

Kamil Jędrasiak

Samoświadomość gier wideo

Stwierdzenie, że gry wideo adresowane są do graczy, razi oczywistością. Jeśli jednak opatrzymy je stosownym komentarzem, uwzględniając konkretny kontekst sformułowania podobnego spostrzeżenia, jak również precyzyjnie dookreślimy przedmiot, którego ono dotyczy (tym samym wyróżniając określony typ gier oraz graczy spośród ich ogółu), można dojść do interesujących wniosków. Oto bowiem warto zaznaczyć, że rzeczzone medium – podobnie zresztą, jak miało to miejsce w przypadku mediów wcześniejszych – zdążyło już zrodzić szereg tekstów, które komentując swój zmediatyzowany charakter (np. poprzez obnażanie swojej „growości”, autotematycznie ukazywanie gier w świecie przedstawionym czy łamanie schematów narracyjnych), przejawiają wyraźną autoreferencyjność¹. Innymi słowy, niektóre gry poza tekstualną warstwą znaczeniową

¹ W niniejszym tekście terminy takie jak autoreferencyjność/autoreferencja, samoświadomość, samozwrotność czy autotematyzm pojawiają się w formie synonimów. Warto wszakże zaznaczyć, że wywodzą się one z różnych porządków i w innych kontekstach różnice pomiędzy ich znaczeniem mogłyby się okazać istotne. Na potrzeby prowadzonego w tym rozdziale wywodu ich pokrewieństwo semantyczne pozwala stosować je jednak naprzemiennie jako różne określenia odwołujące się do tego samego typu praktyk kulturowych.

operują również pewnymi sensami na poziomie metatekstualnym – są (przy okazji lub przede wszystkim) „grami o grach” albo „grami o growości”. Aby jednak takie znaczenia były czytelne w sposób optymalny, ich docelowymi użytkownikami powinny być osoby dobrze zaznajomione z szerokim wachlarzem gier. Tym samym bycie graczem – w rozumieniu uwzględniającym doświadczenia i kompetencje medialne (*video game player*), a niekoniecznie identyfikację społeczno-kulturową (*gamer*) – umożliwia odczytanie znaczeń, które dla nie-graczy nie będą zrozumiałe. Można więc przyjąć, że założenie, wedle którego konkretne rodzaje – bądź też ogólniej: przykłady – gier wideo kierowane są do osób doświadczonych w graniu², jest słuszne. Rzecz jasna, mam tu na myśli grupę docelową, odbiorców implikowanych. Sama rozgrywka w te gry nie musi wcale być całkowicie niemożliwa dla użytkowników niezaznajomionych z innymi tytułami, ale wiedza i kompetencje gracza dysponującego już pewnym „medialnym obyciem” umożliwiają pełniejsze zrozumienie wartości naddanej wpisanej w dane utwory.

Moment, w którym dany artefakt kultury obnaża i stawia w centrum uwagi, a więc tematyzuje swój tekstualny czy medialny charak-

² Celowo nie podaję konkretnych ram, w których mieściłoby się owo „doświadczenie w graniu”. Określenie precyzyjnych kryteriów pozwalających na odróżnienie graczy doświadczonych od niedoświadczonych jest bowiem niemożliwe z uwagi na wiele czynników, takich jak wariacyjność sposobów angażowania się użytkowników w proces rozgrywki, zróżnicowanie przebiegów procesów gromadzenia wiedzy i kompetencji związanych z doświadczeniem grania oraz szereg innych aspektów subiektywizujących to doświadczenie. Uważam jednak, że sama kategoria jest istotna i użyteczna, a rozmyty charakter jej granic wiąże się z wewnętrzną skalarnością, a nie brakiem semantycznej swoistości. Swoistość tę wyznaczałoby mianowicie rozeznanie w schematach narracyjnych (fabularnych, gatunkowych i konwencjonalnych), intuicyjna orientacja w znormalizowanych rozwiązaniach interfejsowych czy umiejętność łatwego rozpoznawania innych elementów typowych dla gier wideo. Skalarność oznacza zaś różne stopnie zaznajomienia z każdym z tych aspektów i zróżnicowanie doświadczeń (np. w kwestii liczby gier znanych danemu graczowi).

ter, wiąże się nierozzerwalnie z odmiennym spojrzeniem na ów artefakt. Interpretacja sensów zawartych w świecie diegetycznym³ (a zatem przedmiotowym korelacie semantycznej warstwy wypowiedzi bądź reprezentacji) ustępuje bowiem wówczas pierwszeństwa refleksji wokół samej wypowiedzi bądź reprezentacji. Rozważania nad treścią w ramach diegezy⁴ zostają więc uzupełnione, a może wręcz zdominowane przez rozważania nad sposobami przedstawiania świata, środkami wyrazu, stylem, formą etc. Kiedy atencja użytkownika zwrócona jest na szereg zagadnień związanych z tekstualnością lub medialnością, kontakt z danym fenomenem wkracza na poziom *meta*, co z kolei wpływa na – a wręcz w odmienny sposób kształtuje – doświadczenie⁵ towarzyszące temu kontaktowi, zachodzące w relacji rzeczowego użytkownika z owym fenomenem.

Zaproponowany powyżej model opisu metatekstualności/metamedialności, będącej efektem autoreferencyjnego zwrotu, wbrew

3 Kategorię „świata diegetycznego” przyjmuję tu jako bardziej inkluzywny zamiennik dla kategorii „świat przedstawiony”. Ten ostatni stosowałbym bowiem raczej w przypadku mediów nieinteraktywnych, opartych jedynie na opisie lub reprezentacji wizualnej. Termin „świat diegetyczny” odnosiłby się w tym rozumieniu również np. do światów gier wideo. Kategoria ta pozwala również odróżnić istotne m.in. dla gier rozróżnienie na przestrzeń diegetyczną a niediegetyczną ekranową przestrzeń graficznego interfejsu użytkownika (a więc komunikatów adresowanych do gracza, niebędących częścią świata gry). Por. P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Universitas, Kraków 2016.

4 Kategorię diegezy/świata diegetycznego stosuję za: M.J.P. Wolf, *Narrative in the Video Game*, [w:] *The Medium of Video Game*, ed. M.J.P. Wolf, University of Texas Press, Austin 2001.

5 W zależności od rodzaju fenomenu, z którym mamy do czynienia, doświadczenie to można (lub nie) określić mianem odbiorczego. W przypadku tekstów zakładających „aktywne” użytkowanie zamiast „biernego” odbioru określenie doświadczenia użytkownika mianem doświadczenia odbiorczego byłoby niedopowiedzeniem. Z reguły charakter doświadczenia towarzyszącego świadomemu kontaktowi z tekstami kultury ma jednak znamiona doświadczenia estetycznego.

pozorom nie zakłada jednak, że sama „treść” nie jest ważna. Wręcz przeciwnie, to właśnie ona (a właściwie jej układ, uporządkowanie) stanowi zwykle nośnik sensów z poziomu *meta*; to za jej sprawą można zauważyć określone schematy, będące przedmiotem komentarza twórców danego samozwrotnego artefaktu.

Paranoja awatara. Max Payne jako postać świadoma swojej fikcyjności

Jednym z powszechnie znanych, wielokrotnie już komentowanych przykładów takiego zabiegu w grze wideo, jest pewna słynna scena z przebojowego tytułu studia Remedy Entertainment, *Max Payne*. W trakcie rozgrywki parokrotnie pojawiają się sekwencje, w których tytułowy bohater przeżywa dziwne, oniryczne wizje. Psychedeliczny charakter tych fragmentów gry znajduje wprawdzie uzasadnienie fabularne, aczkolwiek jedno rozwiązanie twórców jawi się szczególnie interesującym w kontekście rozważań podjętych w niniejszym opracowaniu.

Otóż, kiedy sterowany przez gracza Max (wspomniane niepokojące momenty są w pełni grywalne, interaktywne) dociera do płonącego pokoju, na biurku znajduje list oraz telefon. Aktywacja przy rzeczonym liście przycisku przypisanego w opcjach sterowania do komendy „akcja” uruchamia przerywnik fabularny utrzymany w konwencji typowej dla wielu fragmentów tej gry – sekwencję montażową z komiksowymi planszami opatrzonymi komentarzem głosowym wypowiedzianym przez samego bohatera w trybie *voice over*⁶. W scenie ukazanej w przerywniku gracz jest świadkiem dokonywanej przez Maksa lektury wspomnianego, za-

⁶ Stylistycznie owo akustyczne rozwiązanie przypomina analogiczną formę komentarza narracyjnego stosowaną powszechnie w kinie *noir*, co uznać można za dobry przykład remediacji teź filmowej konwencji w ramach gry (połączonej wszakże z remediacją estetyki komiksowej).

adresowanego do niego listu, z którego treści wynika, iż bohater znajduje się w powieści graficznej, w komiksie. Tym samym jako postać uświadamia sobie gorzką prawdę o swoim fikcyjnym jestestwie, dodatkowo komentując specyficzny komiksowy sposób przedstawiania historii: „Cała moja przeszłość to pofragmentowane kadry (stopklatki). Słowa zawieszone w powietrzu jak balony”. Zarazem dla gracza stanowi to pierwszy wyrażnie antyimmersyjny komunikat, podsycający poczucie zmieszania związanego z psychodeliczną wymową całego fragmentu gry, w którym sekwencja ta się rozgrywa.

Następny podobny komunikat pojawia się chwilę później, kiedy po przejściu do sąsiedniego pomieszczenia okazuje się, że jest ono bliźniaczą kopią poprzedniego. Również sytuacja, w której znajduje się Max, oraz czynności przewidziane do wykonania stanowią iterację czy też paralelizm względem celów i sekwencji wydarzeń z poprzedniego pokoju. Różnice pojawiają się natomiast w linii dialogowej. Decydując się na odczytanie listu, gracz konfrontuje bohatera z kolejną szokującą informacją. Dowiaduje się on bowiem, że znajduje się w grze komputerowej. Podobnie jak w przypadku wcześniejszej scenki rozgrywającej się w poprzednim pomieszczeniu komentowano specyfikę „komiksowości”, tak i tym razem głosem bohatera skomentowane zostają cechy charakterystyczne dla danego medium – konkretnie zaś gry, w której Max bierze udział: „Statystyki dotyczące broni wiszące w powietrzu, migające w kącie mojego oka. Niekończące się powtórki aktu strzelania, czas zwalniający, by pokazać moje ruchy. Paranoiczne poczucie, że ktoś kontroluje każdy mój krok”. W ten sposób zaakcentowane zostają między innymi poszczególne elementy graficznego interfejsu użytkownika, co samo w sobie uznać można za gest utrudniający, a wręcz uniemożliwiający dalszą immersję względem świata diegetycznego.

Co więcej, jako że owe elementy stają się w tym momencie widoczne dla samego bohatera, będącego przecież fikcyjną postacią-awatarem sterowanym przez gracza, granice ontologiczne rzeźbionego świata diegetycznego zostają przekroczone. Ekranowe

komunikaty systemowe adresowane do gracza⁷, uznawane dotąd za wyłączone z diegezy – a więc zaliczające się do poziomu mechaniki gry, jej zasad tudzież poetyki medium, nie zaś do historii konstruowanej w narracji – stają się zauważalne „od środka”, z poziomu fikcjonalnej rzeczywistości, w której rozgrywa się akcja. To jednak nie wszystko. Wypowiedź Maksa obnaża wszak również sam schemat rozgrywki oraz obecność gracza. Tym samym auto-referencyjność gry dopełnia się w sposób porównywalny z przełamywaniem czy też burzeniem „czwartej ściany”⁸, postulowanym i popularyzowanym między innymi w teatrze brechtowskim.

Choć rozmaite zabiegi autoreferencyjności zostały opisane w odniesieniu do teatru i innych sztuk oraz mediów, stosunkowo niewielu badaczy podjęło się opracowania podobnej tematyki w kontekście gier wideo. Na gruncie polskim wskazać można przede wszystkim na dotyczące wybranych aspektów tej problematyki rozważania Piotra Kubińskiego nad zaproponowaną przez niego kategorią emersji, rozumianą jako przeciwieństwo zmysłowej (tudzież umysłowej) immersji, „wynurzenie się” z fikcjonalnego świata⁹.

Specyfika gier komputerowych wydaje się natomiast szczególnie interesująca dla rozwinięcia refleksji nad samozwrotnością w kontekście osoby biorącej udział w rozgrywce. Z uwagi na aktywny i angażujący charakter praktyk uczestniczących, takich jak użytkowanie gry, sensory budowane za sprawą autoreferencyjności dotyczyć mogą bezpośrednio gracza i jego decyzyjności. Retorycz-

⁷ Por. P. Kubiński, *Znakowy charakter graficznych interfejsów użytkownika w grach wideo*, „Przegląd Humanistyczny” 2013, nr 4.

⁸ Proces polegający na zniesieniu symbolicznej granicy wirtualnie oddzielającej widzów od aktorów na deskach teatru tudzież – w kontekście mediów ekranowych – widzów lub graczy od postaci widocznych na ekranie. Inicjacją tego procesu jest każda sytuacja, w której dana fikcyjna postać zdradza swoją świadomość faktu, iż jest obserwowana przez widza/gracza lub że jest postacią fikcyjną.

⁹ Por. P. Kubiński, *Emersja – antyiluzyjny wymiar gier wideo*, „Nowe Media” 2014, nr 4.

ny potencjał tego typu zabiegów w tekstach interaktywnych pozostaje więc wciąż niezgłębionym polem badań.

Jeśli Max Payne świadom jest swojego statusu (bohatera gry komputerowej), a świadomość ta zwerbalizowana jest w treści gry (owszem, jest: w ścieżce dźwiękowej oraz na komiksowych kadrach), to gracz zwraca uwagę na zmediatyzowany, skonwencjonalizowany charakter doświadczenia, w którym uczestniczy, co odbywa się kosztem zanurzenia w historii. Ponadto fragment „Niekończące się powtórki aktu strzelania, czas zwalniający, by pokazać moje ruchy” stanowi dla gracza pretekst do refleksji nad schematem rozgrywki, na którą składa się zestaw mechanizmów i zasad ograniczających wariacyjność działań podejmowanych przez użytkownika gry. Tematem stają się tu zarówno reguły gatunku i konwencji (strzelanie)¹⁰, jak i konkretne rozwiązania zastosowane w danej grze (manipulacje czasem)¹¹ czy wreszcie jedna z ogólnych cech doświadczenia, jakim jest granie (powtarzalność)¹².

¹⁰ Max Payne to gra, którą zaliczyć można do gatunku gier akcji z perspektywą TPP (*third person perspective*; widok trzecioosobowy, zza pleców awatara). Strzelanie nie jest, rzecz jasna, specyfiką wyłącznie tego genre'u, ale między innymi dla niego jest jedną z cech powszechnie występujących. Bez wątpienia broń palna jest natomiast nieodłącznym atrybutem bohaterów kina *noir* i *neo-noir* oraz literatury typu *hardboiled*, czyli formuł stanowiących fundamenty dla konwencji, w której utrzymana jest gra studia Remedy Entertainment.

¹¹ Zastosowany w grze *bullet time* to efekt wizualny polegający na takim spowalnianiu przebiegu akcji prezentowanej na ekranie, że widoczne stają się niezauważalne w normalnych warunkach aspekty rzeczywistości, takie jak pociski lecące po ich wystrzeleniu (stąd w nazwie słowo *bullet*, oznaczające w języku angielskim nabój), nierzadko z trajektorią ich lotu wyraźnie zaznaczoną w przestrzeni. Wprowadzony był najpierw w kinematografii, gdzie spopularyzowany został za sprawą filmu *Matrix*. Pojawia się również w grach wideo, spośród których to właśnie Max Payne zasłynął umiejętnym jego wykorzystaniem.

¹² Jedną z cech charakteryzujących doświadczenie gracza w przypadku zdecydowanej większości gier jest iteratywność. Powtarzalność schematu ludycznego wyzwania wiąże się przede wszystkim z kolejnymi próbami odniesienia sukcesu po uprzednich porażkach w ramach tego

Platformówka inna niż wszystkie. *Braid* jako gra pogrywająca ze swoją „growością”

Z innymi rodzajami gestów autoreferencyjnych mamy do czynienia w *Braid*, stworzonej przez Jonathana Blowa niezależnej platformowo-logicznej grze wideo. Jej medialna samoświadomość przejawia się przynajmniej na trzech poziomach.

Pierwszy z nich dostrzegalny jest już chwilę po uruchomieniu programu. Oto bowiem zamiast standardowego menu oczom gracza ukazuje się tytuł gry na tle dwuwymiarowej, mrocznej miejskiej przestrzeni. Na pierwszym planie widnieje natomiast zacieniona sylwetka Tima (awatara, którym przyjdzie graczowi sterować) oraz platforma o poziomym układzie typowym dla gier platformowych z przewijanym tłem, zachęcająca do ruchu w prawo w kierunku budynku, który – jak można się domyślać – jest mieszkaniem bohatera. Na ciemnym zarysie owej konstrukcji pojawia się komunikat dla gracza, wyjaśniający podstawę sterowania. Choć podobne niediegetyczne, autonomiczne komunikaty powracają w grze parokrotnie, w różnych momentach rozgrywki, to wiele elementów graficznego interfejsu użytkownika wkomponowanych zostaje w *Braid* w wybrane obiekty świata diegetycznego¹³. Nie są

samego wyzwania, co oznacza konieczność wielokrotnego rozgrywania tego samego fragmentu. Por.: B. Kłoda-Staniecko, *Wirtualne zmagania z narracją* („*Metal Gear Solid: Ground Zeroes*”), „Opcje 1.1”, <http://opcje.net.pl/bartosz-kloda-staniecko-wirtualne-zmagania-z-narracja-metal-gear-solid-ground-zeroes/> (dostęp: 31.03.2017); M.J.P. Wolf, *Time in the Video Game*, [w:] *The Medium of Video Game*.

- ¹³ Interfejsy użytkownika dzielą się na kilka odmian w zależności od przyjętych kryteriów. Przekonująca wydaje się typologia zaproponowana przez Piotra Kubińskiego, który w oparciu o dwa kryteria zasadnicze i trzy subkryteria wymienia łącznie siedem odmian interfejsów. Te elementy interfejsu *Braid*, o których mowa w tej chwili – a więc funkcjonujące poza płaszczyzną ekranu, wprowadzone do trójwymiarowej przestrzeni, niebędące częścią świata diegetycznego

to więc ani niediegetyczne nakładki¹⁴ (typu HUD¹⁵), ani diegetyczne komunikaty¹⁶.

Co więcej, w pierwszej chwili po uruchomieniu gry można odnieść wrażenie, że nie ma w niej standardowego dla większości gier menu. W rzeczywistości gra pozbawiona jest wprawdzie typowego, niediegetycznego menu startowego, gdyż zastąpione zostało ono „grywalną” przestrzenią diegetyczną, w której selekcji spośród poszczególnych światów (poziomów, które gracz zamierza rozegrać) dokonuje się poprzez ruch postaci¹⁷ w mieszkaniu Tima. Niektóre opcje dostępne są jednak z poziomu zewnętrznego, standardowego menu (w tym ustawienia techniczne, zakończenie rozgrywki czy wyjście z gry), dostępnego po wciśnięciu klawisza „Esc” na klawiaturze lub jego ekwiwalentu w przypadku innych ustawień sterowania. Choć początkowe zaskoczenie, związane z brakiem menu zaraz po uruchomieniu gry, dość szybko ustępuje z uwagi na intuicyjność konstrukcji rozgrywki, to w zestawieniu z przyzwyczajeniami graczy należy je czytać jako gest emersyjny¹⁸.

Drugi rodzaj autoreferencyjności, możliwy do zaobserwowania w *Braid*, obecny jest na poziomie opowiedzianej w grze histo-

– mieszczą się na pograniczu dwóch kategorii: interfejsów przestrzennych i semeionów. Por.: P. Kubiński, *Gry wideo...*, s. 184–215.

¹⁴ *Ibidem*.

¹⁵ HUD (*heads-up display*), czyli taki typ graficznego interfejsu użytkownika, w którym komunikaty kierowane do gracza widoczne są na płaszczyźnie ekranu w przypisanych im na stałe częściach tegoż ekranu.

¹⁶ P. Kubiński, *Gry wideo...*, s. 184–215.

¹⁷ Dobór interfejsów zastosowanych w *Braid* może wydawać się nieprzypadkowy i podyktowany chęcią funkcjonalizacji ich granicznego bytowania na poziomie przynależności/nieprzynależności do świata diegetycznego; koresponduje bowiem z niejasnym statusem ontologicznym przestrzeni, w której funkcjonuje mieszkanie bohatera, oraz wyglądającej jak niebo przestrzeni pomiędzy tym mieszkaniem a poszczególnymi światami, w których toczy się akcja.

¹⁸ Paradoksalnie, nawet pozorna diegetyzacja interfejsu teoretycznie służy zazwyczaj wzmocnieniu immersji.

rii (a zwłaszcza konstrukcji fabularnej). Dzieło Jonathana Blowa stanowi bowiem przykład inteligentnej dekonstrukcji schematów gatunkowych znanych z gier (głównie platformowych), ze szczególnym uwzględnieniem serii *Super Mario Bros.*¹⁹ oraz *Donkey Kong*. Czytelne nawiązania do tych tytułów uwidaczniają się podczas rozgrywki w *Braid* wielokrotnie. Obecność intertekstualnych nawiązań, w zestawieniu z licznymi i znaczącymi przesunięciami względem przywoływanych pierwowzorów, skłania do analitycznej refleksji nad wpajanymi graczom przyzwyczajeniami, raz jeszcze stanowiąc potencjalną przyczynę emersji.

Szczególnie interesujące pole rozważań otwiera się również w związku z tym, że intertekstualność przybiera w *Braid* formę nie tyle cytatów, co parafraz. Dotyczy to zarówno warstwy tematycznej, jak i rozwiązań mechanicznych. Zmiany względem przywoływanych pierwowzorów w pierwszym przypadku zmieniają wydźwięk sytuacji fabularnych i prowokują do pracy interpretacyjnej, w drugim natomiast zwracają uwagę gracza na design poziomów i mechanizmów rządzących rozgrywką, a więc na warstwę zasad (aspekt ludyczny), nie zaś fikcji (aspekt narracyjny). W skali całej gry skutkuje to nasilającymi się napięciami między immersją a emersją.

Przykładowo, kiedy kierowany przez gracza Tim dociera do zamku, słyszy znane z *Super Mario Bros.* kultowe zdanie: „Księżniczka jest w innym zamku”, zapisane w ramce pełniącej funkcję analogiczną do komiksowego dymku (*speech bubble*)²⁰, wypowiedziane przez jedną

19 Na poziomie estetycznym *Braid* może budzić pewne skojarzenia nie tylko z *Super Mario Bros.*, ale także z serią *Wario Land*. Nie jest to zresztą jedyne podobieństwo gry Jonathana Blowa do tego cyklu. W kontekście jednego z kluczowych twistów fabularnych w *Braid* można przypuszczać, że gra o przygodach Wario – negatywnej wszakże postaci – mogła posłużyć twórcy za źródło inspiracji. Poza tym seria *Wario Land* również była wyraźnie autoreferencyjna, aczkolwiek trzeba przyznać, że samoświadomość produkcji Jonathana Blowa jest znacznie bardziej subtelna.

20 Jest to kolejny przykład skonwencjonalizowanego rozwiązania estetyczno-narracyjnego przynależnego do poetyki jednego medium (komiks) przeniesionego do innego medium (gry wideo). Z uwagi na

z postaci niegrywalnych. Poprzedzone zostaje ono jednak nie podziękowaniem – jak miało to miejsce w oryginale, gdzie wypowiadający te słowa Toad dziękował Mariowi za pokonanie jednego z fałszywych wcieleń głównego antagonisty gry, Bowsera – a przeprosinami, wyrażami żalu lub współczucia (*I'm sorry*). W tej postaci kultowe zdanie funkcjonuje w dyskursie fanowskim graczy²¹, niejako w oderwaniu od pierwotnego kontekstu, w charakterze swoistego memu²². Wprowadzenie go do swojej gry przez Jonathana Blowa jest więc cytatem fanowskiej parafrazy.

Z intertekstualnością wiąże się też trzeci rodzaj autoreferencyjności zastosowany w *Braid*. Jeden z etapów rozgrywki pojawiających się w grze, z uwagi na organizację przestrzeni i trasę, której pokonanie jest zadaniem bohatera, daje się odczytać jako nawiązanie do gry *Donkey Kong*²³. Podobnie jak w przypadku pozostałych etapów

powszechność stosowania dymków komiksowych w grach komputerowych – *speech bubbles* na stałe wpisały się w paletę środków wyrazu języka gier (zwłaszcza tych pozbawionych wypowiedzi w ścieżce audialnej) – nie należy jednak traktować tego zabiegu jako znaczącego nawiązania do komiksu. Jakkolwiek mamy bowiem do czynienia z aktem remediującym, to jest on znacznie bardziej „przezroczysty”, niż ma to miejsce np. w przypadku gry *Max Payne*.

21 Por. wpis „But Our Princess is in Another Castle”, „Know Your Meme”; <http://knowyourmeme.com/memes/but-our-princess-is-in-another-castle> (dostęp: 01.04.2017).

22 Mem – w kontekście kultury i mediów mem to rodzaj kulturowego replikatora, czyli jednostki informacji, która replikuje się i rozprzestrzenia bez wyraźnego wzorca, przekazywana przez ludzi różnymi kanałami (np. przez internet) zarówno wertykalnie (między pokoleniami), jak i horyzontalnie (między członkami tego samego pokolenia). Termin został wprowadzony do dyskursu przez Richarda Dawkinsa w książce *Samolubny gen*. W przeciwieństwie do genów memy są jednak podatne na większe lub mniejsze modyfikacje w trakcie replikacji i powielania, czego egemplifikację stanowią nieprecyzyjne przywołania kultowych fraz czy wariacyjne wersje memów internetowych. Por.: R. Dawkins, *Samolubny gen*, tłum. M. Skoneczny, Prószyński i S-ka, Warszawa 2012.

23 Por.: S. Totilo, *'Braid' Challenges Meanings of Life, 'Mario' Coins; Xbox 360 Price Drop; Gamer Homophobia & More, in GAMEFILE. Also:*

gry Jonathana Blowa, również temu poziomowi przypisany jest konkretny zestaw reguł dotyczących specyficznych relacji pomiędzy upływem czasu a ruchem w przestrzeni. Kiedy Tim przemieszcza się w prawo, wydarzenia rozwijają się zgodnie z określoną, starannie oskryptowaną sekwencją, w zaplanowanej z góry kolejności. Gdy bohater przemieszcza się w lewo, czas dla większości pozostałych obiektów się cofa, a więc ruch w ramach tej oskryptowanej sekwencji zostaje odwrócony – obiekty spadające lecą ku górze, te uprzednio wędrujące w prawo zaczynają iść w lewo i odwrotnie. W sytuacji, w której Tim stoi w miejscu bądź przemieszcza się po osi pionowej, reszta świata się nie rusza. Wyjątek stanowią jedynie wybrane, migocące obiekty, które poruszają się zgodnie z przypisaną im sekwencją niezależnie od przemieszczania się bohatera oraz ruchu bądź bezruchu reszty obiektów.

Implementacja tego jednego rozwiązania mechanicznego wpływa znacząco na charakter rozgrywki i taktykę gry konieczną do jej ukończenia. Pomaga to docenić precyzję, z jaką zaprojektowano dany poziom, oraz reguły gry, a także zestawzić je z ich odpowiednikami w przywoływanej grze Nintendo. Intertekstualne „powtórzenie” służy zatem nie tyle bezrefleksyjnemu powieleniu innego rozwiązania, co jego kreatywnemu, innowacyjnemu przetworzeniu, a tym samym dekonstrukcji realizowanego w nim schematu.

Szkatułkowe zagrywki. Kiedy gracz i jego awatar grają w te same gry

Ostatnim rodzajem samozwrotności gier wideo, na który chciałbym zwrócić uwagę, jest zastosowanie konceptu gry w grze. Polega on na zbudowaniu takiej sytuacji narracyjnej, w której w świecie diege-

California Violent Video Game Law Struck Down, „MTV News”; <http://www.mtv.com/news/1566563/braid-challenges-meanings-of-life-mario-coins-xbox-360-price-drop-gamer-homophobia-more-in-gamefile/> (dostęp: 01.04.2017).

tycznym gry pojawia się reprezentacja rozpoznawalnych elementów software'u oraz/lub hardware'u służącego do grania. Niezależnie od tego, czy ów element okazuje się wyłącznie nieaktywnym obiektem pełniącym funkcję estetycznego rekwizytu w symulowanej przestrzeni gry, czy też jest to obiekt podatny na użytkowanie przez gracza w ramach zasad gry (a więc podlegający interakcji z graczem), jego implementacja do świata przedstawionego skutkuje emersyjnym efektem deziluzji. Ilekroć bowiem w tekście kultury realizowanym w danym medium pojawia się reprezentacja tegoż medium tudzież tekstu kultury o tożsamym lub wyrażnie pokrewnym charakterze²⁴, tematyzowana zostaje sama kwestia medialności (co uznać można za przejaw autoreferencyjności, autotematyzm). Innymi słowy, na poziomie tematycznym tekstu wyłania się komentarz natury metatekstowej.

Zastanawiające są natomiast różnice pomiędzy emersyjnym działaniem takich samozwrotnych zabiegów w różnych mediach. Można bowiem odnieść wrażenie, że w przypadku filmu w filmie albo książki w książce istnieje dużo mniejsze ryzyko antylimersyjnego zaburzenia procesów interpretacyjnych na rzecz obnażania medialności, mimo że teoretycznie wszystkie te warianty autotematyzmu zwracają uwagę „odbiorcy” (kolejno: widza, czytelnika).

²⁴ Zastrzeżenie dopuszczające uznanie reprezentacji tekstu kultury o charakterze pokrewnym z tekstem kultury, w którym ta reprezentacja się pojawia, za przejaw metatekstualnej autoreferencyjności wprowadzam głównie z uwagi na niektóre stanowiska przyjmowane przez część badaczy gier, dla których różnice pomiędzy grami przeznaczonymi na różne platformy są na tyle istotne, że nie traktują ich oni jako tożsamych fenomenów. Chodzi tu o stawianie wyraźnych rozgraniczeń np. między grami na automaty, na komputery, na konsole i na urządzenia mobilne. W myśl mojej propozycji możliwość zagrania na fikcjonalnej konsoli do gier, istniejącej wewnątrz świata diegetycznego gry uruchomionej rzeczywiście na komputerze stacjonarnym, również jest przejawem autoreferencyjności tekstualnej i medialnej. Choć nie istnieje w tym przypadku zbieżność platform realnej i wirtualnej, obie służą bowiem do obsługi tego samego, w moim odczuciu, rodzaju tekstu kultury, jakim jest gra wideo.

nika, gracza) na fakt, że uczestniczy on właśnie w doświadczeniu estetycznym opartym na konkretnych konwencjach, protokołach użytkowania i innych własnościach przypisanych określonemu medium²⁵. Być może różnica w skali tego typu oddziaływania wynika z powszechności stosowania podobnych autoreferencyjnych zabiegów w kinematografii i literaturze (czy choćby telewizji) względem częstotliwości ich pojawiania się w grach.

Z pewnością szczególnie silnie emersyjną odmianą zastosowania konceptu gry w grze są takie jego realizacje, w których diegetyczna reprezentacja owej gry w grze jest nie tylko obiektem estetycznym, ale też funkcjonalnym. Mam tu na myśli sytuację, w której gracz może rzeczoną reprezentację uruchomić i obsługiwać tak, jak właściwą grę. W efekcie doświadczenie rozgrywki przyjmuje wówczas postać kompozycji szkatułkowej, stając się rozgrywką wielopoziomową w sensie ontologicznym. Dokładniej rzecz ujmując, uczestniczenie w grze dokonuje się na dwóch poziomach o odmiennym statusie ontologicznym: w niefikcjonalnej rzeczywistości gracza (*out-of-game*) oraz fikcyjnej rzeczywistości świata diegetycznego (*in-game*). Innymi słowy, gracz zasiadający przed ekranem uruchamia grę, w której jego wewnątrztekstowe „przedłużenie” w świecie fikcjonalnym (np. awatar) zaczyna grać w swoją grę, zaś ów proces grania kontrolowany jest przez tego samego gracza.

Przykładową realizacją tego modelu jest wyprodukowana przez studio Grasshopper Manufacture gra *Let It Die*, przeznaczona na konsolę PlayStation 4. Jakkolwiek zasadnicza część rozgrywki oferowanej przez ten tytuł wydaje się dość typową na poziomie mechaniki gry akcji TPP z elementami *beat 'em up*, slashera, cRPG i *roguelike*, której fabuła toczy się w fikcyjnym miejscu zwanym Tower of Barbs, to powoduje ona do istnienia jeszcze jedną płaszczyznę ontologiczną świata

²⁵ Jak stwierdza Zofia Mitosek: „Teatr w teatrze, fabuła w fabule, powieść w powieści – wszystkie te ironiczne procedury przypominają gry topologiczne, w których za każdym razem oddalamy się od wydarzenia stanowiącego punkt wyjścia narracji”. Źródło: Z. Mitosek, *Co z tą ironią?*, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2013, s. 27.

diegetycznego. Jak gracz ma bowiem okazję się przekonać, *Let It Die* to również tytuł fikcyjnej gry wideo występującej wewnątrz diegezy rzeczywistej gry *Let It Die*. Owa fikcyjna, „wewnętrzna” gra to retro-futurystyczny automat, mieszczący się w przestrzeni fikcjonalnego salonu gier o nazwie Hater Arcade, dla odróżnienia od sekwencji zasadniczej rozgrywki ukazanego na ekranie w perspektywie FPP. Wydarzenia rozgrywane się w Tower of Barbs można zatem czytać jako podwójnie fikcjonalne – są poniekąd wydarzeniami gry wewnątrz gry – mimo że zasadnicza część rozgrywki w rzeczywiste *Let It Die* (na PS4) polega na graniu właśnie w ową (automatową) grę wewnątrz gry pod tym samym tytułem. Sytuację komplikuje dodatkowo fakt, że wśród trzech postaci obecnych w salonie Hater Arcade znajduje się postać Śmierci, która pojawia się także w Tower of Barbs (jako ona, a nie jej „wewnętrzngrowa” reprezentacja). Status ontologiczny Śmierci może więc wydawać się niejasny²⁶.

Choć żadnym *novum* nie są ani produkcje wykorzystujące koncept gry w grze, nawet w wydaniu „funkcjonalnym” (wystarczy wszak wspomnieć choćby o minigrach dostępnych w *Grand Theft Auto: San Andreas*), ani takie, które przyjmują inne strategie autoreferencyjności, to w ostatnich latach zauważyć można zwiększenie zainteresowania twórców tego typu strategiami. Oprócz *Let It Die* wskazać można choćby takie niezależne produkcje podejmujące dyskursywną grę z ideą swojej growości, jak *Bedlam* (2015, Christopher Brookmyr), *The Beginner's Guide* (2015, Davey Wreden), *The*

²⁶ Jako że Hater Arcade znajduje się rzekomo u podnóża Tower of Barbs, status ontologiczny treści „gry w grze” *Let It Die* (na automaty) zdaje się tożsamy ze statusem ontologicznym treści rzeczywistej gry *Let It Die* (na PS4). Tym samym kompozycja szkatułkowa świata diegetycznego zostaje zakwestionowana (choć szkatułkowa kompozycja samego uczestniczenia w grze już nie, ponieważ wciąż mamy do czynienia z podwójnym zapośredniczeniem medialnym), dodatkowo komplikując sytuację i potęgując emersyjny efekt samozwrotności tej produkcji. Tym samym obecność postaci Śmierci – zarówno w salonie Hater Arcade, jak i w Tower of Barbs – podczas rozgrywki w grę użytą przez postać sterowaną przez gracza w tymże salonie nie powinna dziwić.

*Magic Circle*²⁷ (2015, Question) czy *SUPERHOT* (2016, Superhot Team). Każda z nich jest wyraźnie samoświadoma i poprzez realizację rozmaitych strategii ujawnia, a wręcz tematyzuje²⁸ swoją przynależność medialną. We wszystkich tych tytułach wskazać można mnogość zabiegów autoreferencyjności. W każdym z nich mamy na przykład do czynienia z multiplikacją rozwiązań estetycznych charakterystycznych dla więcej niż jednego stylu graficznego i konwencji gatunkowej, z dekonstrukcją schematów gatunkowych czy ze szkatułkowością planów ontologicznych diegezy i ich kwestionowaniem. Warto jednak podkreślić, że nie zawsze wszystkie te cechy występują równocześnie w przypadku gier przejawiających samoświadomość i samozwrotność. Omawiany trend przyjmuje bowiem wiele postaci w zależności od stosowanych przez twórców strategii służących osiągnięciu autoreferencyjności. Choć wzrost popularności takich tytułów, jak już zaznaczyłem, jest wciąż zjawiskiem stosunkowo młodym, to zdążył przyciągnąć uwagę nie tylko graczy, ale również środowiska akademickiego. W dyskursie anglojęzycznym takie samozwrotne i samoświadome gry wideo określane bywają mianem *metagames* (metagry), zaś na ich temat powstawać zaczęły już artykuły naukowe, a nawet prace dyplomowe. Autor

²⁷ Już sam tytuł *The Magic Circle* potraktować można jako samozwrotny, ponieważ stanowi on przywołanie wywodzącej się z ludologicznych rozważań Johana Huizingi nad polami gry kategorii „magicznego kręgu”, stosowanej w groźnawstwie do opisu granic sytuacji rozgrywki (warunków, zasad itd.) odseparowanej od normalnego życia.

²⁸ Zarówno *Bedlam*, jak i *The Beginner's Guide* oraz *The Magic Circle* to gry FPP, zasadzające się na bardzo zbliżonym poмысле. Kontrolowany przez gracza bohater każdej z nich (a wszyscy są świadomi swojej obecności w grze) znajduje się w podobnej sytuacji, w której dokonuje eksploracji zmultiplikowanych światów rzekomo odrębnych gier (więcej niż jednej gry w grze). Wszystkie też autotematycznie opowiadają o tworzeniu gier i zwracają uwagę na osoby kreatywnie uczestniczące w tych procesach. Por. strony każdej z gier w serwisie Steam: <http://store.steampowered.com/app/261490>; <http://store.steampowered.com/app/323380>; <http://store.steampowered.com/app/303210> (dostęp: 01.04.2017).

jednej z nich, Richard J. Andrews, poddaje na przykład analizie dwie gry Daveya Wredena – *The Stanley Parable* (2014, Galactic Café) oraz wspomniany już *The Beginner's Guide* – w kontekście postmodernistycznej narracji i sprawczości²⁹. Nieco szerszą perspektywę przyjmuje choćby Ida Katherine Hammeleff Jørgensen, która w bardzo krótkim artykule *A Game is a Game is a Game* wymienia wprawdzie jako przykłady metagier również dzieła Wredena, ale też wiele innych tytułów, w tym *The Talos Principle* (2014, Croteam) czy *Papers Please* (2014, Lucas Pope/3909). Badaczka wyraźnie zaznacza, że wszystkie z przytaczanych przez nią pozycji skupiają się na sobie samych oraz na naturze rozgrywki, każda robi to jednak na swój odmienny sposób. Z uwagi na te odmienności oraz ogólne wewnętrzne zróżnicowanie reprezentowanego przez wspomniane gry nurtu Hammeleff Jørgensen proponuje podział metagier na trzy „klasy” w oparciu o różne kryteria samozwrotności³⁰.

W kontekście rozważań na temat autoreferencyjności za interesujący materiał do analizy posłużyć może jednak również przywołany już powyżej *SUPERHOT* – gra FPS, „w której czas płynie tylko wtedy, kiedy się poruszasz”, jak głosi opis producentów³¹. Jej menu jest symulacją ekranu fikcyjnego, retrofuturystycznego systemu operacyjnego piOS. Wśród dostępnych w nim opcji – oprócz standardowych, takich jak możliwość rozpoczęcia właściwej rozgrywki³² bądź konfiguracji ustawień – znalazły się również zakład-

29 R.J. Andrews, *Metagames: Postmodern Narrative and Agency in the Video Games of Davey Wreden*, (2017), praca licencjacka (B.A.), Honors College of The University of Southern Mississippi, https://aquila.usm.edu/honors_theses/531 (dostęp: 17.07.2018).

30 I.K. Hammeleff Jørgensen, *A Game is a Game is a Game*, [w:] *Proceedings of DiGRA 2017 Conference: Think Design Play*, http://digra2017.com/static/Extended%20Abstracts/55_DIGRA2017_EA_Jorgensen_Game_Is_Game.pdf (dostęp: 17.07.2018).

31 Oficjalna strona internetowa gry *SUPERHOT*, <https://superhotgame.com/> (dostęp: 01.04.2017).

32 Pozycja w menu odpowiadająca standardowemu „Start Game” w tym przypadku zastąpiona zostaje napisem „SUPERHOT.EXE”, co

ki odsyłające do kilku „aplikacji”, w tym do kilku dodatkowych minigier w graficznym stylu ASCII oraz do dem, których estetyka przywodzi na myśl demoscenę lat osiemdziesiątych XX wieku³³. Choć wygląd menu stwarza iluzję, że wszystkie te elementy są osobnymi programami, w istocie stanowią one przecież integralną część *SUPERHOT*. Menu odgrywa jednak szczególnie istotną rolę z innego powodu – otóż spełnia ono również funkcję narracyjną. Tym samym, jako graficzny interfejs użytkownika, okazuje się ono częścią *diegezy*³⁴, a zarazem nośnikiem sensów na poziomie *meta*. W przerwach pomiędzy kolejnymi sesjami „właściwej” rozgrywki, na symulowanym piOS-owym ekranie (czyli na ekranie menu stylizowanym na ekran systemów operacyjnych takich jak DOS) sporadycznie ukazują się bowiem okienka fikcjonalnego systemowego komunikatora, za pośrednictwem którego protagonista gry (personifikowany w osobie gracza) prowadzi konwersację z tajemniczym rozmówcą. Pojawianie się kolejnych zdań wywołuje gracz, wciskając dowolne klawisze klawiatury komputera, na którym gra³⁵. Treść rozmowy stanowi natomiast w dużej mierze autoreferencyjny komentarz wobec przebiegu rozgrywki tudzież szerzej: wobec doświadczeń będących udziałem gracza-bohatera.

wpisuje się w iluzoryczne poczucie, że menu to ekran systemu piOS, zaś *SUPERHOT* jest tylko jedną z dostępnych w tymże systemie aplikacji.

33 Por. K. Wróbel, *Demoscena – pomiędzy sztuką a technologią*, „Portal Rynek i Sztuka”, 06.03.2013; <http://rynekisztuka.pl/2013/02/06/demoscena-pomiedzy-sztuka-a-technologie/> (dostęp: 12.03.2018).

34 Początkowo można przypuszczać, że menu *SUPERHOT* jest obszarem pozadiegetycznych komunikatów interfejsowych z poziomu zasad (na osi gra-gracz), a nie częścią *diegezy*. Wraz z postępami w grze staje się zrozumiałe, że menu to stanowi raczej odmianę metainterfejsu (zgodnie z typologią Kubińskiego; por. P. Kubiński, *Gry wideo...*, s. 184–215).

35 Przebieg rozmowy jest liniowy i uporządkowany zgodnie ze scenariuszem twórców. Choć nie ma znaczenia, które klawisze wciska gracz, interfejs mechaniczny wykorzystany jest w sposób mimetyczny, dający iluzję pisania.

Emergentne zabiegi w *SUPERHOT* konsekwentnie ewokują obecność gracza w przestrzeni pozaekranowej i zwracają uwagę na samo doświadczenie grania, celem spotęgowania niepokojącego, psychodelicznego, paranoicznego wręcz nastroju towarzyszącego temuż doświadczeniu. Wszystko to skutkuje zaburzeniem stabilności statusu ontologicznego świata diegetycznego, co wraz z przybliżaniem się do finału kampanii fabularnej ulega stopniowemu nasileniu.

Również twórcy wysokobudżetowych gier głównego nurtu nieśmiało odkrywają uroki autoreferencyjnych zabiegów, czego przykładem może być czwarta część cyklu *Uncharted* (Naughty Dog). W jednej ze scen bohaterowie zasiadają do konsoli PSX (pierwsze PlayStation) i konkurują ze sobą, rozgrywając jeden z początkowych poziomów kultowej gry *Crash Bandicoot*. Zadaniem gracza jest przejście kontroli nad tym, jak radzi sobie Nathan Drake, ponieważ to właśnie gracz obsługuje zremediowaną w ten sposób rozgrywkę, tym samym uczestnicząc więc w rozgrywce na obu poziomach – gry właściwej (*Uncharted 4*) oraz w gry w grze (*Crash Bandicoot*).

Wszystkie opisane w niniejszym rozdziale strategie autoreferencyjności w grach wideo, prowadzące do przełamывania iluzyjności fikcyjnych światów tychże gier, skutkować mogą dystansem gracza względem narracji i (re)konstruowanej przez nią w toku poczynań gracza historii. Jak słusznie zauważa Piotr Kubiński, wszelkie „celowo przeprowadzone zabiegi emersyjne można ująć za pomocą kategorii ironii w rozumieniu zaproponowanym przez Mitosek, która widzi ważne źródło tak pojmowanej ironiczności w poszukiwaniu przez dziewiętnastowiecznych twórców granic językowej kreacji”³⁶. Ironiczne zdystansowanie nie musi jednak oznaczać postawy trywialnej ani prześmiewczej, lecz krytyczne i refleksyjne podejście do wybranych elementów tekstu, wobec których twórcy i odbiorcy mają się ironicznie dystansować.

Przykłady, które posłużyły mi do konkretyzacji wywodu na temat autoreferencyjności gier wideo nie świadczyły wszakże o cynizmie ich

³⁶ P. Kubiński, *Gry wideo...*, s. 149.

twórców. Wręcz przeciwnie – tworzenie tak samoświadomych tekstów kultury w duchu postmodernistycznej dekonstrukcji uznać można za przejaw co najmniej dobrej znajomości specyfiki medium, w ramach którego dane teksty się realizuje. Kwestionowanie utartych schematów i konfrontację z przyzwyczajeniami oraz oczekiwaniami graczy, nawet kosztem komfortu oferowanego im przez *immersję*, postrzegać należy być może jako wyraz głębokiego szacunku do gier wideo i próbę poszukiwania nowych pokładów drzemiącego w nich potencjału.

Bibliografia

- Andrews R.J., *Metagames: Postmodern Narrative and Agency in the Video Games of Davey Wreden*, (2017), praca licencjacka (B.A.), Honors College of The University of Southern Mississippi, https://aquila.usm.edu/honors_theses/531 (dostęp: 17.07.2018).
- Dawkins R., *Samolubny gen*, tłum. M. Skoneczny, Prószyński i S-ka, Warszawa 2012.
- Hammeleff Jorgensen I.K., *A Game is a Game is a Game*, [w:] *Proceedings of DiGRA 2017 Conference: Think Design Play*, http://digra2017.com/static/Extended%20Abstracts/55_DIGRA2017_EA_Jorgensen_Game_Is_Game.pdf (dostęp: 17.07.2018).
- Kłoda-Staniecko B., *Wirtualne zmagania z narracją* („*Metal Gear Solid: Ground Zeroes*”), „Opcje 1.1”, <http://opcje.net.pl/bartosz-kloda-staniecko-wirtualne-zmagania-z-narracja-metal-gear-solid-ground-zeroes/> (dostęp: 31.03.2017).
- Kubiński P., *Emersja – antyiluzyjny wymiar gier wideo*, „Nowe Media” 2014, nr 4, s. 161–176.
- Kubiński P., *Gry wideo. Zarys poetyki*, Universitas, Kraków 2016.
- Kubiński P., *Znakowy charakter graficznych interfejsów użytkownika w grach wideo*, „Przegląd Humanistyczny” 2013, nr 4, s. 73–81.
- Mitosek Z., *Co z tą ironią?*, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2013.
- Wolf M.J.P., *Narrative in the Video Game*, [w:] *The Medium of Video Game*, ed. M. J. P. Wolf, University of Texas Press, Austin 2001.
- Wolf M.J.P., *Time in the Video Game*, [w:] *The Medium of Video Game*, ed. M. J. P. Wolf, University of Texas Press, Austin 2001.