, takie jak *The quiet year* mogą się stać interesującymi, angażującymi uczestniczki i uczestników narzędziami badań. Kończąc, warto też dodać, że intencja wykorzystania przez badacza tej gry jako narzędzia badawczego wpisuje się w szeroką koncepcję stojącą za powstaniem *The quiet year*. Rozbudzanie refleksji dotyczącej istotnych spraw społecznych było bowiem jednym z powodów jej stworzenia. Avery Alder w instrukcji do *The quiet year* zwraca na to uwagę czytelników, kierując jednocześnie zainteresowane osoby do siostrzanej gry pod tytułem *The Deep Forest*. Określona jako *post-colonial weird fantasy game*<sup>13</sup> wykorzystuje ona identyczną mechanikę do opowiadania historii grupy obcego gatunku, która odbudowuje społeczność po wycofaniu się ludzkich okupantów. Gra ma pobudzać empatię, wyobraźnię i refleksyjność, symulując problemy kultur i społeczeństw postkolonialnych [Alder 2019: 9]. Przykład ten pokazuje, że współpraca między badaczami a społecznością twórców i miłośników gier w celu rozwijania koncepcji *serious games* w naukach społecznych może przynieść w przyszłości wiele interesujących rezultatów.

## BIBLIOGRAFIA

- Aarseth Espen.** 2007. "Playing research: Methodological approaches to game analysis". *Artnodes* 7. <https://doi.org/10.7238/a.v0i7.763>.
- Abt Carl.** 1970. *Serious games*. New York: Viking Press.
- Alder Avery.** 2019. *The quiet year*. Buried Without Ceremony.
- Belton Olivia, Sarah Dillon.** 2021. "Futures of autonomous flight: Using a collaborative storytelling game to assess anticipatory assumptions". *Futures* 128: 1–13. <https://doi.org/10.1016/j.futures.2020.102688>.
- Buck Holly Jean.** 2019. *After geoengineering. Climate tragedy, repair, and restoration*. London, New York: Verso.
- Djaouti Damien, Julian Alvarez, Jean-Pierre Jessel.** 2011. Classifying serious games: the G/P/S model. In: *Handbook of research on improving learning and motivation through educational games: Multidisciplinary approaches*. P. Felicia (ed.), 118–136. Hershey: IGI Global.

<sup>13</sup> Trudna do przetłumaczenia etykieta, która odsyła z jednej strony do myślenia w kategoriach teorii postkolonialnej, z drugiej natomiast do podgatunku fantastyki, jakim jest *weird fiction* łączący elementy naukowe, mityczne i nadprzyrodzone.

- Elliott Jane.** 2005. *Using narrative in social research. Qualitative and quantitative approaches.* London, Thousand Oaks, New Dehli: SAGE Publications.  
<https://doi.org/10.4135/9780857020246>.
- Fine Gary A.** 1983. *Shared fantasy. Role-playing games as social worlds.* Chicago, London: The University of Chicago Press.
- Kempa Antonia, Susanne Haake, Paolo Burelli.** 2016. Storytelling in serious games. In: *Entertainment computing and serious games.* R. Dörner, S. Göbel, M. Kickmeier-Rust, M. Masuch, K. Zweig (eds.), 521–539. Dagstuhl: Springer Cham.  
<https://doi.org/10.1007/978-3-319-46152-6>.
- Liveley Genevieve, Will Slocombe, Emily Spiers.** 2021. “Futures literacy through narrative”. *Futures* 125. <https://doi.org/10.1016/j.futures.2020.102663>.
- Lugmayr Artur, Erkki Sutinen, Jarkko Suhonen, Carolina Islas Sedano, Helmut Hlavacs, Calkin Suero Montero.** 2017. “Serious storytelling – A first definition and review”. *Multi-media Tools and Applications* 76. <https://doi.org/10.1007/s11042-016-3865-5>.
- Marshall Helen, Kim Wilkins, Lisa Bennett.** 2023. “Story thinking for technology foresight”. *Futures* 146. <https://doi.org/10.1016/j.futures.2023.103098>.
- Mitchell Alex, Kevin McGee.** 2009. Designing storytelling games that encourage narrative play. In: *Interactive Storytelling.* I.A. Iurgel, N. Zagalo, P. Petta (eds.), 98–108. Berlin, Heidelberg: Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-642-10643-9>.
- Napiórkowski Marcin.** 2022. *Naprawić przyszłość. Dlaczego potrzebujemy lepszych opowieści, żeby uratować świat.* Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- Popper Karl.** 2010. *Spoleczeństwo otwarte i jego wrogowie.* Tom I. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Romrell Danae.** 2013. “Gender and gaming: A literature review”. *36th annual proceedings. Selected research and development papers presented at the Annual Convention of the AECT:* 170–182.
- Salen Katie, Eric Zimmerman.** 2004. *Rules of play: Game design fundamentals.* London: SAGE.
- StackExchange.** 2017. Why don't we find out what the Frost Shepherds are?. <https://rpg.stackexchange.com/questions/103852/why-dont-we-find-out-what-the-frost-shepherds-are> [access: 27.08.2023].
- Świątek Paweł.** 2014. „Rodzaje gier użytkowych (*serious games*) oraz ich zastosowanie w edukacji – Opis zjawiska”. *Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia de Cultura* VI. Folia 168: 95–105.

*Maciej Białous*

## SOCIAL IMAGERY OF THE FUTURE. USING NARRATIVE GAME *THE QUIET YEAR* AS A RESEARCH TOOL

Abstract

The article draws attention to the potential possibilities and limitations of the use of narrative games in research on social ideas of the future, mainly civilisational threats, using the example of a pilot study based on the game *The quiet year* by Avery Alder. First of all, the text introduces the category of serious games and its usefulness for social sciences. The following section presents

---

the results of a pilot study using the game *The quiet year*. It involves group storytelling of a small community after a civilisational disaster. The study focused on establishing and understanding the relationships that occur: 1) Between players (What types of interactions dominate between them?); 2) Between characters (What kinds of communities are created during the games?); 3) Between worlds (What experiences do players use when creating the game world? How important are popular culture or political messages in creating the game world?). The implementation of the study shows that the use of narrative games has great potential as a tool for researching social imagery of the future, with simultaneous limitations such as the need to control a large number of independent variables and the need to pay special attention to a high ethical level of research due to the potentially sensitive subject matter.

**Keywords:** narrative game, serious game, serious storytelling, future, civilisation threats