

teksty
drugie

Teksty Drugie

Teoria literatury, krytyka, interpretacja

3 | 2017

Wszystko gra?

Gra w grze – problem paraludyczności

The Game in the Game: The Problem of the Paraludic

Mateusz Kominiarczuk



Electronic version

URL: <http://journals.openedition.org/td/1260>

ISSN: 2545-2061

Publisher

The Institute of Literary Research of the Polish Academy of Sciences

Printed version

Date of publication: 1 juin 2017

Number of pages: 381-396

ISSN: 0867-0633

Electronic reference

Mateusz Kominiarczuk, « Gra w grze – problem paraludyczności », *Teksty Drugie* [Online], 3 | 2017, Dostępny online od dnia: 15 juin 2017, Ostatnio przedlądany w dniu 11 juin 2019. URL : <http://journals.openedition.org/td/1260>

Teksty Drugie

Gra w grze – problem paraludyczności

Mateusz Kominiarczuk

TEKSTY DRUGIE 2017, NR 3, S. 381–396

DOI: 10.18318/td.2017.3.23

Gry cyfrowe¹ są powszechnie uznawane za systemy złożone. Mówiąc o złożoności, badacze wskazują przy tym najczęściej na wielość i zróżnicowanie mechanizmów ludycznych, czyli sposobów na wchodzenie przez agensów w interakcje ze stanem gry². Złożoność gier

Mateusz Kominiarczuk – doktorant Wydziału „Artes Liberales” UW. Jego zainteresowania naukowe obejmują „gry w grach”, historię RPG i koncepcje Gerarda Genette’a. Obecnie zajmuje się badaniem złożonych artefaktów ludycznych i gier kompozytowych. Publikował w czasopiśmie „Homo Ludens” oraz „Literatura i Kultura Popularna”. Kontakt: mateusz@kominiarczuk.com

-
- ¹ Z pewnymi wyjątkami w humanistyczno-społecznych badaniach nad grami (*game studies*) wymiennie mówi się o „grach wideo”, „komputerowych”, „elektronicznych” lub „cyfrowych” – por. P. Kubiński *Gry wideo. Zarys poetyki*, Universitas, Kraków 2016, s. 7; V. Karhulahti *Defining the videogame*, „Game Studies” December 2015 Vol. 15 issue 2, <http://gamestudies.org/1502/articles/karhulahti> (17.07.2017). W toku pracy argumentuję na rzecz stosowania bardziej neutralnego i trafniejszego terminu, jakim jest „oprogramowanie rozrywkowe”, jednak odwołuję się także do ww. terminów synonimicznych. Jednocześnie wzmianki o „grach” bez dookreślenia odnoszą się zarówno do oprogramowania rozrywkowego (niezależnie od platformy), jak i do gier innego rodzaju (np. towarzyskich – planszowych, karcianych i fabularnych).
 - ² Por. M. Sicart *Defining game mechanics*, „Game Studies” December 2008 Vol. 8 issue 2, <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart> (20.07.2016), tłum. własne.

można jednak rozumieć również w inny sposób. Jak zauważył Espen Aarseth, wiele gier komputerowych stanowi ludonarracyjne amalgamaty, hybrydy łączące w sobie komponenty ludyczne (tj. growe *sensu stricto*) i różnorodne treści nieinteraktywne, w szczególności elementy narracyjne. Jego zdaniem metonimiczne określanie „grami” zintegrowanych pakietów multimedialnych prowadzi do nieporozumienia przez zatarcie specyfiki oprogramowania rozrywkowego:

„Gry” nie są po prostu grami, lecz złożonymi programami zdolnymi naśladować dowolne medium, w tym film, tekst/powieść, powieść graficzną, a skoro już o tym mowa – także symulować gry planszowe i sporty.³

Spostrzeżenia Aarsetha wpisują się w szerszy nurt rozważań ludoontologicznych, a więc dotyczących przedmiotu współczesnych badań nad grami oraz nad miejscem oprogramowania rozrywkowego na tle innych artefaktów ludycznych, takich jak łamigłówki, zabawki czy gry. Jednym z pionierów podobnego ujęcia w kontekście gier komputerowych jest projektant Chris Crawford⁴. Na gruncie humanistyczno-społecznych badań nad grami ten problem poruszali m.in. Greg Costikyan⁵, Olli Tapio Leino⁶ i Veli-Matti Karhulahti⁷.

Warto zauważyć, że podkreślane przez Aarsetha możliwości symulacyjne gier komputerowych są potencjalnie nieograniczone, co pozwala na zagnieżdżanie w ramach oprogramowania rozrywkowego wszelkich artefaktów ludycznych – nie tylko wspomnianych sportów i gier planszowych, lecz także łamigłówek, gier arkadowych (*arcade*) i innych gier cyfrowych. Powstające na

3 Por. E. Aarseth *A narrative theory of games*, w: *Proceedings of the 2012 Conference on the Foundations of Digital Games*, ACM, New York 2012, https://www.researchgate.net/publication/254006015_A_narrative_theory_of_games (27.11.2016), s. 2, tłum. własne.

4 C. Crawford *The art of computer game design*, 1982, red. wer. cyfr. S. Peabody, Washington State University, Vancouver 1997, http://raws.adc.rmit.edu.au/~e57593/resources/The_Art_of_Computer_Game_Design/Coverpage.html (16.12.2016).

5 G. Costikyan *I have no words & I must design: toward a critical vocabulary for games*, w: *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*, Tampere University Press, Tampere 2002, http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05164_51146.pdf (16.12.2016).

6 O.T. Leino *Death loop as a feature*, „Game Studies” December 2012 Vol. 12. issue 2, http://game-studies.org/1202/articles/death_loop_as_a_feature (16.07.2017).

7 V. Karhulahti *Adventures of ludom: a videogame geneontology*, University of Turku, Turku 2015; por. tegoż *Defining the videogame*.

skutek tego procesu „gry w grze” potocznie określa się „minigrami” (*minigames*). Za przykład może tu posłużyć cyfrowa gra karciana *Gwint* będąca częścią opracowanego przez CD Projekt RED pakietu rozrywkowego *Wiedźmin 3: Dziki Gon* z 2015 r. albo *TreeDude* włączony do wydanej w 2016 roku niezależnej strzelanki *Superhot* łódzkiej grupy Superhot Team (omawiane w dalszej części tekstu).

Sięgające swoją historią połowy lat 80. XX wieku⁸, dodawane do większego pakietu rozrywkowego minigry stanowią przy tym zaledwie jedną stronę zagadnienia, którego dopełnieniem są „metagry” nadbudowywane na grze podstawowej. Zaliczają się do nich w szczególności systemy osiągnięć – zarówno stanowiące integralną część oprogramowania, jak i umocowane w pośredniczącej platformie cyfrowej⁹. Analizowane razem, nie zaś z osobna (jak było w dotychczasowych opracowaniach), różne odmiany „gier w grach” ujawniają swoją właściwą naturę jako paragry (*paragames*) – przejaw paraludyczności (*paraludicity*), tj. specjalny przypadek Genette’owskiej paratekstualności¹⁰.

Kiedy w 2005 roku Microsoft równocześnie z wypuszczeniem na rynek konsoli Xbox 360 przeprowadził reformę platformy sieciowej *Xbox Live* (XBL), wprowadzenie do niej tzw. osiągnięć (*achievements*) – specjalnych punktów i odznak przyznawanych graczom za spełnienie określonych warunków w grze – mogło jeszcze wydawać się stosunkowo mało istotnym posunięciem. Ostatecznie nie było to nic nowego: podobnie jak w wypadku minigier, korzenie tego rozwiązania w kontekście rozrywki cyfrowej dają się prześledzić aż do wczesnych lat 80. XX wieku, a bardziej bezpośrednio – do

8 Por. R. Lambie *The strange history of loading screen mini-games*, „mental_floss” 26 January 2016, <http://mentalfloss.com/uk/games/37627/the-strange-history-of-loading-screen-mini-games> (15.12.2016).

9 Zob. J. Hamari, V. Eranti *Framework for designing and evaluating game achievements*, w: *Proceedings of DiGRA 2011: Think Design Play*, <http://www.digra.org/digital-library/publications/framework-for-designing-and-evaluating-game-achievements/> (16.11.2014). Por. K. Huotari, J. Hamari *Defining gamification – a service marketing perspective*, w: *Proceedings of the 16th International Academic MindTrek Conference on Media of the Future*, ACM, New York 2012, <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=2393137> (16.11.2014).

10 Por. G. Genette *Palimpsesty. Literatura drugiego stopnia*, przeł. T. Stróżyński, A. Milecki, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2014, oraz E. Kuźma recenzja *Palimpsestes la littérature au second degré* G. Genette’a, „Pamiętnik Literacki” 1987 z. 78/2, s. 392-399. Patrz także G. Genette *Paratexts: thresholds of interpretation*, trans. J.E. Lewin, introd. R. Macksey, Cambridge University Press, Cambridge 1997.

drugiej połowy lat 90. XX wieku¹¹. Mimo to właśnie aktualizacja *Xbox Live* okazała się punktem przełomowym i zapoczątkowała jeden z dominujących trendów we współczesnym projektowaniu i dystrybucji oprogramowania rozrywkowego¹².

Microsoft był pierwszy, jednak widząc efekty, jakie przyniosło producentom Xboxa wprowadzenie tak funkcjonujących osiągnięć, po zbliżone rozwiązania sięgnęły kolejne duże firmy. W 2007 roku osiągnięcia na potrzeby platformy dystrybucji cyfrowej *Steam* zaadaptowało Valve. W tym samym roku analogiczny system przyjęło w rozszerzeniu *World of Warcraft: Wrath of the Lich King* studio Blizzard Entertainment. Obecnie z różnie nazywanych osiągnięć, trofeów lub medali korzystają wszyscy więksi producenci i dystrybutorzy cyfrowi, w tym Sony, Apple i Google, a także liczne serwisy udostępniające gry przeglądarkowe, m.in. Kongregate, Armor Games i Newgrounds.

W jeszcze głośniejszy sposób osiągnięcia zostały również zaadaptowane do celów pozagrowych przez strategię marketingową określaną jako „gamifikacja”¹³. Zgodnie z jej założeniami przyznawanie odznak i punktów ma pozwalać na zwiększenie atrakcyjności poprzez powierzchowne upodobnienie do gier aktywności żmudnych i wymagających wysiłku, jak praca lub ćwiczenia. Kiedy przedmiotem tak rozumianej „gamifikacji” stają się gry, do których trofea dodawane są wtórnie, efekty są znacznie ciekawsze formalnie¹⁴ – podobnie jak trudności, jakie sprawia to badaczom.

11 M. Jakobsson *The achievement machine: understanding Xbox 360 achievements in gaming practices*, „Game Studies” February 2011 Vol. 11 issue 1, <http://gamestudies.org/1101/articles/jakobsson> (20.07.2016).

12 Tamże. Por. J. Bycer *Understanding the siren song of achievements*, „Game Wisdom” 18 September 2013, <http://game-wisdom.com/critical/understanding-the-siren-song-of-achievements> (23.07.2014).

13 Por. J. Hamari, V. Eranti *Framework*. Szerzej nt. gamifikacji zob. K. Huotari, J. Hamari *Defining gamification*; por. z nowszą wersją studium: K. Huotari, J. Hamari *A definition for gamification: anchoring gamification in the service marketing literature*, „Electronic Markets”, Springer, Berlin Heidelberg 2016, <http://link.springer.com/article/10.1007/s12525-015-0212-z> (29.09.2016). Nt. prekursorów i paralel gamifikacji zob. także: S. Deterding i in. *From game design elements to gamefulness: defining „gamification”*, w: *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, ACM, New York 2011, <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=2181037.2181040> (15.11.2014), s. 1-2.

14 Nt. zasadności pozornie tautologicznego zastosowania określenia „gamifikacja” w odniesieniu do projektowania gier zob. M. Kominiarczuk *Gamified gameplay: gamification in game design*, w: *Gamification. Critical approaches*, ed. by J. Kopeć, K. Pacewicz, Wydział „Artes Liberales” UW, Warszawa 2015, <http://gamification.al.uw.edu.pl/> (30.09.2015), s. 83-97.

Systemy osiągnięć towarzyszące programom rozrywkowym bezpośrednio (jak w *World of Warcraft* lub *Diablo 3* Blizzard Entertainment) lub za pośrednictwem platform cyfrowych (np. *Steam* względem *Superhot*, *PlayStation Network*, *Xbox Live* i *GOG Galaxy* w wypadku *Wiedźmina 3*) najczęściej nazywane są przez badaczy gier „meta-grami” (*meta-games*)¹⁵. Główną wadą tego terminu jest jego wieloznaczność. Ta sama nazwa odnosi się również do aktywności, w którą angażują się gracze obierający sobie za cel zdobywanie kolejnych odznak i innych trofeów¹⁶. „Metagra” (*metagame*) lub po prostu „meta” w żargonie graczy oznacza zarazem najpopularniejsze w danym okresie strategie i zagrania, a „metagranie” (*metagaming*, „granie meta” lub „pod metę”) to sposób na ogranie gry lub przeciwnika (*gaming the game*, *playing a player*), ewentualnie wykroczenie poza ramy fikcji w kontekście towarzyskiej gry fabularnej. Wreszcie „metagrami” (*metagames*) nazywa się w humanistyczno-społecznych badaniach nad grami „gry o grach”, a więc oprogramowanie rozrywkowe nacechowane metareferencjalnie¹⁷ lub, jak proponuje Astrid Ensslin, wykazujące „metaludyczność” (*metaludicity*)¹⁸ analogiczną do metatekstualności.

Żeby opanować obserwowany chaos terminologiczny, Marcus Carter, Martin Gibbs i Mitchell Harrop podjęli się zredefiniowania metagier i zaproponowali dwa nowe pojęcia: orto- i paragry¹⁹. W tej terminologii ortogra (*orthogame*) wyznacza trzon gry tożsamy z *core game* w ujęciu Hamariego i Erantiego²⁰: „nieustannie negocjowany wycinek gry, który przez graczy może zostać uznany za fundament lub zupełnie podstawową grę w ramach całej

15 K. Huotari, J. Hamari *A definition for gamification*, s. 6. Ten sam sentyment można zauważyć u Jakobssona piszącego o systemie osiągnięć będącym częścią platformy *Xbox Live*, jednak brak tu podobnego rozróżnienia semantycznego – w przekonaniu badacza uwzględnienie systemu osiągnięć przeistacza platformę dystrybucyjno-społeczną w grę sieciową: „Xbox Live Massively Multiplayer Online Game”; por. M. Jakobsson *The achievement machine*. Jego obserwacja ma zastosowanie także do innych platform tego typu, jak np. *Steam* wykorzystywany przez *Superhot*.

16 Por. J. Hamari, V. Eranti *Framework*.

17 Por. M. Carter, M. Gibbs, M. Harrop *Metagames, paragames and orthogames: a new vocabulary*, w: *Proceedings of the 2012 Conference on the Foundations of Digital Games*, <http://people.eng.unimelb.edu.au/mharrop/metagames.php> (22.10.2015).

18 A. Ensslin *Playing with rather than by the rules. Metaludicity, allusive fallacy, and illusory agency in „The Path”*, w: *Analyzing digital fiction*, ed. by A. Bell et al., Routledge, New York–London 2014, s. 75–93.

19 M. Carter et al. *Metagames, paragames and orthogames*.

20 Por. J. Hamari, V. Eranti *Framework*.

gry”, będący punktem odniesienia dla zróżnicowanych praktyk grania i dodatkowych elementów strukturalnych danego artefaktu ludzkiego²¹. Z kolei paragra (*paragame*) „odnosi się do tego, co odbywa się peryferyjnie, lecz w powiązaniu z ortogry”, w odróżnieniu od metagry opierając się na „pragnieniach i motywacjach graczy zamiast na kontekście gry”²²; wśród przykładowych paragier autorzy wymieniają m.in. zdobywanie osiągnięć za pośrednictwem *Xbox Live*²³. Tym samym możliwe jest zerwanie z mylącą koncepcją „gry ponad grą” (gdyż mimo nadbudowania, trofea zachowują raczej status podrzędnych i opcjonalnych) na rzecz nierównorzędnej równoległości.

Propozycja Cartera i innych nie jest wolna od wad. Jej słabość widać zwłaszcza w omówieniu ortogry w odniesieniu do RTS *StarCraft* Blizzard Entertainment z 1998 roku. Autorzy artykułu słusznie wskazują na trudności ze zdecydowaniem, czy ortogry jest w tym wypadku kampania dla jednego gracza, czy może wyraźnie różna od niej gra w trybie wieloosobowym²⁴; nie przyjmują jednak logicznego wniosku, że oba główne tryby stanowią w praktyce gry w grze: odrębne i równorzędne części pakietu oprogramowania rozrywkowego, jakim jest *StarCraft*. Ich terminologia niebezpiecznie zrównuje również praktykę (granie) z jej uwarunkowaniem (grą). Pewniejszym określeniem jest w związku z tym „gra podstawowa” – z zastrzeżeniem, że w ramach jednego tytułu może współwystępować wiele niezależnych gier podstawowych, często określanych (głównymi) trybami gry. Nawet mimo tej poprawki w modelu Cartera i innych brakuje jednak miejsca na szczególnie przypadek gier w grach, jakimi są minigry.

Mimo popularności koncepcji Genette’a wśród badaczy gier ani Ensslin, ani Carter i inni nie powołują się na nie w swoich publikacjach. Być może ma to związek z przesyleniem badań nad grami odniesieniami do paratekstualności, z którą wiąże się zupełnie dowolne materiały towarzyszące oprogramowaniu rozrywkowemu: od opakowań i instrukcji, aż po filmowe zapowiedzi, wersje demonstracyjne (*dema*) i inne materiały marketingowe²⁵.

21 M. Carter et al. *Metagames, paragames and orthogames*, s. 4, tłum. własne.

22 Tamże.

23 Tamże, s. 5.

24 Por. tamże, s. 4.

25 Por. J. Svelch *Rethinking video game paratextuality*, *Games and Literary Theory* 2016, <https://gameslit16.wordpress.com/rethinking-video-game-paratextuality/> (20.11.2016).

Niezależnie od nieobecności dzieł Genette'a w bibliografiach badaczy zarówno „paragry”, jak i „metaludyczność” pozostają całkowicie spójne z koncepcjami francuskiego teoretyka, a przy tym bliskie im stylistycznie. Naturalna wydaje się w związku z tym propozycja ich połączenia. Paraludyczność (przez analogię do paratekstualności) byłaby zatem cechą gier i ich elementów, które pozostają w takiej relacji z grą podstawową, jak parateksty z tekstem dzieła²⁶. Idąc dalej: za paragry należy uznać nie tylko nadbudowane gry peryferyjne (*perigames*) w rodzaju systemów osiągnięć – ściśle powiązane z grą i zależne od niej, a zarazem osobne²⁷ – lecz także ich daleko słabiej zbadane ludoontologiczne dopełnienie, jakim są gry towarzyszące, inaczej minigry.

„Minigra” (*minigame*) to w roku 2016 termin zupełnie powszechny w żargonie odbiorców, twórców i krytyków oprogramowania rozrywkowego, stosowany nawet do najstarszych gier cyfrowych bez poczucia anachroniczności²⁸. Zależnie od kontekstu określenie to odnosi się najczęściej albo do niewielkich, mało złożonych gier symulowanych i zagnieżdżanych w ramach większych produkcji (zwłaszcza gier komputerowych z otwartym światem, np. *Grand Theft Auto IV*, *Red Dead Redemption* lub *Wiedźmin 3: Dziki Gon*), albo też dystrybuowanych niezależnie w pakietach obejmujących od kilku do kilkuset pozycji – całkowicie odrębnych lub powiązanych strukturą nadrzędną (jak *Mario Party* lub *WarioWare*). Minigry bywają także zrównywane z wydarzeniami (*events*) oraz zadaniami pobocznymi (*sidequests*)²⁹.

Pierwszą i przez długi czas jedyną publikacją akademicką na temat minigier w perspektywie groznawczej był artykuł Amina Tavassoliana, Kevina G. Stanleya, Carla Gutwina i Aryana Zohooriana³⁰. Niezależnie od tego już wcześniej powstawały pojedyncze studia dotyczące gier w grach, nie były

26 Por. G. Genette *Paratexts*, s. 2.

27 Por. tamże, s. 5.

28 Por. D. Cornelius *Megumi rescues*, „Sega Does” 20 June 2015, <https://segadoes.com/2015/06/20/megumi-rescue/> (15.12.2016).

29 Por. *Final Fantasy VII PlayStation Manual (North America)*, 1997, „Final Fantasy Wiki”, http://finalfantasy.wikia.com/wiki/Final_Fantasy_VII/Manual/North_America#pg18, oraz hasło: *Sidequest*, „Zelda Wiki”, <http://zeldawiki.org/Sidequest> (15.12.2016).

30 A. Tavassolian, K.G. Stanley, C. Gutwin, A. Zohoorian *Time balancing with adaptive time-variant minigames*, w: *Entertainment Computing – ICEC 2011*, ed. by J. Anacleto et al., Springer, Berlin Heidelberg 2011, s. 173-185.

one jednak związane z problematyką minigier jako takich. Za przykład może tu posłużyć opracowanie Ragnhild Tronstad, w którym jako gry rozpatrywane są zadania (*quest*) w grach MUD³¹. Dopiero w ostatnich dwóch latach właściwe minigry zyskały sobie większą uwagę badaczy, przy czym najdalej posunął się dotychczas Hans-Joachim Backe, autor niemieckojęzycznej komparatystycznej rozprawy o grach w grach oraz uprzedniego względem niej wystąpienia konferencyjnego na ten sam temat³². W Polsce pokrewną tematyką zainteresowało się dotychczas trzech badaczy: Paweł Grabarczyk (odnoszący się przede wszystkim do trybów gier, *game modes*, nie zaś do minigier), Krzysztof M. Maj i Mateusz Kominiarczuk³³. Już z uwagi na tak ograniczone zaplecze akademickie wszelkie rozważania nad zagadnieniem gier w grach powinny być poparte badaniami w zakresie funkcjonowania samego terminu.

W *Słowniku gracza* serwisu Gry-Online.pl hasło „minigra” zostało opatrzone rzutem ekranu z opracowanej przez Bethesda Game Studios i wydanej w 2008 roku przez Bethesda Softworks wielopatformowej gry Action RPG *Fallout 3*, na którym widoczna jest zręcznościowa próba otwarcia zamka. Szerzej hasło objaśniane jest jako:

Rodzaj prostej gry, najczęściej o charakterze zręcznościowym lub logicznym. Zazwyczaj minigra jest elementem większej produkcji, w której pełni rolę jednego z wyzwania stawianych przed graczem lub przerywnika urozmaiającego właściwą rozgrywkę. Czasami minigry bywają

31 R. Tronstad *Semiotic and Non-Semiotic MUD Performance*, w: COSIGN 2001 Proceedings, Stichting Centrum voor Wiskunde en Informatica, Amsterdam 2001, <http://www.cosignconference.org/conference/2001/papers> (29.11.2016).

32 H.J. Backe *Das Spiel im Spiel – im (Computer-)Spiel*, w: *Vergleichen an der Grenze. Beiträge zu Manfred Schmelings komparatistischen Forschungen*, Hrsg. von H.J. Backe, C. Schmitt, C. Solte-Gresser, Königshausen & Neumann, Würzburg 2016, s. 37-74. Por. H.J. Backe *Minigames as meta-reference*, w: *Proceedings of the 2015 DiGRA International Conference: diversity of play: games – cultures – identities*. Odwołania do prac Backego znajdują poparcie w tekście, a równocześnie odzwierciedlają prywatną wymianę uwag nt. funkcjonowania gier w grach.

33 We wszystkich wspomnianych przypadkach brakuje dotychczas publikacji recenzowanych z wyjątkiem ew. abstraktów konferencyjnych, por. P. Grabarczyk *Games within games: how to properly individuate game modes*, DiGRA 2015; K.M. Maj *The dialectics of immersion: mini-games, gameworld, and world-building*, Games and Literary Theory 2016, <https://gameslit16.wordpress.com/the-dialectics-of-immersion-minigames-gameworld-and-world-building/> (17.07.2017); M. Kominiarczuk *Games-in-games: mini- and meta-games*, CEEGS 2015; tegoż *Frame analysis as an interpretative tool for games within games*, CEEGS 2016.

wydawane w kompilacjach (np. *O.M.G. 26 – Our Mini Games*) przeznaczonych głównie do odbiorców z rynku tzw. *casuali* (okazjonalnych graczy).³⁴

Ze skróconej wersji definicji Gry-Online.pl korzysta m.in. polskojęzyczna *Wikipedia*, podkreślająca rozmiar („mała”) i relację z innym tytułem („dodatkowa gra”, „przerywnik urozmaicający właściwą rozgrywkę”); wreszcie – wskazuje na typowe rozwiązania („charakter zręcznościowy lub logiczny”) i odsyła do kategorii „casual games” i ich odbiorców³⁵. Wikipedyjne hasło w języku angielskim jest zbliżone, ale znacznie bardziej rozbudowane. Poruszane są w nim te same kategorie (pojawia się również odsyłacz do „casual games”), lecz dodatkowo zostały odnotowane alternatywne zapisy pojęcia (*minigame*, *mini-game*, *mini game*) oraz określenia synonimiczne (1. *subgame*, dosł. „podgra” albo „gra podrzędna”; 2. *microgame* – „mikrogra”). Znalazło się również miejsce na problemy dystrybucji i funkcji minigier:

Minigra [...] to krótka gra wideo, często zawarta w innej grze, a czasem w oprogramowaniu użytkowym lub na wyświetlaczach wszelkiego rodzaju urządzeń. Minigra jest zawsze mniejsza lub prostsza niż gra, która ją zawiera. Minigry są często nieodpłatnie udostępniane oddzielnie, by promować główną grę. [...] Minigry funkcjonują również jako dodatkowe etapy lub ukryte poziomy.³⁶

W dalszej części hasła podawane są przykłady minigier funkcjonujących jako element większej gry, urozmaicenie w trakcie oczekiwania na wczytanie programu lub „ukryte gry” towarzyszące oprogramowaniu użytkowemu, a także w większych pakietach, zwłaszcza jako tzw. gry imprezowe (*party games*)³⁷. Już na tym etapie widoczne jest pęknięcie: z jednej strony minigry wiąże się z większymi produkcjami dla zaangażowanych graczy ([*hardcore*]

34 Hasło: *Minigra*, w: *Słownik gracza*, „Gry-Online.pl”, 17 marca 2013, <http://www.gry-online.pl/slownik-gracza-pojecie.asp?ID=323> (15.10.2016).

35 Hasło: *Minigra*, „Wikipedia”, <https://pl.wikipedia.org/wiki/Minigra> (15.10.2016). Nt. polskich odpowiedników opozycji „hardcore – casual” oraz relacji tych kategorii funkcjonalnych z typologią gier zob. M. Garda *Interaktywne fantazy. Gatunek w grach cyfrowych*, Wydawnictwo UŁ, Łódź 2016, s. 105-137.

36 Hasło: *Minigame*, „Wikipedia”, <https://en.wikipedia.org/wiki/Minigame> (15.10.2016), tłum. własne.

37 Tamże.

gamers), z drugiej – ze zbiorami małych gier dla graczy niezaangażowanych (*casual [gamers]*)³⁸.

Na gruncie akademickim o minigrach albo pisze się w podobnie środowiskowy sposób, albo też interpretuje się je w kontekście metareferencji i teorii światów możliwych³⁹ oraz immersji i emersji⁴⁰. Amin Tavassolian i pozostali autorzy opracowania na temat perspektyw praktycznego zastosowania minigrów w grach wieloosobowych wpisują się jeszcze w pierwszą z wymienionych interpretacji, co wyraźnie widać w sformułowanej przez nich definicji – bliższej wikipedyjnym:

Minigry to proste zajęcia zawarte w większej grze, częste w tytułach komercyjnych (np. *Mario Party*, *Sid Meier's Pirates!* lub *Assassin's Creed 2*)⁴¹. [...] Zazwyczaj minigry stanowią krótkie, samodzielne rozgrywki⁴² zawarte w ramach większej gry, lecz przy tym posiadające własną wewnętrzną logikę, stan gry i mechaniki.⁴³

Główną innowacją autorów w porównaniu z przytaczanymi wcześniej definicjami obiegowymi jest podkreślenie samodzielności rozgrywki minigrów oraz jej wyznaczników, co – jak zauważa Backe – w znacznie mierze uwalnia tak rozumiane gry w grach od problemów napotykanym przy analizie osiągnięć i podobnym systemów. Wyjątek stanowią tu jedynie gry w rodzaju wspomnianej serii *Mario Party*, którym bliżej do zbioru luźno

38 Wypada odnotować, że w żargonie graczy opozycja „hardcore gamer” – „casual gamer” często bywa sprowadzana do przeciwstawienia „gracza-gamera” (zaangażowanego, autentycznego) „casualowi” (niezaangażowanemu, okazjonalnemu), którego pozbawia się tym samym prawa do miana „gracza”; por. M. Garda *Interaktywne fantasy*, s. 110-116.

39 Por. H.J. Backe *Minigames as metareference*; S. Deterding, *The game frame: systemizing a Goffmanian approach to video game theory*, w: *Breaking new ground: innovation in games, play, practice and theory. Proceedings of DiGRA 2009*, <http://www.digra.org/digital-library/publications/the-game-frame-systemizing-a-goffmanian-approach-to-video-game-theory-extended-abstract/> (11.06.2016), s. 2.

40 Por. K. Maj *The dialectics of immersion*.

41 A. Tavassolian et al. *Time balancing*, s. 174, tłum. własne.

42 W oryginale: „short, self-contained play experiences” (dosł. „krótkie, samozawarte doświadczenia grania”). W polskich badaniach nad grami „rozrywka” jest właściwie traktowana jako odpowiednik ang. *gameplay*, który z *play experiences* pozostaje w relacji metonimicznej jako ich podstawowe uwarunkowanie.

43 A. Tavassolian et al. *Time balancing*, s. 175, tłum. własne.

połączonych małych gier⁴⁴. Notabene autorzy przytoczonej definicji w ogóle nie odnoszą się wprost do kategorii *casual game*, przez przywołanie imprezowego *Mario Party* odsyłają jednak do tego samego kręgu znaczeń. Wydaje się ponadto, że Tavassolian i inni nie brali pod uwagę przypadków uniezależnienia się gry pierwotnie pomyślanej jako składowa pakietu oprogramowania rozrywkowego, mimo że w artykule opierają się na przypadku odwrotnym: wykorzystania adaptacji uprzednio istniejących gier w nowym kontekście⁴⁵.

Ciekawsze jest stanowisko zajmowane przez Backego, który traktuje gry w grach jako zabieg metareferencjalny i sytuuje je w kontekście podobnych rozwiązań w dramacie i prozie:

minigry wytwarzają rekursywne struktury podobne do spotykanych w prozie (powieść szkatułkowa) i dramacie (sztuka w sztuce), komentując zarówno gry je zawierające, jak i gry w ogóle⁴⁶.

Stanowisko to łatwo uargumentować, czerpiąc przykłady z takich gier jak *GTA IV* czy *Superhot* i cała seria *Wiedźmin* – autotematycznych i często korzystających z rozmaitych środków emersyjnych w celu zbudowania dystansu ironicznego⁴⁷. W każdej z trzech dotychczasowych gier z serii programów rozrywkowych CD Projekt RED o wiedźminie Geralcie twórcy oferują graczom wybór kilku gier towarzyszących. Pojedynki pięściarskie, wyścigi konne (tylko *Wiedźmin 3: Dziki Gon*) i kościany poker (tylko *Wiedźmin* i *Wiedźmin 2: Zabójcy królów*) są grami zagnieżdżonymi – dostępnymi z poziomu świata gry (nie zaś np. menu), a przy tym przynajmniej częściowo wydzielonymi pod względem sterowania i stanu gry (z miejscem na wygraną lub porażkę w grze towarzyszącej bez większego wpływu na całokształt rozgrywki, a często też

44 Por. H.J. Backe *Minigames as metareference*, s. 2.

45 A. Tavassolian et al. *Time balancing*.

46 H.J. Backe *Minigames as metareference*, s. 1, tłum. własne. Wspominając o literackiej „opowieści w opowieści”, Backe pisze dosłownie o *mise en abyme* (z francuskiego *mise en abîme*). Jakkolwiek pojęcie to nie jest obce polskiemu literaturoznawstwu, w tym kontekście jego najbliższym odpowiednikiem wydaje się właśnie „powieść szkatułkowa”. Należy przy tym pamiętać, że samo *mise en abîme* jest znacznie szerszym znaczeniowo terminem, który może się odnosić do wszelkich przypadków wykorzystania artystycznego samopodobieństwa i rekursji w dziele.

47 Zob. P. Kubiński *Dystans ironiczny w grach Wiedźmin i Wiedźmin 2: Zabójcy królów*, w: *Wiedźmin – bohater masowej wyobraźni*, red. R. Dudziński i in., Trickster, Wrocław 2015, <http://tricksterzy.pl/download/wiedzmin/> (15.11.2016), s. 113-126. Por. finalna wersja rozdziału w: P. Kubiński *Gry wideo*, s. 95-113.

z możliwością wielokrotnego podejmowania wyzwania). Wszystkie wymienione pozostają zarazem na tym samym poziomie ontycznym i raczej podtrzymują, niż podważają iluzję spójnego świata. Na tym tle odznacza się karciany *Gwint* wprowadzony w *Dzikim Gonie*.

W pierwszym rzędzie zwraca uwagę niedopasowanie *Gwinta* do realiów świata *Wiedźmina 3*, w drugim – jego autonomiczność i zaskakująco wysoka pozycja w całościowej strukturze programu. Dobrze ilustruje to instrukcja dostępna z poziomu menu *Wiedźmina 3*, w której część poświęcona zagnieżdżonej grze karcianej jest prawie równie rozbudowana jak cała reszta. Analogicznie działa decyzja o przypisaniu *Gwintowi* osiągnięć na tych samych prawach, co grze podstawowej, przez co dochodzi do splecenia dwóch paragrafów: peryferyjnych trofeów i zagnieżdżonej gry karcianej. Ostatecznie o rzadkiej autonomii tej szczególnej gry towarzyszącej decydują dalsze działania CD Projekt RED – najpierw dołączanie papierowych talii kart (wraz z zasadami) do pudełkowych wydań rozszerzeń do *Wiedźmina 3 – Serc z kamienia* (2015) oraz *Krwi i wina* (2016), a następnie wydanie *Gwinta* jako samodzielnej, rozbudowanej i dopracowanej cyfrowej gry karcianej na komputery i konsole (2017). Podobną drogę pokonała wcześniej m.in. karcianka *Arcomage* znana z CRPG *Might & Magic VII: For Blood & Honor* (1999) i *M&M VIII: Day of the Destroyer* (2000). Podobieństwa między *Gwintem* a *Arcomage* sięgają zresztą dalej.

Inaczej niż w poprzednich grach z serii o wiedźminie Geralcie, w których graczom oferowano na podobnych zasadach możliwość gry w kości, *Gwint* wyraźnie wykracza poza realia fantastycznego świata wzorowanego na literackiej kreacji Andrzeja Sapkowskiego. Przede wszystkim oprawa gry karcianej opiera się na fotorealistycznych przedstawieniach bohaterów komputerowej serii. Sama formuła rozgrywki raczej niż do tradycyjnych gier karcianych nawiązuje przy tym do kolekcjonerskich karcianek w duchu *Magic: the Gathering* Richarda Garfielda (od 1993 roku) i ich cyfrowych naśladowców w rodzaju wspomnianego już *Arcomage* lub *Hearthstone* Blizzard Entertainment (od 2014 roku), z którymi łączy *Gwinta* również minimalistyczna ikonografia i sposób rozmieszczania kart na stole. W tej konstrukcji można upatrywać przypadku jawnej metalepsy⁴⁸, a zarazem radykalnego zabiegu emersyjnego⁴⁹. Możliwa jest jednak inna interpretacja.

48 Por. H.J. Backe *Minigames as metareference*, s. 1.

49 Por. K. Maj *The dialectics of immersion* i P. Kubiński *Gry wideo*.

Zbliżony przypadek rozpoznał Backe piszący o „ostentacyjnych w swej growości” grach zagnieżdżonych reprezentujących nietrywialne czynności⁵⁰. Choć tego rodzaju gry towarzyszące mogą funkcjonować w ścisłej relacji ze światem i stanem gry, nie mają one zarazem charakteru diegetycznego. Tak jest i z *Gwintem*: od kościanego pokera, którego miejsce zajął w systemie *Wiedźmina*, bliżej byłoby mu do omawianej przez Backego symulacji hakowania w *Bioshock* studia 2K Games z 2007 roku⁵¹. Nowoczesna ikonografia, fotorealistyczna oprawa i współczesna mechanika *Gwinta* nie byłyby przy tym ani narzędziem światotwórczym, ani celowym zabiegiem emersyjnym, ani nawet metalepsą. To raczej metonimia – swobodny przekład funkcjonalny sytuacji „gry w karty” w formie atrakcyjnej dla gracza implikowanego⁵². Analogicznie można interpretować przypadek *Arcomage*.

Mimo poczynionych wcześniej uwag, w wydaniu pierwotnym *Gwint* jest tylko częściowo autonomiczny: w dostosowanym dla pojedynczego gracza świecie *Wiedźmina* nie ma możliwości gry z ludzkimi przeciwnikami. Co więcej w celu rozgrywania kolejnych partii *Gwinta* grający w *Dziki Gon* muszą podróżować po świecie gry, gromadząc karty i wchodząc w interakcje z napotykanymi postaciami. Z jednej strony *Gwint* pozostaje przez to uwikłany w kontekst gry nadrzędnej, z drugiej – *Wiedźmin 3* przyjmuje rolę gry ramowej względem zagnieżdżonej w nim gry karcianej. Można tu mówić o szczególnym wypadku świata-interfejsu⁵³, co paradoksalnie zbliża w pełni trójwymiarowego *Wiedźmina* do szczytującej się swoim minimalizmem, w znacznej mierze tekstowej oprawy *Superhot*.

Inspirowany m.in. filmowym *Matrixem* Wachowskich *Superhot* jest o tyle złożonym przypadkiem, że opiera się na koncepcji nie tylko gry w grze, ale programu w programie. Próba uruchomienia gry przenosi gracza do fikcyjnego systemu operacyjnego Omni piOS pełniącego funkcję diegetycznego menu⁵⁴ *Superhot*; dopiero za jego pośrednictwem uruchamiany jest FPS pod tym tytułem, a (po pierwszym przejściu gry) także różne tryby gry. Już sam tekstowy

50 H.J. Backe *Minigames as metareference*, s. 2

51 Tamże.

52 Por. E. Aarseth *Walczyłem przeciw prawu: wywrotowa gra i gracz implikowany*, przeł. P. Wojcieszuk, „Kultura i Historia” nr 13/2008, <http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/archives/884> (17.07.2017).

53 Por. K. Jørgensen *Gameworld interfaces*, The MIT Press, Cambridge–London 2013.

54 Por. pojęcie metainterfejsu – P. Kubiński *Gry wideo*, s. 182-187 i s. 212-214.

interfejs piOSa (białe i szare litery na czarnym tle naśladującym krzywiznę i kształt ekranu monitora kineskopowego⁵⁵) można odczytywać jako odniesienie do lat 90. XX wieku, kiedy powstał *Matrix*; więcej odwołań można się dopatrzeć w projekcie poziomów i treści wiadomości rozsianych po etapach gry. Przeglądając piOSowe katalogi, użytkownik może odnaleźć ASCII-Art oraz dema⁵⁶, a także drugą grę: *TreeDude* – wykonany w estetyce ASCII-artowej klon wieloplatformowej polskiej casualowej gry arkadowej *Timberman* studia Digital Melody (nawiązujący do pierwowzoru już kalką tytułu).

TreeDude jest „grą ukrytą” tylko o tyle, że nie wyświetla się na pierwszym ekranie menu – dostęp do niego wymaga otwarcia w piOSie katalogu „Games”. Nie funkcjonuje wobec *Superhot* ani na zasadach gry pomocniczej (*auxiliary game*) wczytywanej w trakcie ładowania głównego programu, w odróżnieniu od typowych gier zagnieżdżonych nie jest też dostępny ściśle z poziomu gry podstawowej. Stanowi natomiast element kreacji alternatywnego świata gry. Można w nim widzieć zarówno nawiązanie do wielokrotnie przywoływanej w *Superhot* subkultury hakerskiej, jak także ukłon twórców wobec innej niezależnej polskiej grupy tworzącej gry cyfrowe. Jak jednak wskazuje Backe, jako cyfrowa gra w grze cyfrowej *TreeDude* ma wysoki potencjał meta-referencyjny⁵⁷, ujawniający się zresztą na poziomie podstawowej mechaniki gry: powiązania upływu czasu z działaniami gracza. O ile we właściwym *Superhot* czas jest dla gracza narzędziem – płynie powoli i przyspiesza tylko wtedy, gdy awatar się porusza, skłaniając do nietypowego dla strzelanek strategicznego podejścia – o tyle w *TreeDude/Timberman* odwrotnie: czas jest wyzwaniem. Od pierwszego wykonanego ruchu czas w stale widocznym liczniku wyczerpuje się (coraz szybciej w toku rozgrywki), gdy gracz nie podejmuje żadnych działań, i jest uzupełniany przy każdym kolejnym posunięciu, wymuszając szybką grę. To kontrapunktowe sprzężenie mechanik gry podstawowej i towarzyszącej pozwala sproblematyzować relację czasu i kontroli (inaczej sprawczości), będących głównymi tematami całego *Superhot*.

Na uwagę zasługują również podobieństwa peryferyjnych warstw paraludycznych *Wiedźmina 3* i *Superhot*. W *Dzikim Gonie* osiągnięcia występują wprawdzie obok nieobecnych w *Superhot* zadań (zbliżoną do nich funkcję

55 Z podobnego chwytu korzystają niekiedy także inne programy, m.in. opublikowana w 2015 roku niezależna kryminalna gra filmowa autorstwa Sama Barlowa pt. *Her Story*. Notabene również ten utwór zawiera w sobie grę zagnieżdżoną: *Mirror Tiles*.

56 Nt. demosceny zob. M. Garda *Interaktywne fantasy*, s. 113-114.

57 H.J. Backe *Minigames as metareference*.

pełnią jednak cele misji), z którymi częściowo się pokrywają – podobnie jak te ostatnie odmierzają postępy w grze i nadają strukturę rozgrywce osadzonej w otwartym świecie, skłaniając graczy do poszukiwań i specjalnych zagrań. Wspólna obu grom jest natomiast niepowtarzalność osiągnięć, odróżniająca je od zadań bardziej jeszcze niż wyodrębnienie i brak bezpośredniego przełożenia tych pierwszych na stan gry podstawowej. Być może ktoś zdecyduje się na kilkukrotne przejście *Dzikiego Gonu* i wykona przynajmniej częściowo te same zadania więcej niż raz; związane z nimi trofea zostaną jednak przyznane tylko za pierwszym razem. Podobnie w *Superhot*, gdzie gracze wielokrotnie podejmują próby przewyciężenia stawianych przez grę wyzwań; nawet po wyczyszczeniu gry i ponownym rozpoczęciu części fabularnej nie uda się jednak otrzymać danego odznaczenia po raz drugi. Na tle właściwej grom powtarzalności peryferyjny system osiągnięć zaskakuje więc jednorazowością.

Jeśli w dalszym ciągu konieczny jest jakiś argument, by przynajmniej na gruncie akademickim zaprzestać mówienia o „metagrach” w odniesieniu do warunkujących poczucie ciągłości i formujących strukturę gry kampanii fabularnych czy systemów osiągnięć, tudzież o „minigrach” w kontekście gier w grach, to dostarcza go rozwój branży gier i wypowiedzi jej przedstawicieli. Coś, co mogło być igraszką, sekretem, przerywnikiem lub prostym narzędziem marketingowym w latach 80. minionego stulecia, już teraz urasta do rangi dominanty kompozycyjnej, a mimo to pozostaje niemal niezauważone. Tymczasem twórcy masowych gier sieciowych (MMOG – *massive multiplayer online games*, np. *World of Warcraft*) wprost mówią o grach w kategoriach złożonych, przenikających się (wszech)światów mających trafić nie do jednej konkretnej grupy graczy, ale do wielu mniejszości o najróżniejszych oczekiwaniach i o usieciowionej, przenikanej grammi przyszłości⁵⁸. Andrew Wilson, prezes zarządu Electronic Arts – jednej z największych firm w branży oprogramowania rozrywkowego – snuje wręcz wizje nieodległej przyszłości, w której gry przenikają całe ludzkie życie⁵⁹. Fundamentem tych

58 J. Benson *Why Blizzard can't please everyone*, „Kotaku” 10 May 2016, <http://www.kotaku.co.uk/2016/05/10/why-blizzard-cant-please-everyone> (21.06.2016). Por. B. Crecente *The Division isn't just Ubisoft's next game, it's the company's future*, „Polygon” 8 March 2016, <http://www.polygon.com/features/2016/3/8/11179934/ubisoft-division-interview-future-watch-dogs-2> (16.03.2016).

59 C. Plante *EA CEO Andrew Wilson interview: your life will be a video game*, „The Verge” 16 November 2016, <http://www.theverge.com/a/verge-2016/ea-ceo-andrew-wilson-interview-virtual-video-games> (16.11.2016).

technoproroctw są właśnie struktury paraludyczne; tym bardziej konieczne jest uczynienie ich przedmiotem pogłębionych studiów.

Abstract

Mateusz Kominiarczuk

UNIVERSITY OF WROCLAW

The Game in the Game: The Problem of the Paraludic

Kominiarczuk proposes a new descriptive language that would facilitate a more effective analysis of complex games through a preliminary definition of terms such as: basic game, peripheral game, nested game and accompanying game. Besides other titles, two Polish productions serve as the main source of examples: *The Witcher 3: Wild Hunt*, a big-budget role-playing video game played in an open world, as well as the independent shooter video game *Superhot*. From a theoretical perspective, the article is based on current ludoontological research on the components of complex games – so-called metagames and minigames – juxtaposed with the works of Gérard Genette. The analogy to Genette's paratextuality allows Kominiarczuk to postulate the recognition of the game within the game as a manifestation of the paraludic.

Keywords

complex games, ludo-ontology, metagames, minigames, paraludic