

Joanna Pigulak

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu  
 e-mail: joanna.pigulak@amu.edu.pl

## SZTUKA METAFIKCJI, CZYLI O GRACH, KTÓRE GRAJĄ SAME ZE SOBĄ

Recenzja książki: Agata Waszkiewicz, *Metagames: Games about Games*, Routledge, London–New York 2024, ss. 176.

Zarówno publicystyczny, jak i potoczny dyskurs wokół gier wideo bogaty jest w określenia odnoszące się do ich metareferencyjnej specyfiki. Granie subwersywne, *modding*, *speed run*, *tropy hunting* czy kolekcjonowanie *easter eggów* to pojęcia, które charakteryzują powszechne, a przecież z natury deziluzyjne, praktyki grania. Gry cyfrowe jak żadne inne medium dowartościowują działania transgresyjne. Są wręcz immanentnie metareferencyjne – nieustannie wymagają od użytkownika wykorzystania uprzedniej wiedzy na temat mechanik, zasad i sposobów prowadzenia narracji. Ciągłe motywowanie gracza do konfrontowania wiedzy o strukturach<sup>1</sup>

gier z konkretnymi rozwiązaniami zastosowanymi podczas rozgrywki jest jednym z głównych chwytów artystycznych właściwych temu medium, źródłem pożądanego „dziwienienia”, posługując się językiem Wiktora Szklowskiego<sup>2</sup>.

oczekiwania wobec niego. Są to struktury organizowane percepcyjnie, pojęciowo oraz za pomocą stereotypów. Specyfika tego podejścia polega na przeświadczeniu, że poznając zasady rządzące tekstem, nieustannie odnosimy się do własnych wyobrażeń na temat prawidłowych sposobów jego funkcjonowania, które kształtowane są zarówno na skutek obcowania z podobnymi tekstami, jak i stanowią wypadkową wyobrażeń wpajanych przez społeczeństwo i kulturę. Zob. P. Wuss, *Struktury narracyjne filmu a pamięć widza* [w:] A. Helman, I. Ostaszewska, J. Ostaszewski (red.), *Kognitywna teoria filmu: antologia przekładów*, Wydawnictwo Baran i Suciżyński, Kraków 1999, s. 387–408.

<sup>2</sup> W. Szklowski, *Sztuka jako chwyt* [w:] S. Skwarczyńska (red.), *Teoria badań literackich za granicą. Antologia*, t. 2, cz. 3, przeł. R. Łużny, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1986, s. 97.

<sup>1</sup> Pisząc o strukturach w niniejszym tekście, adaptuję rozumienie tego pojęcia zaproponowane przez kognitywistę filmowego Petera Wussa. Badacz, rozważając to, w jaki sposób widz uczy się poznawania i rozumienia tekstu audiowizualnego (konceptje te można także odnieść do praktyki poznawania i rozumienia tekstu interaktywnego), wskazuje na istnienie trzech podstawowych struktur kształtujących

Agata Waszkiewicz doskonale zdaje sobie sprawę z tej specyfiki gier, dlatego, wnikliwie analizując nurt gier o grach, skupia się na wydobyciu tych cech swoistych, które wyróżniają je na tle innych, inherentnie metareferencyjnych, doświadczeń interaktywnych. Prezentuje złożone instrumentarium, którym twórcy metagier posługują się do budowania ponadtekstowych znaczeń. Źródeł tych metanarzędzi (*meta devices*) należy poszukiwać w przestrzeni literatury oraz filmu, w licznych eksperymentach formalnych dokonywanych w ich obszarze. Waszkiewicz słusznie dowodzi, że wykorzystane w odmiennym krajobrazie medialnym narzędzia, zostały dostosowane do specyfiki medium interaktywnego w pełnej zgodzie z zasadą rozszerzenia elementów poetyki tekstowej<sup>3</sup>. Użycie w grach o grach (zwłaszcza niezależnych) *meta devices* z rozmysłem i celowo, jako środka artystycznej ekspresji, służy komentowaniu zasad rządzących praktyką grania i przemysłem gier, a także umożliwia budowanie nacechowanego ideologicznie przekazu.

W tym kontekście ujawnia się pierwsza zaleta namysłu Waszkiewicz.

Groznawcze rozważania mają charakter głęboko interdyscyplinarny, osadzone są na tle badań literaturoznawczych oraz kontekstowo filmoznawczych<sup>4</sup>, gdzie pojęcie metafikcji zostało szeroko omówione, zwłaszcza w odniesieniu do podkreślających swoją sztuczność, przekraczających granice intermedialnego świata, utworów postmodernistycznych. Tę bazę teoretyczną z dużą erudycją i znajomością tematu uzupełnia o konteksty groznawcze. Jørgensen, Juul, Conway, Seiwald – to tylko kilkoro znaczących badaczy, którzy odcisnęli swój ślad na ścieżce rozważań z zakresu szeroko rozumianego metagamingu, a których Waszkiewicz sumiennie przywołuje, przybliżając i rozszerzając ich perspektywę, ale jednocześnie dowodząc, że dotychczasowy dyskurs na temat zagadnienia gier o grach jest rozproszony. Tak skonstruowany stan badań pozwolił zachować teoretyczno-historyczną ciągłość wywodu, ale jednocześnie służył udowodnieniu, że kluczowe zagadnienia w zakresie metagier, takie jak metareferencjalność, przekroczenia metaleptyczne, metafikcja, hipermediacja, fragmentaryzacja czy autorefleksyjność zostały w groznawstwie rozpoznane tylko wybiórczo i kontekstowo.

Jest oczywiste, że pisanie o metatekstach wymaga wykorzystania

<sup>3</sup> Nawiązuję tutaj do tezy Piotra Kubińskiego, który dowodzi, że rozszerzenie narzędzi tradycyjnej poetyki jest konieczne, aby z sukcesem analizować gry wideo. Sprawdzają się one tylko w przypadku „uwzględnienia specyfiki gier i dostosowania narzędzi do nowych realiów tekstowych, w jakich musi [poetyka – przyp. J.P.] operować”. P. Kubiński, *W stronę poetyki gier wideo*, „Forum Poetyki”, wiosna/lato 2016, s. 27. Taką metodę wykorzystania tradycyjnych narzędzi, które rozszerzone zostają, mając na uwadze specyfikę medium interaktywnego, proponuje w swojej książce Agata Waszkiewicz.

<sup>4</sup> Dla przykładu, podczas rozważań skoncentrowanych wokół narracji niewiarygodnej, Waszkiewicz przywołuje „klasyków” tego zagadnienia, m.in. Gérarda Genette’a oraz Wayne’a C. Booth’a, uzupełniając ich przemyślenia w odniesieniu do nowszych opracowań literaturoznawczych i medioznawczych, m.in. Marie-Laure Ryan czy Uri Margolin. Zob. A. Waszkiewicz, *Metagames...*, op. cit., s. 74–75.

specyficznego żargonu naukowego, ale już mniej oczywista jest jego transdyskursywna specyfika. Wiele elementów tego żargonu przekroczyło granicę akademickiego namysłu i przeniknęło do codziennego, potocznego dyskursu. Ma to swoje konsekwencje dla prowadzenia badawczego namysłu nad tematem metagier, gdyż rozproszone w różnych przestrzeniach codziennego doświadczenia kategorie, takie jak choćby kluczowe dla tematu łamanie czwartej ściany wydają się wręcz nadużywane. Pojęć z zakresu metafikcji (zwłaszcza w perspektywie tego, że gry są immanentnie metareferencjalne) nieumiarkowanie używa się w debatach publicystycznych, fanowskich czy z zakresu krytyki gier<sup>5</sup>, przez co stały się szalenie pojemne i niefunkcjonalne. Waszkiewicz zdaje sobie sprawę z tego stanu rzeczy i – cierpliwie

kategoryzując kluczowe sformułowania – używa ich na przestrzeni całej książki konsekwentnie oraz – co robi szczególnie wrażliwe – precyzyjnie zawęża obszerne pojęcia. Ta metoda prowadzenia naukowego dyskursu polega na redukcji nadmiernych znaczeń – porządkuje kategorie i używa ich w wąskim rozumieniu, paradoksalnie dowodząc, że mają one zastosowanie w każdym dyskursie, jeśli tylko uzyskają swoją precyzję.

Porządkowanie – akt tak istotny dla doświadczenia gier cyfrowych, w których nawet atomizacja przestrzeni kojarzona jest z przywracaniem ładu – wyraża się już w samej konstrukcji rozdziałów. Waszkiewicz omawia sześć głównych zasad metafikcji, które wykorzystywane są do kształtowania warstwy ludycznej i narracyjnej gier wideo. Rozpoznane zasady – łamanie czwartej ściany i podwójnej gry, hipermediacji i hiperwidocznych interfejsów, niewiarogodnego narratora i grywalnej przesady (*playable exaggeration*), nadużycie w projektowaniu gier i względem gracza, fragmentaryzacji oraz parodii – wyznaczają kolejne rozdziały. Mają one podobną strukturę i dzielą się na dwie części: w pierwszej znajdują się omówienia określonych rozwiązań formalnych istotnych dla zrozumienia specyfiki metafikcji w grach cyfrowych, a w drugiej – analizy wybranych metagier, głównie reprezentujących nurt *indie*. Powtarzalna struktura rozdziałów – dokładnie jak repetycja mechanik na przestrzeni różnych gier – pozwala czytelnikowi skupić się na tekście, zaangażować w rozważania. Waszkiewicz posiada dużą umiejętność tłumaczenia w przystępny sposób kategorii wymykających się łatwemu

<sup>5</sup> Rozważania na temat metafikcji w grach wideo odnaleźć można w artykułach publicystycznych, zob. np. J. Kennedy, *10 Games That Got Super Meta*, „The Gamer”, <https://www.thegamer.com/best-meta-video-games/> (dostęp: 27.09.2024), oraz branżowych, zob. np. J. Cox, *The Four Types of Metafiction in Videogames*, „Game Developer” 2014, <https://www.gamedeveloper.com/design/the-four-types-of-metafiction-in-videogames> (dostęp: 27.09.2024), jak również na forach fanowskich, zob. wątek na forum Reddit, *Daily /r/Games Discussion – Metafiction in Videogames*, [https://www.reddit.com/r/Games/comments/c1o0cn/daily\\_rgames\\_discussion\\_thematic\\_monday/?rdt=38628](https://www.reddit.com/r/Games/comments/c1o0cn/daily_rgames_discussion_thematic_monday/?rdt=38628) (dostęp: 27.09.2024). Wątek taki poruszony został nawet na platformie sprzedażowej Steam, gdzie katalogowane są gry, spełniające, według jej autora, założenia metafikcji. Zob. Steam, *Metafiction*, <https://store.steampowered.com/curator/25808910-Metafiction/> (dostęp: 27.09.2024).

poznaniu. Pisze o grach w sposób inkluzywny, unikając popadania w hermetyczność dyskursu naukowego, co sprawia, że z książka będzie adekwatną i potencjalnie satysfakcjonującą propozycją dla osób pobieżnie tylko zaznajomionych z dyskursem groznawczym.

Prowadzone przez Waszkiewicz analizy oscylują wokół trzech głównych obszarów, które wyznaczają oś refleksji w książce. Są to: metareferencyjność i autorefleksja w grach wideo, aspekty ludyczne jako nośnik metaprzekazu oraz – temat ważny, przywoływany kontekstowo w niemal każdym z rozdziałów, choć potraktowany najbardziej ogólnie – społeczno-polityczne aspekty meta-gier.

## Metareferencyjność i autorefleksja w grach wideo

Jednym z najmocniejszych punktów analizy Waszkiewicz jest dogłębne i przemyślane podejście do samej istoty gier wideo jako medium immanentnie metareferencyjnego. Gry wideo, jak zauważa, wymagają od graczy stałego odniesienia do uprzedniej wiedzy na temat zasad i mechanik rządzących rozgrywką, co zbliża je do innych autoreferencyjnych form artystycznych, takich jak literacka metafikcja czy postmodernistyczne kino. Refleksja nad tym, w jaki sposób gry wykorzystują konkretne *meta devices*, stanowi asumpt do erudycyjnych analiz tekstów interaktywnych, które dekonstruują same siebie.

Omawiając różnorodne zjawiska, takie jak łamanie czwartej ściany, Waszkiewicz postępuje się licznymi

egzemplifikacjami gier, choćby wymienić *OneShot* (Future Cat, 2016), *Tearaway* (Media Molecule, 2013) czy *Glitched* (En House Studios, 2019). Za pośrednictwem dwóch pierwszych przykładów ilustruje różne formy „podwójnej gry” (*twofold play*), w której gracz świadomie uczestniczy w akcie przekraczania czwartej ściany, jednocześnie dowodząc, że rozwiązania standardowe dla mediów tradycyjnych przybierają unikalną formę w grach cyfrowych ze względu na ich interaktywność. Zręcznie operuje przywołanymi tytułami i teoriami metafikcji, ukazując, w jaki sposób naciąganie elastycznej membrany interakcji między grą a graczem<sup>6</sup> służy do budowania efektów meta.

Analizowane gry to w przeważającej części produkcje niezależne, zrealizowane często przez niewielką grupę twórców, albo takie, w których łatwo wyróżnić autorów. To gry artystyczne i eksperymentalne, intencjonalnie kontestujące główny nurt. Waszkiewicz argumentuje ten wybór, słusznie wskazując, że najpełniej meta- i autorefleksja uwidacznia się w tych realizacjach, które uparcie, a często również agresywnie przesuwają granice interaktywnego doświadczenia, aby dotrzeć do sedna tego, czym jest gra. W tym kontekście pochyła się nad kilkunastoma grami (a kontekstowo przywołuje ich kilkadziesiąt) eksplorującymi właściwości medium i redefiniującymi

<sup>6</sup> Metafora czwartej ściany jako membrany jest przywoływana przez Waszkiewicz za Matthew Weissem, który wykorzystał ją w swoim tekście *Bioshock: A Critical Historical Perspective*, „Eludamos: Journal for Computer Game Culture” 2008, nr 2 (1), s. 151–155. Zob. A. Waszkiewicz, *Metagames...*, op. cit., s. 23.

je, które pochodzą z okresu między 2010 i 2016 rokiem<sup>7</sup>.

Chociaż trudno nie zgodzić się z twierdzeniem, że w grach głównego nurtu miejsce na tego rodzaju zabiegi, niejednokrotnie rewolucjonizujące strukturę rozgrywki i poszerzające ją o metakonteksty, jest ograniczone, to jednak nie oznacza, że wcale go nie ma. Owszem, twórcy gier Triple-A skupiają się przede wszystkim na utrwalaniu odbiorczych doświadczeń, na precyzyjnym kształtowaniu *flow*, ale niektóre z nich w sposób szczególny wpisują się w metadyskurs. Potwierdzają to analizy autorów, do których Waszkiewicz odnosi się w swojej książce. Kubiński przybliży zabiegi z zakresu metafikcji na podstawie *Wiedźmina 2* (CD Projekt Red, 2011)<sup>8</sup>, a Bogost pisze o łamaniu czwartej ściany w *Bioshocku* (2K Games, 2007)<sup>9</sup>. Niemal całkowite pominięcie gier

mainstreamowych<sup>10</sup>, choć uzasadniane w książce, jednak nieco zakrzywia obraz gier o grach. Trudno bowiem wyjaśnić to, że w rozważaniach poświęconych fragmentaryzacji, brakuje gier powszechnie znanych, choćby *It Takes Two* (Hazelight Studios, 2021), które za pośrednictwem mini gier w sposób bezprecedensowy komentuje praktykę kolektywnego grania i redefiniuje jego granice. Z kolei klasyczne *Silent Hill 2* (Konami, 2001) czy *Alan Wake* (Remedy Entertainment, 2010) stanowią znakomite przykłady sfunkcjonalizowania narratora niewiarygodnego w opowieści mainstreamowej.

Nie zmienia to jednak faktu, że przywołane przez Waszkiewicz przykłady są liczne i znakomicie dobrane. Mnogość i różnorodność analizowanych gier umożliwia sukcesywne odpowiedzi na niełatwe, ale kluczowe pytania postawione w książce: jakie mechanizmy rządzą metagrami? Jakie rozwiązania na poziomie światotwórstwa, narracji, interfejsów oraz mechanik kształtują metafikcję i jak oddziałują one na użytkownika oraz jego zanurzenie w rozgrywkę? W jaki sposób metagry komentują praktykę grania i dlaczego wystawiają nas – graczy – na próbę, doprowadzając do granic cierpliwości i frustracji? Jakie figury metaforyczne są wykorzystywane do budowania metagier? I w końcu – w jaki sposób gry autoreferencjalne (w tym także autobiograficzne) komentują społeczne i kulturowe zjawiska?

<sup>7</sup> Choć większość analizowanych w książce Waszkiewicz gier powstała między 2010 a 2016 rokiem, nie oznacza to, że jest to okres kluczowy dla realizacji gier o grach. Metagry są częścią szerokiej multimedialnej metafikcji, a ich ewolucja jest determinowana rozwojem technologicznym gier i narzędzi designerskich, które rozwijają się w sposób rozproszony i nieregularny, więc trudno jest wskazać konkretny moment wyklarowania się nurtu i kamienie milowe w jego rozwoju. Waszkiewicz nie interesuje zresztą historyczne ujęcie, lecz skupia się na analizie konkretnych metanarzędzi i wybiera egzemplifikacje, w których wyraziście się one manifestują.

<sup>8</sup> P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Universitas, Kraków 2016, s. 95–113.

<sup>9</sup> I. Bogost, *How to Talk about Videogames*, University of Minnesota Press, Minneapolis–London 2015, s. 173–174.

<sup>10</sup> Waszkiewicz kontekstowo przywołuje gry głównego nurtu, a nawet kilka popularnych tytułów kontekstowo analizuje (zob. *Metal Gear Solid*, Konami, 1998; *Spec Ops: The Line*, Yager Development, 2001), ale, jak przyznaje, interesują ją przede wszystkim gry niezależne.

Powodem, dla którego Waszkiewicz udaje się odpowiedzieć na te pytania w sposób przekonujący, jest nie tylko znaczna wiedza teoretyczna, ale również dogłębne znanstwo gier. Jest osobą grającą świadomą, zaangażowaną i aktywną, otwartą na rozmaite gameplaye i poszukującą różnorodnych interaktywnych doświadczeń, co wcale nie jest normą wśród groźnawców, często koncentrujących się na wybranym gatunku czy nurcie gier. Dogłębna, wynikająca z praktyki grania znajomość medium, pozwala nakreślić interesujące odpowiedzi na powyższe pytania, a także zaproponować odświeżające analizy nawet tak klasycznych już tekstów, jak *The Stanley Parable* (Galactic Cafe, 2013).

## Warstwa ludyczna jako nośnik metaprzekazu

W refleksji Waszkiewicz szeroko rozumiana warstwa ludyczna, na którą składają się mechaniki gry, zasady i sposoby interakcji między graczem a grą oraz interfejsy użytkownika zajmuje centralne miejsce. Analiza zabiegów ludycznych w takich grach, jak *Bury Me, My Love* (The Pixel Hunt, 2017), *Pony Island* (Daniel Mullins Games, 2016) czy *The Hex* (Daniel Mullins Games, 2018) potwierdza zawartą we wprowadzeniu tezę, że określone rozwiązania na poziomie struktury gameplaya rozszerzają granice gatunkowe i formalne medium gier cyfrowych. To za pośrednictwem analizy mechanik rozgrywki i zakresów interakcji Waszkiewicz najpełniej wyraża esencję metagier, które komentują zarówno

siebie, jak i medium, w którym funkcjonują.

Jest w rozdziale poświęconym zjawisku hipermediacji fascynujące *case study* pt. *Bury Me, My Love*, w którym Waszkiewicz udowadnia, że medium mobilne oraz wykorzystanie mechaniki czasu rzeczywistego w sposób fundamentalny determinują odbiór intymnej historii syryjskiej imigrantki, która próbuje przedostać się do Europy. Interfejsy – tłumaczy – nie tylko kształtują narrację, lecz także upłynniają granicę między światem gry a graczem. Z kolei podczas analizy wspomnianego już *The Stanley Parable* Waszkiewicz kładzie nacisk na ludyczną sprawczość złośliwych narratorów, którzy kwestionują ustalone zasady interakcji i w ten sposób – nierzadko uwłączający dla gracza – zmuszają użytkownika do przemyślenia swojej roli w procesie gry, rekontekstualizując oczekiwania wobec medium.

Powyższe rozważania naturalnie kierują wyobraźnię czytelnika w stronę rozmaitych praktyk transgresyjnych – sytuacji, w których to gracz świadomie i intencjonalnie przekracza granice medium, eksploatuje jego warstwę ludyczną, przekształcając kod gry i jego właściwości, by sprawczo zdekonstruować tekst interaktywny. Ten szczególny przykład podwójnej gry nie znajduje jednak w książce Waszkiewicz rozwinięcia, a nawet zostaje przemilczany. Z niewyłąką wprawą zgłębia mechanizmy metarozgrywki podczas analiz tekstualnych, opierając się na własnym doświadczeniu gry, ale nie uwzględnia alternatywnych praktyk i tendencji wśród graczy. Tego wątku w książce brakuje, bo przecież metagry, niejednokrotnie agresywne

retorycznie, skłonne do manipulacji, łąmiące wszelkie zasady interakcji, prowokują do przyjęcia subwersywnej strategii rozgrywki. Refleksja nad tym, jak takie praktyki gracza wpływają na poziom metareferencyjności gry byłby znakomitą uzupełnieniem prowadzącego przez Waszkiewicz namysłu, choć naturalnie zdają sobie sprawę, że znacząco rozszerzyłyby zakres namysłu i objętość samej książki.

Fascynację warstwą ludyczną jako nośnikiem metafikcji widać w rozważaniach, które, paradoksalnie, bardziej niż aspektów ludycznych, dotyczą elementów (audio)wizualnych. Mam na myśli to, że typowe dla gier rozwiązania wizualne są tutaj potraktowane przez pryzmat praktyki rozgrywki. Kalejdoskopowe dezintegracje, charakterystyczne dla postmodernistycznego kolażu obecne w grze *The Hex*, czy też z premedytacją wykorzystywana estetyka *glitchy* w *Pony Island* omawiane są w kontekście sposobu, w jaki wpływają na grę (utrudniają ją, zmieniają zasady, wymagają przyjęcia przez użytkownika nowej taktyki). Waszkiewicz nie interesuje warstwa wizualna gier jako taka – nie analizuje specyficznych dla metagier *mise-en-scène*, praktyk montażowych czy konstrukcji przestrzeni kadrowej. W tym sensie jej rozważania kontynuują ludologiczną ścieżkę namysłu zaproponowaną przez Espena Aarsetha czy Jespera Juula, która obecnie uwidacznia się także wyraźnie w obszarze *queer game studies*<sup>11</sup>.

<sup>11</sup> Zob. m.in. A. Shaw, B. Ruberb, *Introduction* [w:] eidem (red.), *Queer Game Studies*, University of Minnesota Press, Minneapolis–London 2017, s. IX–XXXIII; C.J. Mejeur, *Ludonarrative: Queer Experiences, Embodied*

## Społeczno-polityczne konteksty metagier

Jednym z najciekawszych wątków książki jest podjęcie przez Waszkiewicz tematu metagier zaangażowanych społecznie i politycznie. Chociaż rozróżnia gry filozoficzne, które są apolityczne i koncentrują się na eksperymentach z formą, od gier, które angażują się w dyskurs polityczny, to jednak mam poczucie, że te dwa obszary często się przenikają. W obliczu ogromnej różnorodności i dynamicznego rozwoju gier metareferencyjnych odgraniczenie obu nurtów linią demarkacyjną jest sztuczne – to dwa bieguny tego samego zjawiska.

Waszkiewicz podkreśla jednak, że w swojej najczystszej formie metagry są przede wszystkim skupione na artystycznym przekazie i poszukiwaniu nowych form ekspresji, niż angażujące się w „poważny” dyskurs. Choć z tezą tą, naturalnie łatwo polemizować (czyż ekspresjonizm niemiecki, jeden z najważniejszych nurtów w sztuce awangardowej, który w bezprecedensowy sposób, za pośrednictwem unikatowych środków wyrazu uzewnętrzniał psychologiczną i uczuciową presję, nie był jednocześnie odpowiedzią na rosnący imperializm niemiecki i powszechną degradację dotychczas obowiązujących wartości?), to nie da się nie zauważyć, że niektóre gry są znacznie bardziej zaangażowane politycznie

*Stories, and Playful Realities in Video Games*, Michigan State University ProQuest Dissertations & Theses 2019; K. Biscop, S. Malliet, A. Dhoest, *Subversive Ludic Performance: An Analysis of Gender and Sexuality Performance in Digital Games*, „DiGeSt: Journal of Diversity and Gender Studies” 2019, nr 6 (2), s. 23–42.

od innych. Trudno wszak zestawiać *dys4ię* (Anna Anthropy, 2010) – autobiograficzną opowieść o przebiegu hormonalnej terapii zastępczej z *Tearaway* – grą platformową dosłownie wyciętą z papieru, łączącą *digital art* z elementami sztuki *handmade*. Nie oznacza to jednak, że do analizy obydwu gier należy wykorzystywać inne metody. Siła prowadzonego przez Waszkiewicz dyskursu polega właśnie na tym, że ma on charakter uniwersalny. Proponuje wykorzystanie wszechstronnych narzędzi (bo taki charakter mają przecież *meta devices*) do analizy warstwy ludycznej i narracyjnej metagier. Za ich pośrednictwem odkryć można zarówno podstawowe właściwości konkretnych gier o grach, jak i dotrzeć do znaczenia symptomatycznego, za pośrednictwem którego ujawnia się społeczna ideologia<sup>12</sup>.

Zaproponowane przez Waszkiewicz analizy gier zaangażowanych, ze względu na skoncentrowanie się na strukturach rozgrywki i doświadczenia gry, są ważnym uzupełnieniem dyskursu groznawczego. Trafnie zauważa, że gry interfejsowe, takie jak *Bury Me*, *My Love*, przyczyniają się do refleksji nad technologią i intymnością w świecie cyfrowym, a ich struktura narracyjna staje się nośnikiem dla społeczno-politycznych rozważań. Gra opowiadająca o losach uchodźców, której mechanika różni się w zależności od platformy (wersja mobilna oferuje zupełnie inne doświadczenie niż wersja PC), pokazuje, jak granie za pośrednictwem różnych urządzeń

i interfejsów może wpłynąć na zaangażowanie gracza w ten temat.

Metagry zaangażowane politycznie nie tylko stanowią ważny głos w rozważaniach dotyczących autoreferencyjności gier, lecz także są skutecznym narzędziem do prowadzenia szerszego dyskursu społecznego. Z wprawą dekonstruuje struktury gameplaya, Waszkiewicz przekonująco unaocznia, jak przy użyciu konkretnych mechanik rozgrywki wspiera się (intencjonalnie bądź nie) dyskurs związany z tożsamością, seksualnością czy marginalizacją społeczną w grach cyfrowych.

## Zakończenie

Książka Agaty Waszkiewicz to wnikliwe studium przypadków gier o grach; gier, które przekraczają tradycyjne granice projektowania i z premedytacją, z bardzo różnych powodów wchodzi na (meta) poziom autorefleksji. Waszkiewicz wnikliwie bada niezależne i autorskie gry wideo, wskazując, jak ich twórcy wykorzystują praktyki *metadesignu*, aby nie tylko eksperymentować z mechanikami, lecz także komentować same medium gier i często prowadzić za jego pośrednictwem dyskurs zaangażowany społecznie i politycznie. W efekcie, książka staje się ważnym wkładem w rozwój badań groznawczych (nie tylko skupionych wokół zagadnienia metagier), oferując nowe narzędzia do zrozumienia interakcji między grami a graczami.

Chociaż niektóre wątki wydają się warte poszerzenia i uzupełnienia – mowa tutaj o recepcji gier o grach czy, choćby ograniczonym, namyśle nad

<sup>12</sup> W taki sposób rozumieją znaczenie symptomatyczne David Bordwell i Kristin Thompson w książce *Film art. Sztuka filmowa*, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2014, s. 70.



audiowizualną warstwą metagier, to rzeczne *case studies* pozwalają zrozumieć techniki i mechanizmy, za pośrednictwem których twórcy gier cyfrowych eksplorują granice medium oraz angażują graczy w refleksję nad samą istotą gier. Waszkiewicz przedstawia, jak metagry nie tylko rozrywają klasyczne schematy narracyjne i mechaniczne, lecz także wprowadzają nowe sposoby komunikacji pomiędzy twórcami a użytkownikami. Dzięki temu książka dostarcza solidnej podstawy do dalszych badań nad strukturą narracyjno-ludyczną gier o grach, zarówno w kontekście *indie games*, jak i bardziej komercyjnych produkcji.

## Bibliografia

- Biscop K., Malliet S., Dhoest A., *Subversive Ludic Performance: An Analysis of Gender and Sexuality Performance in Digital Games*, „DiGeSt: Journal of Diversity and Gender Studies” 2019, nr 6 (2), s. 23–42.
- Bogost I., *How to Talk about Videogames*, University of Minnesota Press, Minneapolis–London 2015.
- Bordwell D., Thompson K., *Film art. Sztuka filmowa*, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2014.
- Cox J., *The Four Types of Metafiction in Videogames*, „Game Developer”, 2014, <https://www.gamedeveloper.com/design/the-four-types-of-metafiction-in-videogames> (dostęp: 27.09.2024).
- Kennedy J., *10 Games That Got Super Meta*, „The Gamer”, <https://www.thegamer.com/best-meta-video-games/> (dostęp: 27.09.2024).
- Kubiński P., *Gry wideo. Zarys poetyki*, Universitas, Kraków 2016.
- Kubiński P., *W stronę poetyki gier wideo*, „Forum Poetyki”, wiosna/lato 2016, s. 20–29.
- Mejeur C.J., *Ludonarrative: Queer Experiences, Embodied Stories, and Playful Realities in Video Games*, Michigan State University ProQuest Dissertations & Theses 2019.
- Reddit, *Daily /r/Games Discussion – Metafiction in Videogames*, [https://www.reddit.com/r/Games/comments/c1o0cn/daily\\_rgames\\_discussion\\_thematic\\_monday/?rdt=38628](https://www.reddit.com/r/Games/comments/c1o0cn/daily_rgames_discussion_thematic_monday/?rdt=38628) (dostęp: 27.09.2024).
- Shaw A., Ruber B., *Introduction* [w:] eidem (red.), *Queer Game Studies*, University of Minnesota Press, Minneapolis–London 2017, s. IX–XXXIII.
- Steam, *Metafiction*, <https://store.steampowered.com/curator/25808910-Metafiction/> (dostęp: 27.09.2024).
- Szkłowski W., *Sztuka jako chwyt* [w:] S. Skwarczyńska (red.), *Teoria badań literackich za granicą. Antologia*, t. 2, cz. 3, przeł. R. Łużny, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1986, s. 95–111.
- Waszkiewicz A., *Metagames: Games about Games*, Routledge, London–New York 2024.
- Weise M., *Bioshock: A Critical Historical Perspective*, „Eludamos: Journal for Computer Game Culture” 2008, nr 2 (1), s. 151–155.
- Wuss P., *Struktury narracyjne filmu a pamięć widza* [w:] A. Helman, I. Ostaszewska, J. Ostaszewski (red.), *Kognitywna teoria filmu: antologia przekładów*, Wydawnictwo Baran i Suszczyński, Kraków 1999, s. 387–408.