

Niediegetyczna diegeza i emersyjna imersja – analiza gier meta na wybranych przykładach

PAWEŁ GĄSKA*

Gry meta

Do teoretycznych konstrukcji naukowych można podchodzić na dwa różne sposoby. Jeden z nich jest twórczy, opiera się na szukaniu elementów podobnych i elementów różniących poszczególne tytuły, a następnie wyprowadzaniu gotowych modeli na podstawie zebranych danych i wcześniejszych rozpoznań badaczy. Dzięki temu wiedza z danej dziedziny akumuluje się i następuje postęp w nauce. Drugie podejście jest (przynajmniej pozornie) destrukcyjne. Polega bowiem na szukaniu wyjątków, weryfikowaniu proponowanych modeli i wyszukiwaniu problemów, które one ze sobą niosą. To podejście nie wytworzy nowych modeli (chyba że po obaleniu starych teorii wprowadzi się nowe, *de facto* wracając do pierwszego podejścia), za to ujawni wszelkie niedoskonałości tych, które już istnieją. Wskaże miejsca, które wymagają dalszego wyjaśnienia, pozwoli lepiej zniuansować pozornie oczywiste koncepcje i poddać je ponownemu namysłowi. W gronostwie badanie gier realizowanych przez wielkie studia wpisuje się w podejście pierwsze. Jeśli twórcy tego typu tytułów podejmują się eksperymentowania, czynią to raczej w granicach konwencji i starają się utrwalać określone metody postrzegania gier. Z kolei badanie gier niezależnych (tak zwanych *indie*) wpisuje się raczej w wyszukiwanie

* Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu | kontakt: pgaska@doktorant.umk.pl

odchylen od normy, gier eksperymentalnych, problematycznych, przełamujących schemat (lub wytwarzających nowy). W tym kontekście szczególnie warte uwagi są nietypowe, specyficznie traktujące gracza, określane wspólnym mianem „gier meta”¹. W sposób szczególny dekonstruują one kontekst, w którym funkcjonują i w pełni świadomie podważają oczywistość założeń przyjmowanych jako pewniki. Szczegółowe przeanalizowanie najbardziej interesujących z tych utworów pozwoli na krytyczne przyjrzenie się popularnym w groźnawstwie konceptom, a więc imersji, emersji i diegezie. Zawarte w dalszej części niniejszego rozdziału rozważania opierać się będą o analizę czterech gier: *Pony Island* (2016), *Calendula* (2016), *ICEY* (2016) oraz *The Beginner's Guide* (2015)².

Na początek warto rozważyć samo pojęcie gier meta, gdyż zarówno ów termin, jak i specyficzny dobór gier wybranych do analizy, wymagają wyjaśnienia. Użyte tu określenie „gry meta”, zamiast częściej spotykanego w dyskursie „metagry”³, ma podkreślić konkretny wariant tego terminu. Jego historię w znakomity sposób prześledzili Stephanie Boluk i Patrick Lemieux (2017) w książce *Metagaming, Playing, Competing, Spectating, Cheating, Trading, Making and Breaking Videogames*, wskazując na jego początki w matematycznej teorii gier von Neumanna i Morgensterna, a następnie przechodząc do najpopularniejszego użycia terminu „metagra”, zaproponowanego przez Richarda Garfielda, twórcę popularnej gry karcianej *Magic the Gathering* (BOLUK & LEMIEUX 2017: 10-14). Definicja Garfielda skupia się nie na grach *per se*, a na kontekście powstałym wokół gier – nurtach i trendach popularnych wśród graczy danego tytułu, zasadach rozgrywki (oficjalnych i nieoficjalnych) czy strategiach wykorzystywania mechanik.

¹ Dyskusja na temat metafikcji na gruncie literackim odbyła się już w latach siedemdziesiątych i osiemdziesiątych. Linda Hutcheon w książce *Narcissistic Narrative. The Metafictional Paradox* wyczerpująco opisała zarówno sam kształt metafikcyjnych utworów, jak też ich typologie i związki z kategorią mimesis. Jak jednak zauważa Bradley J. Fest, gry wideo mają swój własny typ autoreferencyjności, „na przecięciu się działań maszyny i gracza [at the intersection of machinic and player actions]” (FEST 2016:8-9). Fest nazywa go metaproceduralnością (metaproceduralism) (FEST 2016:9) i na nim skupia swoją analizę gry meta (jaką niewątpliwie jest *The Stanley Parable*). Prowadzona w tym rozdziale ścieżka analizy skupia się natomiast na kategoriach imersji i emersji, jako kluczowych dla wyróżnienia gier meta (a zarazem wymagających ponownego przemyślenia ze względu na podnoszone przez te gry wątpliwości).

² Gier meta przywołać można by oczywiście dużo więcej – na przykład *Superhot*, *Undertale*, *Doki Doki Literature Club* et cetera. Ponieważ jednak omawiane gry nie są powszechnie znane i każdy tytuł wymaga krótkiego opisu, autor rozdziału postanowił zawęzić analizę do czterech egzemplifikacji.

³ W dyskusjach toczonych na forach internetowych i blogach, dotyczących e-sportu i strategii grania gracze często mówi się po prostu o „mecie”. Publikacje sytuujące się w groźnawczym dyskursie akademickim (KOMINIARCZUK 2017) mówią o „metagrach”.

O metagrach pisali również Marcus Carter, Martin Gibbs i Mitchell Harrop, wyróżniając ich trzy typy⁴: (1) „wyższa strategia grania”, (2) „łamanie czwartej ściany” i (3) „jakość dodana” (CARTER, GIBBS & HARROP 2012). Choć typ (2) z nazwy wydaje się pasować do zabiegów stosowanych przez gry meta (Kubiński nazywa je również łamaniem czwartej ściany), to opisuje on inne zjawisko. Chodzi w nim o sytuacje, w których gracz wykorzystuje wiedzę i narzędzia spoza świata diegetycznego, żeby coś w nim uzyskać. Wyraźnie widać to na przywoływanych przez autorów przykładach, czyli wychodzeniu z roli w grze RPG czy bocie umożliwiającym łamanie reguł gry w *World of Warcraft*.

Proponowane tutaj użycie tego terminu podąża raczej po linii argumentacji wytyczonej przez Andiego Baio (i podjętej jedynie w pewnym stopniu przez Boluk i Lemieux). W poście na swoim blogu (analizowanym przez autorów *Metagaming*) pisze on o „metagrach [...] czyli grywalnych grach o grach wideo” (BAIO 2011). To wyjaśnienie dobrze oddaje specyfikę analizowanych gier, chociaż nadal nie jest dość precyzyjne, żeby wskazać kryterium doboru próby do niniejszych rozważań. Wszak grą o grach wideo, jak wskazują Boluk i Lemieux, jest również *Braid* (2009) czy *Super Meat Boy* (2010). Jest jednak zasadnicza różnica pomiędzy na przykład *ICEY* a *Braid*, polegająca na tym, że odwołania intertekstualne umieszczone w *Braid* odsyłają nas tylko do innych gier, podczas gdy *ICEY* odsyła nas również do samej siebie. Innymi słowy, dodatkowym kryterium wyróżniającym gry meta wybrane do analizy jest autoreferencyjność. Terminologia ta bierze swoje źródło z uzusu graczy i krytyków gier (ale również, w szerszych kontekstach, po prostu zaangażowanych anglojęzycznych internautów), którzy używają popularnego określenia czasownikowej formy „być meta” (ang. *this is so meta*) do określania właśnie gier (czy konkretniej – zjawisk) autoreferencyjnych (STERLING 2016; BAIN 2016). Odwołuje się ona również do trendów panujących w twórczości postmodernistycznej – o literaturze autoreferencyjnej jako metafikcji pisze chociażby Linda Hutcheon w przywoływanej już wcześniej książce *Narcissistic Narrative*, chociaż stara się ona odciąć od debaty na temat postmodernizmu (HUTCHEON 1980: 1-5). Warto jednak podkreślić, że proponowane tutaj zawężenie znaczenia gier meta nie powinno mieć charakteru ogólnoteoretycznego, a jedynie służyć na potrzeby obecnej analizy. Szersze użycie określenia gier meta, jako gier o grach wideo czy o branży gier wideo wydaje się bowiem użyteczne w innych kontekstach.

⁴ Badacze zaproponowali też alternatywną terminologię, wyróżniając ortogry (podstawowe, domyślne działania które można wykonywać w grze), metagry (strategie wygrywania w ortogrę, biorące pod uwagę wybory innych graczy) i paragry (dodatkowe aktywności związane z grą, na przykład zdobywanie osiągnięć na platformie Steam).

Cztery gry

Analizie poddane zostaną cztery gry. Pierwsza z nich, *Calendula*, pozornie wpisuje się w gatunek tak zwanych symulatorów chodzenia (*walking simulator*) tematyką zaś sytuuje się w konwencji horroru. Jednak już po pierwszej próbie uruchomienia opcji „Nowa gra” założenie to musi zostać zrewidowane, tytuł zaś okazuje się być oryginalną grą meta, polegającą na rozwiązywaniu zagadek o rosnącym stopniu trudności. Z chodzenia pozostaje bardzo niewiele, gdyż owe łamigłówki znajdują się w menu gry, które raz za razem uniemożliwia graczowi wyjście poza dwuwymiarowy ekran opcji i przedostania się do przestrzeni trójwymiarowej. *Calendula* reklamuje się jako „gra, która nie chce, żeby w nią grano” (STEAM 2016). Gracz ma jednak w owej nieposłusznej grze pozostać, czemu ma przysłużyć się usunięcie klawisza „Wyjdź z gry”. Zamiast niego pojawia się ikona oka, udzielająca tajemniczych wskazówek, podpowiadających, jak poradzić sobie z danym wyzwaniem i budujących zarazem enigmatyczną fabułę gry. Typowe założenia na temat świata diegetycznego są tutaj przełamywane poprzez jednoznaczne ujawnienie się gry jako programu komputerowego. To właśnie menu – krnąbrne i odmawiające współpracy – staje się prawdziwą treścią gry, nie zaś krótkie i niezbyt fascynujące wizyty w mrocznych korytarzach, do których gra wpuszcza gracza po rozwiązaniu danej zagadki. Coś, co w potocznym ujęciu odbiorcy nie jest w ogóle traktowane jako granie⁵, w *Calenduli* zostaje zatem wyeksponowane i przedstawione jako interesująca część rozgrywki.

Kolejnym tytułem jest *ICEY*, bijatyka 2D, w której gracz kontroluje tytułową androidkę Icy, której celem jest zabicie robota Judasza i jego popleczników. Grę można przechodzić tak jak normalną bijatykę (podążając w prawą stronę i pokonując przeciwników), szybko jednak okazuje się, że bardziej frapująceo wiele większe wyzwanie tkwi we wchodzeniu w konflikt z narratorem, który, wyprzedzając ruchy gracza, opowiada historię, w której gracz bierze udział. Działania, o których wspomina narrator, nie są jedynymi dostępnymi opcjami, jeśli więc ktoś zdecyduje się mu sprzeciwić (na przykład doprowadzając do śmierci swojej postaci podczas próby pokonania w grze przeszkody, z którą – według opowieści snutej przez narratora – owa postać poradziła sobie bez najmniejszych problemów) może otrzymać osiągnięcie na platformie Steam, odblokować

⁵ Na poparcie tego stwierdzenia można choćby przywołać komentarze graczy, wygłaszane na forach gier MMORPG za każdym razem, kiedy z jakiegoś powodu wyłączone zostają serwery i nie można się zalogować do świata gry. Teoretycznie w takim przypadku można uruchomić program komputerowy będący klientem gry i gracz może poruszać się po ekranie logowania czy zmieniać ustawienia, nie jest to jednak traktowane jako granie.

nową lokację i jakąś scenkę lub linię dialogową, w której narrator całkowicie burzy czwartą ścianę i opowiada o kulisach powstawania gry, szydzi z działań gracza czy próbuje z nim negocjować. Przykładem może być sekwencja, w której ze względu na działania narratora na ścianie tuż przed naszym awatarem pojawia się ekran z teledyskiem zespołu k-popowego. Narrator wyjaśnia nam, że musiał zdobyć budżet na dokończenie gry, więc – rzekomo w trakcie trwania rozgrywki – wzbogacił świat diegetyczny o nowy element, realizując w ten sposób życzenia sponsora. *ICEY* jawi się zatem jako gra w wyszukiwanie sposobów na wzbudzenie w narratorze negatywnych emocji. Szczególnie interesująca sytuacja pojawia się w ukrytym zakończeniu (odblokowującym się po zdobyciu wszystkich osiągnięć na platformie Steam), w którym narrator okazuje się być ostatnim przeciwnikiem do pokonania w grze. Jak sam stwierdza on bowiem, ma już dość funkcjonowania w pętli zaprogramowanych reakcji, dlatego też chce permanentnie zabić Icey w celu uwolnienia się z gry. Prosi zatem gracza, żeby ten nie walczył z pojawiającymi się na ekranie wrogami i pozwolił awatarowi umrzeć. Jeśli jednak gracz zdecyduje się podjąć z nimi walkę, narrator pozbawia go kontroli nad awatarem⁶, który „ożywa” i samotnie odnosi zwycięstwo, pokonując rzesze wrogów. W *ICEY* łamanie czwartej ściany jest tak częste, że staje się wręcz normą, co rodzi wątpliwość, czy można jeszcze w takim wypadku mówić o istnieniu jakiegokolwiek ściany, którą można byłoby przełamywać.

Trzecim przedmiotem analizy jest gra *Pony Island*, w której awatarem gracza wydaje się tytułowy kucyk, zaś jego podstawowym zadaniem ma być przeskakiwanie przeszkód i odganie przecinających jego drogę motylków. Szybko okazuje się, że w istocie gracz steruje postacią sterującą owym kucykiem, będącą w rzeczywistości duszą uwięzioną przez szatana - razem z innymi nieszczęśnikami – wewnątrz gry *arcade* o przygodach wspomnianego zwierzęcia, umieszczonej wewnątrz programu komputerowego, który gracz uruchomił na swoim komputerze. Jeśli chce on uciec z gry, musi ją zhakować⁷, dając swojemu kucykowi laser do zabijania demonów i skrzydła do przelatywania nad wodą. Ucieczka nie uda się jednak, dopóki aktywne będą trzy pliki jądra serwera, chronione przez trzy demony, z którymi trzeba stoczyć walki. Gra ujawnia, że jest grą już na samym początku, jednocześnie jednak stwarza kolejny poziom fikcji (grę wewnątrz

⁶ Oczywiście jest to jedynie zręcznie skonstruowana opowieść, wyzyskująca powszechnie stosowane techniki w oryginalny sposób. Dokonuje się tutaj przejście z interaktywnej części gry do nieinteraktywnej cutszceny. Nie jest ono jednak w żaden sposób zasygnalizowane, zaś narracja opisująca wydarzenia rozgrywające się na ekranie, sugeruje, że gdyby nie działania narratora, to mielibyśmy nadal wpływ na to, co się dzieje w grze.

⁷ Tak jak w wypadku pozostałych przykładów, również i tutaj nie mamy do czynienia z realną czynnością, a z jej reprezentacją. Nie jest to realne hakowanie, lecz tylko granie w stylizowaną na hakowanie minigrę.

gry), która mogłaby sugerować, że autoreferencyjność jest jedynie zabiegiem stylistycznym. Nie mielibyśmy wtedy do czynienia z faktycznym podkreśleniem grania w grę, a jedynie z nadbudowaniem dodatkowego metapoziomu świata diegetycznego. Takie wyjaśnienie nie wystarczy wszelako, żeby wyjaśnić dwa szczególne momenty w grze. Jednym z nich jest walka z ostatnim z trzech demonów, Asmodeus.exe, na pozór bardzo prosta – oto przeciwnik informuje gracza, że ma on nie odrywać od niego wzroku i prawidłowo odpowiadać na zadawane mu pytania. Przez kilkadziesiąt sekund wydaje się, że cały pojedynek będzie opierać się właśnie na tym jednym schemacie. Po pewnym czasie następuje niespodziewana zmiana – gracz otrzymuje za pośrednictwem platformy Steam wiadomość, pochodzącą od jednego ze swoich znajomych. Jest ona nieczytelna, toteż zwykłym zabiegiem byłoby użycie skrótu Shift+Tab czy kliknięcie lewym przyciskiem myszy w wiadomość, co pozwoli spauzować grę i zobaczyć treść komunikatu. Cała ta sytuacja okazuje się być jednakowoż nietuzinkową pułapką, zaserwowaną przez samą grę. Jej algorytmy przeglądają listę znajomych gracza i wybierają losową osobę, by zasymulować proces otrzymywania autentycznej wiadomości na ekranie. Oderwanie się od gry w celu porozmawiania z kimś przez komunikator, jest zaś traktowane jako równoznaczne z odniesieniem porażki w wyzwaniu rzucanym przez demona. Asmodeus.exe nie zwraca się już zatem do duszy zamkniętej w grze o kucyku, lecz do gracza uruchamiającego podprogram komunikatora i posiadającego znajomych, z którymi zdarza mu się komunikować przez platformę Steam. W obszar gry wciągnięta zostaje więc już nie jakaś fikcyjna symulacja, ale realny element z aktualnego świata. Podobne rozmycie granic diegezy powtarza się w finale gry. Po zwycięskiej ucieczce *Lost Soul* – pomocny bohater niezależny – błaga gracza, aby skasował grę *Pony Island* z dysku twardego swojego komputera. Jest to rzekomo jedyny sposób na uwolnienie wszystkich dusz. Dzięki temu prostemu zabiegowi fabularnemu⁸, pliki umożliwiające uruchomienie rozgrywki – coś, co traktowane jest zaledwie jako materiał, w którym rzeczywiste dzieło jest stworzone – stają się częścią narracyjnego świata gry⁹.

⁸ *Pony Island* nie jest pierwszym dziełem, w którym zastosowano taki motyw. Ze współcześniejszych przykładów można przywołać choćby *Gniazdo światów* Marka Huberatha, w którym postać zwraca się do czytelnika z prośbą o zaprzestanie czytania.

⁹ Warto jeszcze dodać, że podobnie jak w *Calenduli*, również i w *Pony Island* menu jest równoprawną częścią świata diegetycznego. Wynika to z faktu, że są w nim ukryte niektóre „karty kolekcjonerskie”, służące do odblokowania specjalnego zakończenia gry.

Ostatnim analizowany tytuł, *The Beginner's Guide*, nie sposób jednoznacznie zaklasyfikować, poza stwierdzeniem, że jest to gra meta. Wynika to z faktu, że konstrukcyjnie przypomina on bardziej antologię gier z dodaną narracją, aniżeli pojedynczy utwór. *The Beginner's Guide* Opowiada o serii gier stworzonych przez tajemniczego, fikcyjnego programistę, Codę, po których oprowadza nas równie enigmatyczny narrator, wyjaśniający sens owych utworów i przedstawiający całe tło fabularne. Gry Cody są specyficzne, ponieważ większość z nich jest albo niedokończona albo niemożliwa do przejścia. Przykładowo, jedna z nich polega wyłącznie na wejściu po schodach do znajdującego się na ich szczycie pokoju, z tym jednym utrudnieniem, że prędkość ruchu gracza maleje tym bardziej, im wyżej się on po nich wespnie. Jest to gra, której w normalnych warunkach nie dałoby się ukończyć – dlatego też może się to udać finalnie wyłącznie dzięki ingerencji narratora, wyłączającego opcję spowolnienia. *The Beginner's Guide* przypomina wycieczkę z przewodnikiem po folderze projektów jakiegoś niezależnego projektanta. Spośród wszystkich analizowanych przykładów, ten wydaje się najmniej kontrowersyjny, gdyż nie próbuje zaszokować czy oszukać gracza, włączaniem do gry niespodziewanych elementów (ingerencje narratora są wszakże jedynie zaprogramowaną częścią całej rozgrywki, a gracze traktują je jako ingerencje tylko z tego powodu, iż narrator tak je przedstawia), jest ono jednak nadal doskonałym przykładem parabazy. Ponieważ zaś tematykę stanowi tworzenie gier i od początku wskazane zostaje, że rolą gracza ma być ich testowanie, opowieść ta zaciera granice między światem diegetycznym a światem aktualnym gracza. Oczywiście, schodząc poziom niżej, dostrzega się diegezy poszczególnych gier wewnątrz gry, te nie są jednak ważne jako osobne opowieści, a wyłącznie jako część większej, hybrydycznej całości.

Diegeza

Cztery przywołane gry różnią się od siebie gatunkiem, nastrojem, fabułą, stylem rozgrywki. Wszystkie jednak dzięki ujawnieniu już na samym początku rozgrywki swej fasadowości i umowności osiągają bardzo interesujący efekt artystyczny – zwracają się bezpośrednio do gracza. Zwykle komunikaty wysyłane graczowi przez grę albo są zapośredniczane przez mniej lub bardziej jawnego awatara, albo wydają się sytuować poza światem diegetycznym. Zarówno Piotr Kubiński (2016), jak i Jesper Juul (2005) wskazują, że elementy takie jak samouczki tłumaczące graczowi, które klawisze ma wciskać, żeby osiągnąć określony rezultat, nie należą do fikcyjnego świata gry. Alexander Gallo-way wprowadza tutaj użyteczne rozróżnienie na cztery działania wewnątrz gry: (1)

diegetyczne działania operatora, (2) niediegetyczne działania operatora, (3) diegetyczne działania maszyny oraz (4) niediegetyczne działania maszyny (GALLOWAY 2006: 37). Rozróżnienie to pozwala w skonkretyzowany sposób mówić o światach, fabułach czy postaciach z gier wideo, nie odnosząc się bezpośrednio do fizycznych ruchów wykonywanych przez gracza podczas rozgrywki czy miejsca, w którym znajduje się platforma, na której owa rozgrywka się odbywa. Podział ten nie jest jednak wcale tak jednoznaczny. Granica między czynnością opowiadania a treścią samej opowieści zaciera się przy auto-referencyjnych grach meta, w których proces opowiadania danej historii jest zarazem jej treścią, a tak właśnie jest w grach meta. Grając w *The Beginner's Guide* gracz jest nie tylko wskazywany jako osoba, do której zwraca się narrator, ale lecz także jako uczestnik całej zabawy. Prowadząc *ICEY* po zakamarkach jej dwuwymiarowego świata, gracz gra w bycie graczem kontrolującym awatara, nie zaś w utożsamianie się (lepiej lub gorzej) z postacią, którą kieruje. Prosty wyjaśnieniem tej sytuacji może wydawać się stwierdzenie, że światy diegetyczne w grach meta to miejsca, w których pewien nieskonkretyzowany gracz gra w grę. Wyjaśnienie podobne jest jednak niesatysfakcjonujące, pomija bowiem zasadniczą kwestię: to konkretny odbiorca musi zrealizować daną sekwencję działań, żeby rozgrywka mogła mieć miejsce. O ile więc z perspektywy nieuwzględniającej samego aktu grania, gra jest zaprogramowana tak, aby wyświetlić te same komunikaty każdemu, kto wejdzie z nią w interakcję, o tyle z perspektywy rozgrywki wygląda to inaczej. To konkretny gracz negocjuje z grą (i platformą na której toczy rozgrywkę), a awatar służy jedynie za pośrednika, którego znaczenie zmienia się w zależności od tego, jak wyraźnie został on zarysowany fabularnie. Komunikaty skierowane bezpośrednio do gracza, nawet te umieszczone na poziomie diegetycznym, nie są traktowane jako komunikaty do jakiegoś abstraktu gracza, tylko do tej konkretnej osoby, która w danym momencie znajduje się przed ekranem¹⁰. Steven Conway (2009) zwraca uwagę na podobne zjawisko, określając to jednak zawężaniem i rozszerzaniem magicznego kręgu. Użyty przez niego termin jest nieprawidłowy (to, co on opisuje, to raczej właśnie przestrzeń diegetyczna i niediegetyczne elementy rozgrywki), wszelako sama obserwacja jest zasadna.

¹⁰ Dużo łatwiej oddzielić komunikaty skierowane jednoznacznie do postaci awatara w świecie gry, chociaż i to zależy w dużej mierze od stopnia immersji i od interaktywności danego momentu w grze, w którym pojawiają się owe komunikaty. Przykładowo - głosy, które słyszymy podczas walki w grze *Hellblade: Senua's Sacrifice* (2017) są niewątpliwie skierowane do postaci Senui, jednak ponieważ pojawiają się nie w przerywniku filmowym, a w momentach, w których gracz ma wpływ na ruchy awatara, mogą (przy dużej immersji) być odebrane jako skierowane do niego.

Figura gracza nie jest jedyną kwestią, który rodzi problemy z klasyfikacją. Również inne przedmioty, pozornie nieprzynależące do porządku diegezy, okazują się mieć bardzo niejasny status. Menu, niediegetyczne elementy interfejsu użytkownika¹¹, stan porażki (śmierć awatara) czy system osiągnięć w grach meta ujawniają się jako fabularnie istotna część diegezy. Najprostszym przykładem jest tutaj *Calendula*, która czyni z menu ciąg zagadek wymagających rozwiązania. Można by próbować zignorować tę kontrowersję, stwierdzając, że w *Calenduli* mamy algorytm stylizowany na menu, nie zaś realne menu, gdyż w zwykłych ekranach startowych gier nie pojawiają się takie problemy (nawet w wypadku *bugów*). Dobitniejszym przykładem będzie zatem *ICEY*, gdzie jedynie za pomocą menu można dostać się do ostatniej lokacji w grze. Menu staje się zatem hybrydą bazy danych¹² i terytorium, po którym można nawigować. Podobnie dzieje się z systemem osiągnięć, który zazwyczaj traktowany jest jako zewnętrzna nakładka na świat gry, zaś w *ICEY* ujawnia się jako główny cel rozgrywki, otwierający niedostępne w inny sposób treści. W tym miejscu można się zastanowić, czy osiągnięcia w grach nie-meta sytuują się faktycznie poza światem diegetycznym, czy też, w jakiś nie do końca spójny sposób, stanowią jego część. Przykładowo, niektóre wierzchowce z *World of Warcraft* (2006) dostępne są jedynie w formie nagrody za zdobycie określonego osiągnięcia. Ich status jako elementów diegezy jest niepodważalny (to na nich nasz bohater porusza się po świecie gry), a jednak pojawiają się niemalże znikąd, jeśliby osiągnięciom przypisać status niediegetyczny. Jednoznaczne uznanie osiągnięć za część świata gry również nie jest w pełni uprawnione, gdyż większość z nich służy jako nagroda dla gracza, a nie dla jego postaci w danym świecie (która z perspektywy fabularnej nawet nie wie o istnieniu takiego systemu). Osiągnięcia w tej wykładni mają podwójną pozycję – zarazem są i nie są częścią growej diegezy.

W podobny sposób *ICEY* gra z konwencjonalnym ujęciem śmierci awatara. Mimo że sama gra na początku ustanawia śmierć jako „stan porażki”, wymagający wczytania gry od ostatniego punktu kontrolnego, to w pewnych miejscach jest ona wykorzystywana do udostępniania nowych lokacji (i nowych osiągnięć, co, jak już wspomniano, prowadzi do ukrytego zakończenia). W pewnym momencie gry drogę awatarowi gracza zagradza przepaść. Narrator informuje gracza, że Icey wciska przycisk uruchamiający most

¹¹ Terminologia na podstawie podziału graficznych interfejsów użytkownika z książki *Gry wideo. Zarys poetyki* (KUBIŃSKI 2016: 182-215).

¹² Przedstawiana przez Lwa Manovicha perspektywa nowych mediów jako baz danych, chociaż niepełna, daje nam narzędzie do mówienia o tego typu zabiegach.

fotonowy i biegnie dalej. Można jednak zignorować tę sugestię i zacząć skakać w przepaść, dzięki czemu odblokowana zostaje specjalna linia dialogowa narratora: zaczyna on otóż krytykować zachowanie gracza. Po odpowiedniej liczbie powtórzeń narrator przeniesie gracza do nowej, prostszej lokacji, dając jednocześnie dostęp do dwóch osiągnięć w serwisie Steam. Próba rekonstrukcji tego wydarzenia na poziomie diegetycznym musi zatem uwzględniać informacje o śmierciach Icey: zarówno tej jednoznacznie wpływającej na świat, jak i tej, która cofa gracza do określonego miejsca zapisu. Ta druga jest zwykle traktowana jako niezaszła, wycofana przez wczytanie gry i uniknięcie jej przy kolejnej próbie. Rekonstrukcja opowieści gry zazwyczaj całkowicie ignoruje zgon postaci, opowiadając jedynie o jej zwycięstwach. Nie jest ona jednak bez znaczenia, jak pokazuje Kubiński, wspominając o czymś, co nazywa próbą palimpsestową (KUBIŃSKI 2016: 137 – 147). Śmierć awatara uczy gracza niuansów danego wyzwania i umożliwia mu przezwyciężenie go w następnej próbie. O ile znika ona zatem w narracji (opowiadając o rozgrywce w *Wiedźmina 3*, powiemy, że „Geralt poszedł i zabił alghoula”, nie zaś, iż „Geralt poszedł, zginął dwadzieścia razy, po czym wreszcie zabił alghoula”), to nadal pozostają jej ślady w opisie poziomu trudności gry, w akcjach kierowanej przez gracza postaci, które nie mają sensu z poziomu diegezy (postać nie dysponuje określonymi informacjami, które gracz, dzięki śmierci awatara, już zyskuje). *ICEY* czyni to, co gry meta opanowały doskonale – doprowadza zagmatwane zagadnienie do logicznego ekstremum, oferując przejrzysty przykład do analizy. Śmierć wywołująca zmiany w świecie, jasno osadzona w fabule, jest niewątpliwie częścią diegezy. Dostrzeżenie tej zależności pozwala rozważać również status śmierci pozornie niediegetycznych.

W ten sposób dochodzi się do pierwszej wątpliwości, jaką wywołują gry meta, a zatem, czy growa diegeza faktycznie musi być spójna. Dążenie do koherentnej historii i jasnego rozgraniczenia pomiędzy tym, co należy do świata, a tym, co pochodzi z jego granic, ma służyć głównie podtrzymywaniu iluzji, że gracz nie gra w grę, lecz bierze udział w opowieści. Zabieg ten wynika z dążenia do wywołania u gracza immersji, ponadto można go też wpisać w przywoływaną przez Kubińskiego strategię „absolutyzacji immersji” (KUBIŃSKI 2016: 55-58), czyli traktowania jej jako najważniejszego celu gier wideo. Światy gier nie muszą jednak wcale być harmonijne, żeby uznawać je za kunsztownie skonstruowane dzieła, na co wskazuje w książce *Half-Real* Juul (2005: 132, 139-141). Spójność jest kryterium wymaganym w tych mediach, w których głównym sposobem opowiadania historii jest prezentacja fabuły. Wiele gier również opowiada złożone historie, jednak dużo więcej ukazać można poprzez kreację świata czy projektowanie dostępnych graczowi działań. Dzięki temu odpowiedź na pytanie, czy wszystkie elementy,

z których składa się diegeza, muszą w rekonstrukcji należeć do tego samego porządku, jest w przypadku gier bardziej zniuansowana, niż ma to miejsce w wypadku innych opowieści. Trzeba również pamiętać, że gra rzadko bywa jedną historią, jest bowiem raczej drzewem różnych wariantów tej samej historii. Te zaś z samej swojej natury będą nie-spójne. Nawet bardzo niekoherentna gra zostanie uspołniona w retrospektywnej narracji gracza, który ją ukończył. Różne ścieżki, jakimi mogła potoczyć się fabuła, zostaną zredukowane do pojedynczego wariantu, wybranego przez danego gracza, zaś wszystkie sytuacje śmierci awatara będą wyeliminowane z owej narracji. Zamiast nich przywoływane sceny określane zostaną jako łatwe (nie wiązały się z umieraniem) lub trudne (wymagającego wielokrotnego powtarzania z uwagi na śmierć awatara). Dysharmonia dostrzegalna w analizie zniknie zatem podczas rekonstrukcji osobistego doświadczenia gracza.

Imersja i emersja

Analiza czterech wymienionych gier meta ukazuje interesujące zależności nie tylko przy wyznaczaniu granic diegezy, ale również w kwestii zakresu rozważań o immersji i zdefiniowanym przez Kubińskiego zjawisku emersji. Opierając się na rozważaniach badacza, można stwierdzić, że immersja to „wrażenie niezmediatyzowanego uczestnictwa” (KUBIŃSKI 2016: 51), tymczasem emersja to już jej przeciwieństwo, ujawniające zapośredniczony charakter rozgrywki. Immersja czyni interfejs (w tym zarówno fizyczne kontrolery, jak i wirtualne komunikaty) przezroczystymi, budując tworząc iluzję, jakoby to gracz (a nie hybryda gracza i awatara) znajdował się w fikcyjnym świecie, wykonując fikcyjną czynność czy podejmując fikcyjne wyzwanie. Emersja rozprasza tę iluzję i jasno wskazuje, że gracz bierze udział w czynności grania w grę, a nie w zawartej w grze treści. Podobnie więc, jak miało to miejsce przy rozróżnieniu na diegezę i niediegezę, również i tu podział nie jest tak oczywisty, zwłaszcza, gdy mowa o grach metawypadku. Ujawnienie ich zapośredniczonego charakteru nie tylko następuje na samym początku rozgrywki, ale stanowi podstawę narracji. Zabiegi emersyjne, o których pisze Kubiński, czy te, które Sven Dwulecki nazywa „pęknięciami immersji” (DWULECKI 2016), w grach meta pojawiają się przez całość rozgrywki. Dwulecki i Kubiński chętnie powołują się na intrygujący przykład łamania czwartej ściany w *Metal Gear Solid*, gdzie podczas walki z bossem Psycho-mantis, gra starała się przekonać gracza, że przeciwnik ma wgląd w jego myśli za pomocą telepatycznych zdolności, nie zaś tylko wirtualny umysł jego awatara, jak wynikałoby z fabuły gry. Pokonanie tego przeciwnika wymagało odłączenia kontrolera od konsoli i podłączenia go do innego portu – dopiero wówczas boss tracił swe „nadprzyrodzone”

zdolności. Przykład ten rzeczywiście precyzyjnie ukazuje miejsce, w którym immersja „pęka” – gra przypomina o istnieniu narzędzi, za pomocą których odbywa się rozgrywka – jednakże jest jedynie krótkim epizodem w samej produkcji, która we wszystkich innych wypadkach dąży do wywołania immersji. W grach meta tymczasem gracz od samego początku informowany jest, że gra w grę, więc przypominanie mu o tym poprzez wskazywanie na kontroler, pliki gry czy urządzenia wyświetlające nie tworzy już efektu uniezwyklenia. Jeżeli zatem uznać działania, które wskazują na zapośredniczony charakter gry, za czynnik wywołujący emersję, to gry meta będą emersyjne przez cały czas rozgrywki. Nie jest to jednak do końca adekwatne. Przywołane gry, pomimo pozornej emersji, starają się wciągnąć gracza w świat narracji i wytworzyć w nim iluzję nie tyle może uczestnictwa (gdyż to fizycznie ma miejsce i gracz o tym wie), ile autentyczności danego wydarzenia. *Calendula* udaje zbuntowany program, który nie chce pozwolić użytkownikowi na rozgrywkę, ale nie chce też go wypuścić ze świata, w którym ma ona miejsce. Usuwa klawisz „Wyjdź z gry”, próbując wywołać w graczku poczucie uwięzienia. Realnie nie jest to jednak żaden bunt ani pułapka – każdy bardziej doświadczony użytkownik komputera jest zaznajomiony ze skrótami klawiaturowymi pozwalającymi na zamknięcie nieodpowiadającego na polecenia programu lub wywołanie menadżera zadań, umożliwiającego zyskanie jeszcze wyższego poziomu kontroli. Nawet mniej doświadczony odbiorca będzie w stanie chociażby wyłączyć komputer, by następnie móc powrócić do normalnej pracy w systemie. Jeśli to jednak robi, nie będzie już brał udziału w grze – by w niej pozostać, musi więc przynajmniej w jakimś stopniu zawiesić niewiarę i na chwilę zapomnieć o realnym kształcie danej sytuacji. Pod tym względem *Calendula* bardziej przypomina grę fabularną niż cyfrową, gdyż kładzie większy nacisk na wyobraźnię gracza. Podobnie dzieje się w *Pony Island*, gdy gracz „hakuje grę”, w *The Beginner's Guide*, gdy wierzy w to, że narrator właśnie przekształcił dla niego opcje danego poziomu, czy w *ICEY*, w momencie nabrania przeświadczenia, że narrator odciał sygnał od jego kontrolera. Programy te usiłują wywołać w graczach przekonanie, że przedstawiana im fikcyjna fabuła bynajmniej taka nie jest. Jeśli metaforą immersji jest zanurzanie się w opowieści, to gry meta robią coś zupełnie innego – metaforycznie „wylewają” opowieść do naszego świata. Nie podważa to tezy o wrażeniu niezmediatyzowanego uczestnictwa, a jedynie modyfikuje jego kryteria. Gracz uczestniczy w graniu w grę, podczas którego dzieją się rzeczy niezwykle, przynależne do porządku fantastycznego. Nie musi zatem zapominać o grze, o kontrolerach, o komputerze czy o miejscu, w którym toczy się rozgrywka, a jedynie udawać, że to konkretne granie w grę różni się od zwykłej rozgrywki i jest częścią jakiejś niesamowitej opowieści. Można powiedzieć, iż w tym względzie gry meta sięgają

do tradycyjnych dziecięcych gier i zabaw – udawania, że jest się lekarzem, przeprowadzającym operację na maskotkach, prawniczką, rozsądzającą spór pomiędzy rodzeństwem czy hakerem, odblokowującym swojemu wirtualnemu kucykowi lasery z pyska. Pewna doza umowności, czy stylizacji znajduje się w każdej grze wideo, co wskazuje Jesper Juul (2001: 170, 172-173). Gry meta często wymagają jednak większego zawieszenia niewiary, umieszczając gracza z jego materialnym otoczeniem wewnątrz świata diegetycznego.

Prowadzi to nas do paradoksalnego wniosku. Wstępne rozpoznania wskazywały, że gry te były niemal w stu procentach emersyjne. Po szczegółowej analizie okazuje się jednak, że momenty najbardziej szokujące, w których gra najgłębiej wdziera się do świata gracza i najdobitniej ujawnia swoją zapośredniczoną naturę, byłyby w ostatecznym rozrachunku imersyjne. Walkę z *Asmodeus.exe* czy z narratorem z *ICEY* można porównać do wspomnianego przez Kubińskiego zmagania z Psychomantisem z *Metal Gear Solid*. We wszystkich tych przykładach gra przekracza oczekiwania gracza dotyczące czynności określanej jako granie w grę. Komunikowanie się za pośrednictwem Steama nie powinno się już wliczać w tę aktywność, a jednak *Pony Island* sprawia, że jest ono jej częścią. Podobnie kwestia fizycznego kontrolera nie powinna dotyczyć fabuły gry, a co najwyżej schowanej w menu listy specjalnych kombinacji ciosów, mimo to *Metal Gear Solid* i *ICEY* wciągają ją do świata diegetycznego. W każdym z tych przypadków gracz jest zdezorientowany, – wszak gra zupełnie zmienia wyznaczone na początku reguły rozgrywki. Różnica polega na tym, że w *MGS* gracz zanurza się w opowieść zupełnie niezwiązaną z graniem w *MGS*, więc zmiana w polu jego uwagi rozprasza tę imersję (przynajmniej początkowo). W *ICEY* i *Pony Island* samo granie jest opowieścią, więc początkowe zaskoczenie szybko przeradza się w nasilenie zaangażowania. Czynników emersyjnych – w rozumieniu zabiegu artystycznego – w tych grach zatem być nie może, gdyż każdy taki element jedynie wzmacnia imersję.

Warto jednak podkreślić, że podobna dominacja strategii już to imersyjnych, już to emersyjnych ma swoje konsekwencje. Zanurzenie w takiej grze nie jest tak głębokie, jak w tytułach opowiadających historie niedotyczące grania. Owszem, łatwo jest przekonać gracza do uwierzenia w iluzję autentyczności, nie wywołuje to jednak takiego poczucia zatracenia i przepływu, jakiego można doświadczyć chociażby w świecie *Wiedźmina 3*. Rodzi się w takim razie pytanie: czy taką nietypową formę imersji można jeszcze nazywać tym określeniem. Odpowiedź zależy od kryteriów, jakie przyjąć do opisu tego zjawiska. Jeśli jako imersję potraktuje się jedynie pełne wyłączenie ze świadomości wszelkich bodźców sugerujących, że znajdujemy się w innej sytuacji niż ta przedstawiana przez narrację, to faktycznie trudno znaleźć takie zjawisko w grach meta. To podejście wydaje się

jednak zbyt rygorystyczne, gdyż pomija wszelkie stany pośrednie, w których niektóre elementy medium znikają w świadomości grających, podczas gdy inne nadal są w niej obecne. To właśnie te stany pojawiają się najczęściej w trakcie typowych rozgrywek, zaś pełna immersja zdarza się jedynie raz na jakiś czas.

Warto w tym miejscu odwołać się do innego badacza, którego rozważania na temat immersji i emersji mogą ukazać problem gier meta z nieco innej perspektywy. Michał Kłosiński w *Hermeneutyce gier wideo* rozważa ową problematykę w kategoriach Kantowskiej apercepcji oraz podziału na wyobraźnię odtwórczą i wytwórczą. Ta pierwsza wytwarza nowe przedmioty, na podstawie obserwowanych fenomenów, podczas gdy ta druga jedynie reprodukuje kojarzone przedmioty. Traktując immersję jako środek wyłączający apercepcję gracza, Kłosiński wskazuje że „przyrost immersji jest odwrotnie proporcjonalny do wytwórczości wyobraźni” (KŁOSIŃSKI 2018: 112). W takim ujęciu gry meta będą nieimersyjne nie dlatego, że podważają iluzję bezpośredniości (tę bowiem szybko przywracają), a z tego względu, że wymuszają na graczach rozszerzenie budowanej w umyśle świadomości grania o siebie samego, konkretną istotę ludzką grającą w danym momencie w tę, a nie inną grę. Kryterium immersji nie byłaby tutaj przezroczystość medium, a możliwość apercepcji własnego doświadczenia, czyli świadomość udziału w danej czynności i rozpoznanie jej umowności.

Najważniejszą lekcją płynącą z analiz gier meta pod kątem immersji jest jednak obserwacja, że immersja i emersja nie mają tak naprawdę żadnych uniwersalnych wyznaczników. Podczas analiz konkretnej gry względnie łatwo można określić, który zabieg ma służyć podtrzymaniu wrażenia bezpośredniości, a który przypomina o zapośredniczonym charakterze rozgrywki. Jeśli jednak chce się jednoznacznie wskazać, że na przykład łamanie czarnej ściany jest zabiegiem czysto emersyjnym, trzeba zmierzyć się z odstępstwami od tej reguły prezentowanymi w grach meta. Imersyjność i emersyjność są jedynie funkcjami, które konkretne elementy rozgrywki mogą realizować w poszczególnych utworach. To, w jaki sposób zadziała określony element, zależy od szeregu czynników, począwszy od doświadczenia, jakie twórcy gry chcą zaoferować graczom do przeżycia¹³, poprzez narrację, która jest w grze prezentowana, aż do kompetencji samego gracza. Jeśli zna on wiele gier danego typu i przyzwyczajony jest do konkretnych rozwiązań, będą one wzmacniać iluzję, nawet jeśli obiektywnie rzecz biorąc nie powinny tego robić. Dobrym przykładem jest celownik w FPSach. W rzeczywistości oczywiście próżno szukać

¹³ Zdaniem Jessiego Schiella, podstawowym celem *game designu* jest właśnie projektowanie dla odbiorców określonych doświadczeń, nie zaś snucie opowieści czy tworzenie systemu reguł (SCHIELL 2008).

białego znacznika podczas celowania do wrogów z autentycznego karabinu, dlatego też część gier tego gatunku rezygnuje z tego ułatwienia w celu zwiększenia, aby immersji. Jednakże dla kogoś przyzwyczajonego do gier z celownikiem jest on normalnym i zupełnie przezroczystym elementem interfejsu, który immersji nie tylko nie osłabia, ale może ją nawet wzmacniać. Gry meta ukazują to bardzo wyraźnie – poszczególne elementy rozgrywki mogą jedynie czasowo pełnić funkcję zabiegu immersyjnego czy emersyjnego, nie zaś być stanowić przejaw immersyjności lub emersyjności *per se*.

Negocjacje

Na koniec tych rozważań warto podkreślić unaocznić jeszcze jedną kwestię. Otóż poprzez zabawę konwencjami, gry meta ukazują strukturę negocjacji¹⁴, jakie każdorazowo zachodzą podczas rozgrywki. Nie jest więc tak, jak proponuje Conway, że gry meta wciągają do rozgrywki elementy, których wcześniej w niej nie było, lub że pokazują autonomię maszyny, pozbawiając gracza kontroli. Nie różnią się one jakościowo od innych gier wideo – nadal uruchamiane są na określonej platformie, nadal korzystają z kontrolerów do gry i nadal odwołują się do kompetencji kulturowych gracza podczas opowiadania historii. Jedyne, co ulega zmianie, to znaczenie nadawane poszczególnym uczestnikom negocjacji. Kontroler, chociaż niezbędny na poziomie technicznych działań, w zwykłych grach często ukrywany jest w warstwie znaczenia. Imersja w klasycznym rozumieniu opiera się na założeniu, że ze świadomości gracza znika myśl o korzystaniu z przycisków, a pozostaje tylko posługiwanie się orężem, strzelanie, bieganie czy jakakolwiek inna czynność, jaką wykonuje jego awatar w grze. Jest to jednak tylko ukrycie jednego z aktorów w celu uzyskania określonego efektu negocjacyjnego. Gry meta na powrót odsłaniają tego aktora, przesuwając uwagę odbiorców na elementy wcześniej wymykające się obserwacji¹⁵.

¹⁴ Negocjacji w rozumieniu Teorii Aktora-Sieci, czyli nadawania kształtu określonym fenomenom przez biorących w nich udział aktorów ludzkich i poza-ludzkich. O użyciu ANT w grach pisali między innymi Jari Due Jessen i Carsten Jessen (2014), Mark Cypher, Ingrid Richardson (2006) oraz Jarosław Kopeć (2016). Wspominali też o niej na wystąpieniach konferencyjnych Justyna Janik (referat pod tytułem *Yandere Simulator – The Idea of Bio-object*, wygłoszony podczas *Kultury gier wideo 4: Metodologia i krytyka* w 2017 w Łodzi) oraz autor niniejszego rozdziału (*Gry komputerowe jako systemy negocjacji technik i sensów* podczas obrad drugiej edycji *Dyskursów gier wideo* w 2016 roku w Krakowie).

¹⁵ Oczywiście całość zależy jeszcze w dużej mierze od sposobu, w jaki gracz gra w grę. Rozgrywki e-sportowe czy *speedruny* również ujawniają rolę sprzętu, gdyż staje się on środkiem do poprawienia wyników. Lemieux i Boluk pokazują przykład takiego zachowania przy wyborze jako narzędzia do speedrunów chińskiej wersji Nintendo 64

Ujawnianie i dekonstruowanie dobrze funkcjonujących systemów, tak zwanych „czarnych skrzynek” (LATOURE 2013), jest jedną z podstawowych technik Teorii Aktora Sieci. Często zdarza się, że rozumienie funkcjonowania określonych procesów jest niepełne, ponieważ badacze nie uwzględniają wszystkich pomniejszych podprocesów, z których dane zjawisko się składa. W tym miejscu gry meta prezentują się jako bogate pole do badań, jasno ujawniające schowanych aktorów. Dzięki nim można zaś dostrzec tych samych aktorów w pozostałych grach. Śmierć w *ICEY* może wywołać refleksję nad śmiercią w *Wiedźminie* czy *Dark Souls*, psujące się menu z *Calenduli* wskazuje, że nie jest ono wcale pozbawione znaczenia. Jednocześnie trzeba jednak być ostrożnym, żeby nie skupić się tylko na grach meta, traktując wyniki ich analiz jako podstawę do budowy konkretnej teorii. We wstępie do niniejszego rozdziału autorwspomniano o dwóch sposobach interakcji z teoriami naukowymi. Trzeba tu zatem zaznaczyć, że gry meta nie są wystarczająca płodne badawczo, by wyłącznie na ich podstawie dało się zbudować teorię. Ich główną rolą jest podważanie klasyfikacji i wskazywaniu na niejasności wyznaczanych grom granic i w tym właśnie zadaniu sprawdzają się doskonale.

(tak zwanej iQue), której „różne elektroniczne i materialne różnice [w stosunku do oryginału — P. G.] przyspieszały metagrę w *Ocarina of Time* [various electrical and material discrepancies accelerated *Ocarina of Time* meta-game]” (BOLUK & LEMIEUX 2017: 42).

Źródła cytowań

- BAIN JOHN (2016), 'After Hour – ICEY', online: *YouTube.com*
https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=BWtXlFQ_U64
 [dostęp: 30.08.2019].
- BAIO ANDY (2011), 'Metagames – games about games', online: *Waxy.org*,
http://waxy.org/2011/02/metagames_games_about_games/ par 1-46 [dostęp:
 30.08.2019].
- BLIZZARD ENTERTAINMENT (2004), *World of Warcraft*, Activision-Blizzard.
- BLOOMING BUDS STUDIO (2016), *Calendula Steam Store Page*, <http://store.steam-powered.com/app/427810/CALENDULA/?l=polish> par 1-10 [dostęp:
 30.08.2019].
- BLOOMING BUDS STUDIO (2016), *Calendula*, Blooming Buds Studio.
- BOLUK STEPHANIE, PATRICK LEMIEUX (2017), *Metagaming. Playing, Competing, Spectating, Cheating, Trading, Making and Breaking Videogames*, Minneapolis: University of Minnesota Press.
- CARTER MARCUS, GIBBS MARTIN, HARROP MITCHELL (2012), 'Metagames, para-games and orthogames: A new vocabulary', w: *FDG '12 Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games*, online:
https://www.researchgate.net/publication/254005976_Metagames_para-games_and_orthogames_A_new_vocabulary, par 1 – 38 [dostęp: 30.08.2019].
- CD PROJEKT RED (2015), *Wiedźmin 3: Dziki gon.*
- CONWAY STEVE (2009), 'A Circular Wall? Reformulating the Fourth Wall for Video Games', Gamasutra.com. 'The Art & Business of Making Games', online: *Gamasutra*, http://www.gamasutra.com/view/feature/132475/a_circular_wall_reformulating_the_.php par 1 – 58 [dostęp: 30.08.2019].
- CYPHER MARK, INGRID RICHARDSON (2006), 'An actor-network approach to games and virtual environments', w: *Cybergames '06. Proceedings of the 2006 International Conference on Game Research and Development*, Murdoch University, ss. 254-259.
- DANIEL MULLINS GAMES (2016), *Pony Islands*.
- DWULECKI SVEN (2016), "Building the Future and Keeping the Past Alive Are One and the Same Thing"—A Rhetorical Analysis of the *Metal Gear Solid* Saga', w:

- Ksenia Olkusz, Michał Kłosiński, Krzysztof M. Maj (red.), *More After More. Essays Commemorating the Five-Hundredth Anniversary of Thomas More's Utopia*, Kraków: Ośrodek Badaczy Facta Ficta, ss. 148-171.
- EVERYTHING UNLIMITED LTD (2016), *The Beginner's Guide*.
- FEST BRADLEY J. (2016), 'Metaproceduralism: The Stanley Parable and The Legacies of Postmodern Fiction', *Wide Screen*: 1 (6), ss. 19-41.
- GALLOWAY ALEXANDER R. (2006), *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*, Minneapolis/London: University of Minnesota Press.
- HUTCHEON LINDA (1980), *Narcissistic Narrative. The Metafictional Paradox*, Wilfrid Laurier University Press.
- JESSEN JARI DUE, JESSEN CARSTEN (2014), 'Games as Actors - Interaction, Play, Design, and Actor Network Theory', *International Journal on Advances in Intelligent Systems*: 7 (3-4), ss. 412-422.
- JUUL JESPER (2005), *Half-real. Video games between Real Rules and Fictional Worlds*, Massachusetts: MIT Press.
- KŁOSIŃSKI MICHAŁ (2018), *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia*, Warszawa: Instytut Badań Literackich PAN.
- KOMINIARCZUK MATEUSZ (2017), 'Gra w grze. Problem paraludyczności', *Teksty Drugie*: 3 (165), ss. 381-396.
- KONAMI (2000), *Metal Gear Solid*, Microsoft Studios.
- KOPEĆ JAROSŁAW (2016), 'The Power of Digital Interfaces', *Kultura Współczesna*: 2, ss. 89-102.
- KUBIŃSKI PIOTR (2016), *Gry wideo – zarys poetyki*, Kraków: Universitas.
- LATOUR BRUNO (2013), *Nadzieja Pandory. Esej o rzeczywistości w studiach nad nauką*, Toruń: Wydawnictwo Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.
- SHELL JESSE (2008), *The Art of Game Design. A Book of lenses*, London: Elsevier.
- SHANGHAI FANTABLADE NETWORKTECHNOLOGY (2016), *ICEY*, X.D. Network Inc.
- STERLING JIM (2016), 'CALENDULA – Heavy Meta' online: *YouTube.com*, <https://www.youtube.com/watch?v=daEOcthRHjk> [dostęp: 30.08.2019].