

## Gameplayowe transgresje w grach cyfrowych

**ABSTRACT.** Kochanowicz Rafał, *Gameplayowe transgresje w grach cyfrowych* [Gameplay transgressions in digital games]. "Images" vol. XXXIII, no. 42. Poznań 2023. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 87–102. ISSN 1731-450X. <https://doi.org/10.14746/i.2023.33.42.5>.

The latest and increasingly sophisticated digital simulations, often set in fantastical worlds, have become like laboratories in which players/ audiences can test their knowledge of culture, their ethical beliefs, interpretive skills, and anthropological imaginations. The article looks at games not just through the lens of their programmed poetics, but rather as laboratories in which experimentation becomes one of the elements of play, and gameplay touches the essence of the game – the activity, which is defined as dynamic competition within an adopted convention. One example of such experimentation is the transgressive way of conducting gameplay. However, creating a detailed typology of all possible transgressive gameplay is clearly not feasible, especially when taking into account accidental situations, such as when a player exploits a loophole or error in the programmed process without realizing that they are intentionally bypassing solutions designed by the creators. Nonetheless, intentional actions can be characterized in terms of three basic aspects – ingression (e.g., interference with computer programs), progression (e.g., fastrun, bypassing, etc.), and regression (transpositions, refunctionalizations, etc.). They concern both evidence of specific intentions and reveal ways of breaking rules, introducing one's own rules, or forcing one's own gameplay style.

**KEYWORDS:** computer games, gameplay, transgression, ingression, progression, regression

Zagadnienie norm, reguł, granic oraz ich przekraczania jest rozpatrywane w kontekście gier komputerowych niemal od samego początku przenikania cyfrowych produkcji do szerszego obiegu dystrybucji. Jednym z pierwszych aspektów, który już kilkanaście lat temu zaznaczył się dość wyraźnie, pozostaje aksjologiczna refleksja związana z zawartym w grach potencjałem audiowizualnych manifestacji agresji. W opracowaniach takich jak *Zabójca w dzieciennym pokoju: przemoc i gry komputerowe* Thomasa Feibela, *Komputerowi mordercy. Tendencje konstruktywne i destruktywne u graczy komputerowych* Iwony Ulfik-Jaworskiej czy *Bohaterowie gier komputerowych: Implikacje pedagogiczne* Henryka Nogi widać wyraźną obawę autorów związaną z wpływem „cyfrowej przemocy” na dzieci i młodzież, a równocześnie gry komputerowe nie są już w nich traktowane jako forma trywialnej i niewiele znaczącej rozrywki[1]. Dynamiczny rozwój *game industry*, towarzyszące mu prawne regulacje (np. PEGI) oraz różnicowanie gier bardzo szybko jednak zmodyfikowały taki sposób

### Wstęp

[1] T. Feibel, *Zabójca w dzieciennym pokoju: przemoc i gry komputerowe*, przeł. A. Malinow, Warszawa 2006; I. Ulfik-Jaworska, *Komputerowi mordercy. Tendencje konstruktywne i destruktywne u graczy*

*komputerowych*, Lublin 2005; H. Noga, *Bohaterowie gier komputerowych: Implikacje pedagogiczne*, Kraków 2005.

postrzegania cyfrowych produkcji i dziś kwestia tzw. szkodliwości gier komputerowych rozpatrywana jest głównie w zindywidualizowanej perspektywie związanej z uzależnieniem od wirtualnej rzeczywistości (*videogame addiction*). W niczym to jednak nie zmienia faktu, że najnowsze i coraz bardziej rozbudowane cyfrowe symulacje, najczęściej fantastycznych światów – jak np. *Wiedźmin III: Dziki Gon* – stały się swoistymi laboratoriami, „w których gracze/odbiorcy mogą testować swoją znajomość kultury, przekonania etyczne, umiejętności interpretacyjne i wyobrażenia antropologiczne” [2]. Spojrzenie na gry nie tylko przez pryzmat ich zaprogramowanej poetyki, ale właśnie jako na laboratoria, w których eksperyment staje się jednym z elementów zabawy i *gameplaya* (rozgrywki) [3], dotyka istoty gry – czynności, czyli tak lub inaczej zdefiniowanej dynamicznej rywalizacji w ramach przyjętej konwencji. Cyfrowe środowisko przeistacza się w laboratorium jednak najczęściej dopiero w drugiej fazie grania.

**Pierwsza faza – poznawcza** – to zwykle gra właściwa (*default rules-based challenges*), gdy gracz eksploruje i oswaja wirtualny świat, uczy się zasad i reguł, które określają wymiar diegetyczny, związany z tematyką i treścią multimodalnej narracji, oraz tych, które ograniczają jego swobodę w ramach zaprogramowanej mechaniki gry [4]. Podążając tropem refleksji Espena Aarsetha zawartej w artykule *Walczyłem przeciw prawu: wywrotowa gra i gracz implikowany* czy również podejmujących ten wątek Theresy Jean Tanenbaum (*How I Learned to Stop Worrying and Love the Gamer: Reframing Subversive Play in Story-Based Games*) oraz Holgera Pötzscha (*Forms and Practices of Transgressivity in Videogames: Aesthetics, Play, and Politics*), można ten etap grania uznać za realizację modelu implikowanego w grze, uległości człowieka wobec zaprogramowanych i narzuconych mu dynamicznych rozwiązań przez twórców [5]. Wypada podkreślić, że sporo graczy, szczególnie gdy ten czy

[2] R. Kochanowicz, *Zmiennik wybawiony albo tryumf wiedźmina. Cyfrowy dialog z kulturą i obyczajowością (Wiedźmin 3)*, „Literatura i Kultura Popularna” 2018, nr 24, s. 325.

[3] *Gameplay – rozgrywkę – rozumiem jako dynamiczne adaptowanie (w działaniu) przez użytkownika poznanej mechaniki i zasad w celu osiągnięcia założonych celów.*

[4] Pojęcie podstawowej mechaniki gry definiują m.in. K. Salen i E. Zimmerman w książce *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge, MA – London 2004. „A game’s core mechanic contains the experiential building blocks of player interactivity. It represents the essential moment-to-moment activity of players, something that is repeated over and over throughout a game. During a game, core mechanics create patterns of behavior, which manifest as experience for players. The core mechanic is the essential nugget of game activity, the mechanism through

which players make meaningful choices and arrive at a meaningful play experience”. Innymi słowy – jest to zaprojektowany w grze potencjał możliwych działań i interakcji. *Gameplay* natomiast to po prostu sposób wykorzystania tego potencjału przez gracza. Por. też zestawienie funkcjonujących definicji: M. Winiarski, *Czym jest mechanika rozgrywki*, mWin, 20.06.2016, <https://mwin.pl/czym-mechanika-rozgrywki/> (dostęp: 10.10.2022).

[5] E. Aarseth, *Walczyłem przeciw prawu: wywrotowa gra i gracz implikowany*, „Kultura i Historia” 2018, nr 13, <http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/pl/archives/884> (dostęp: 10.10.2022); T.J. Tanenbaum, *How I Learned to Stop Worrying and Love the Gamer: Reframing Subversive Play in Story-Based Games*, DIGRA Conference 2013, <https://www.semanticscholar.org/paper/How-I-Learned-to-Stop-Worrying-and-Love-the-Gamer%3A-Tanenbaum/50doc9cf687d7b3e87675684205ac8274556a89b> (dostęp: 10.10.2022);

inny tytuł nie zyskał ich uznania, poprzestaje wyłącznie na tym etapie. Po prostu znudzeni kończą ją zgodnie z rozpoznanymi, arbitralnymi zasadami lub porzucają. Ci gracze jednak, którzy przywiązali się do danej wirtualnej rzeczywistości (poniekąd w niej „zamieszkali”)[6], wciąż mają poczucie niedosytu bądź – co niezwykle ważne – nie satysfakcjonuje ich osiągnięty rezultat, zwykle rozpoczynają fazę drugą.

**Faza druga – transgresyjna** – to właśnie etap szeroko rozumianych eksperymentów i przekształceń, będących zarówno formą eksploatacji potencjału cyfrowego środowiska, jak i niekiedy jego daleko idącą modyfikacją. W tym ujęciu gameplayowe transgresje można zdefiniować jako granie „obok” intencjonalnie ujętych w grze reguł i procesów, przekraczanie, przełamywanie ich, zmienianie, wprowadzanie własnych etc. Celem takiej – by użyć określenia Aarsetha – wyrotowej rozgrywki może być zarówno próba osiągnięcia zadowalającego rezultatu poszczególnych działań, eliminacja (omijanie, zmienianie) tego, co w grze przeszkadza i ma charakter agoniczny (*agon*), jak i chęć sprawowania całkowitej kontroli nad cyfrowym środowiskiem, a niekiedy po prostu konieczność (*bugi*). Gameplayowe transgresje można też uznać w kontekście rozważań Barta Stewarta za „ways in which people want to express their playfulness as a function of a general personality style”, są bowiem próbą przeforsowania własnego stylu gry w sytuacji, gdy dany produkt go nie implikuje[7]. Potencjał transgresyjnej rozgrywki jest ponadto uwarunkowany stopniem skomplikowania komputerowego programu – im bardziej sama gra jest rozbudowana, im bardziej permutacyjna, tym więcej możliwości manewru ma gracz także w zakresie transgresji. Theresa Jean Tanenbaum sprowadza ten aspekt w kontekście gier fabularyzowanych w zasadzie do dwóch podstawowych typów – „Lockdown” i „Sandbox”. W pierwszym przypadku – jak pisze – „the designer robs the player of freedom to act, in service of a desired experience”, a w drugim – „the designer sacrifices the ability to specify a desired experience in order to provide the player with as much freedom as possible”[8]. Wypada jednak podkreślić, że gameplayowe transgresje dotyczą wszystkich typów gier i są wypadkową wszystkich trzech intencji – autora, tekstu i odbiorcy/gracza[9]. Innymi słowy – trudno „coś przekroczyć” w programowo niewielkim

H. Pötzsch, *Forms and Practices of Transgressivity in Videogames: Aesthetics, Play, and Politics*, [w:] *Transgression in Games and Play*, red. K. Jørgensen, F. Karlsen, Cambridge, MA – London 2018, s. 45–63.

[6] M. Kłosiński, *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia*. Warszawa 2018.

[7] B. Stewart, *Personality And Play Styles: A Unified Model*, Game Developer, 1.08.2011, <https://www.gamedeveloper.com/design/personality-and-play-styles-a-unified-model> (dostęp: 10.10.2022). „All of the creators of the various theories included in the Unified Model seem to be referencing the same

deep human reality: there is remarkable agreement on the basic ways in which people want to express their playfulness as a function of a general personality style. By pointing out the single pattern shared by these models, my hope is to provide a framework for thinking about gamer motivations that will help developers create better games”.

[8] T.J. Tanenbaum, op. cit.

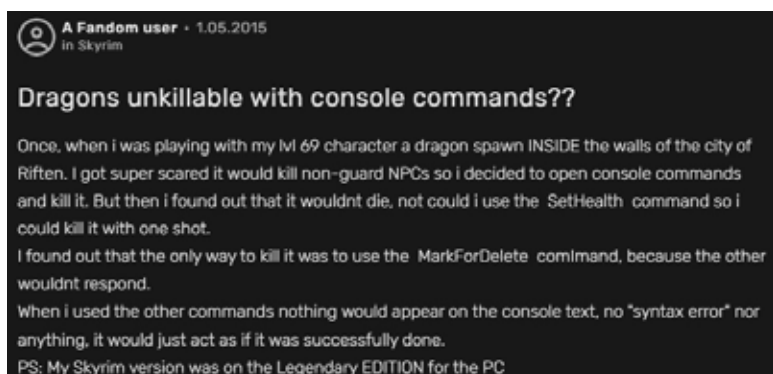
[9] R. Kochanowicz, *Fabularyzowane gry komputerowe w przestrzeni humanistycznej. Analizy, interpretacje i wnioski z pogranicza poetyki, aksjologii i dydaktyki literatury*, Poznań 2012, s. 23–29.

*Tetrisie*, ale znacznie łatwiej w rozbudowanych produkcjach Bethesda (np. seria –*The Elder Scrolls*).

Stworzenie szczegółowej typologii wszystkich możliwych przykładów transgresyjnych rozgrywek nie jest – rzecz jasna – wykonalne, szczególnie, gdy brać także pod uwagę przypadkowe sytuacje, np. kiedy gracz wykorzysta jakąś lukę czy błąd w zaprogramowanym procesie bez świadomości, że przełamuje/omija w ten sposób rozwiązania intencjonalnie zaprojektowane przez twórców. Wypada zatem ograniczyć się do działań intencjonalnych, a te można scharakteryzować w ramach trzech podstawowych aspektów – **ingresji**, **progresji** i **regresji**. Dotyczą one bowiem świadectw określonych intencji, jak też demaskują sposoby przełamywania reguł, wprowadzania własnych zasad, forsowania własnego stylu etc.

### Aspekt ingresji

Wiąże się z najbardziej radykalną i zarazem coraz popularniejszą, ponieważ kulturotwórczą formą prowadzenia transgresyjnej rozgrywki poprzez wprowadzenie do komputerowego programu dodatkowych zmiennych w postaci podprogramów – modów, addonów, pluginów – czy wykorzystywania konsoli lub plików konfiguracyjnych w celu wpisywania własnych komend i dodatkowych parametrów. W tych przypadkach gracz nie szuka satysfakcjonującego go rozwiązania w ramach zaproponowanego przez twórców systemu gry, lecz modyfikuje, w wybranym przez siebie i możliwym zakresie, sam program. I rzecz niekoniecznie musi dotyczyć umieszczania w grze obszernej, dodatkowej zawartości, co jest typowe dla moddingu, ale także drobnych zmian. Przykładem tych ostatnich są choćby bardziej lub mniej udane próby niwelowania zaprojektowanych w grze elementów agonicznych, jak eliminacja trudnego przeciwnika czy modyfikacja parametrów sterowanej postaci – zwiększenie siły, odporności, udźwignięcia etc.



Il. 1. Wypowiedź gracza na forum fandomu

Źródło: <https://elderscrolls.fandom.com/f/p/2469512955822081249> (dostęp: 10.10.2022).

Ilustracja 1 ukazuje przypadek, gdy gracz w trosce o los „NPCs” zdecydował się rozwiązać problem smoczego przeciwnika niezgodnie

z narzuconą diegetyczną konwencją potyczki i skorzystał z właściwości gry jako komputerowego programu. Trzeba podkreślić, że takie możliwości zyskują głównie gracze korzystający z platform PC. Posiadacze PlayStation, Xboxa i Switcha mają w tym zakresie o wiele trudniej:

Whether you're playing an older version of the game or the new Skyrim Anniversary Edition, it's worth noting that you can only use Skyrim cheats via PC console commands. You PlayStation, Xbox, and Switch owners won't be able to get in on the action – however, some of the best Skyrim mods will change up the game, so you might want to take a look into those instead[10].

Równocześnie też sam fakt udostępniania odbiorcom – w tym wypadku przez Bethesda – możliwości wpisywania komend czy dostarczanie edytorów do modowania należy zarówno odczytywać jako odpowiedź twórców na transgresyjne tendencje wśród graczy, jak też uznać za istotny zabieg marketingowy, przedłużający żywotność i popularność produktu. Zaproponowane arbitralnie rozwiązania w systemie gry nie są bowiem doskonałe, a często pozostają też niedopracowane i obciążone błędami. Wymuszone i niekiedy powtarzalne czynności w ramach zaprojektowanej w grze mechaniki niejednokrotnie decydują o krytycznej ocenie produktu, co widać wyraźnie w przypadku innej produkcji Bethesda – *Fallout 4*. Gra została szybko okrzyknięta „symulatorem śmieciarza/złomiarza” [11] z powodu agonicznego rozwiązania, polegającego na konieczności ciągłych powrotów prowadzonego bohatera do warsztatu. Ograniczony udźwig postaci i trudna do zliczenia liczba przedmiotów do zebrania miały zapewne w intencji twórców przedłużyć i utrudnić rozgrywkę, stanowić dodatkowe wyzwanie



Il. 2. Screen z gry *Fallout 4*

Źródło: *Fallout 4*, Bethesda Softworks, 2015.

[10] I. Wilson, *Skyrim cheats and console commands to Godmode your way across Tamriel*, GamesRadar, 3.11.2022, <https://www.gamesradar.com/skyrim-cheats/> (dostęp: 3.11.2022).

[11] J. Jakubowicz, *Fallout 4 – wszystkie apokalipsy są takie same*, benchmark.pl, 13.12.2015, [https://www.benchmark.pl/testy\\_i\\_recenzje/fallout-4-niespelniome-nadzieje.html](https://www.benchmark.pl/testy_i_recenzje/fallout-4-niespelniome-nadzieje.html) (dostęp: 10.10.2022).

związane z rozwojem atrybutów w systemie RPG. Kolidowało to jednak ze swobodną eksploracją, do której konwencja gry również zachęcała. O ile też ta druga miała charakter immersyjny, o tyle wymuszone repetycje wręcz przeciwnie. Trudno zatem się dziwić, że w przypadku tego tytułu jedną z popularniejszych, wpisywanych w konsoli komend jest „ForceAV carryweight”, dzięki której gracz ingeruje w program i w ten sposób dostosowuje grę do własnego stylu prowadzenia rozgrywki[12].

Możliwość, nawet drobnej, personalizacji programu gry nie tylko inspiruje odbiorców do twórczej aktywności, eliminuje część problemów w ramach relacji firma–klient, lecz także wpisuje się w strategię prosumpcyjne. Przykładem jest choćby otwarta polityka Egosoftu i historia gier ze serii *X – Universe* (np. *X3: Terran Conflict*). W tym wypadku najbardziej popularne, amatorskie poprawki i stworzone przez graczy mody stały się oficjalnie udostępnionym i reklamowanym przez Egosoft rozszerzeniem pierwotnej gry w postaci tzw. bonus packs[13]. Śladem Egosoftu podążyła Bethesda, otwierając w 2017 r. „Creation Club”:

Creation Club is a collection of all-new content for both Fallout 4 and Skyrim. It features new items, abilities, and gameplay created by Bethesda Games Studios and outside development partners including the best community creators. Creation Club content is fully curated and compatible with the main game and official add-ons[14].

O ile jednak otwarta polityka Egosoftu zyskała całkowitą aprobatę graczy, o tyle finansowe manipulacje Bethesdy i mikropłatności za dodatkową zawartość spotkały się z dużą krytyką. Nie zmienia to jednak faktu, że aspekt ingresji, związany z ingerowaniem odbiorców w program gry, sukcesywnie zaczyna decydować o kierunku, w którym zmierza *game industry*. Ciekawostką w tej perspektywie pozostaje jednak to, że twórcy z Bethesdy nie przestali promować pierwotnej i niezmodyfikowanej wersji produktów np. wspomnianego już *Fallout 4*. Korzystanie z modów wyklucza bowiem gracza z dodatkowego systemu odnotowywania osiągnięć i trofeów:

ARE FALLOUT 4 ACHIEVEMENTS AND TROPHIES ENABLED WHEN USING MODS?

No. Once a game has a mod enabled, you will not be able to unlock achievements or trophies. If you wish to unlock achievements and trophies in your game, you will need to disable all mods and revert to a save game prior to the mods being enabled[15].

Nie jest zatem tak, że już żadne reguły nie obowiązują, a odbiorcy mogą cieszyć się pełną swobodą rozgrywki. Niemniej nawet powyższy

[12] R. Koumarelas, *Fallout 4: Understanding Carry Weight (& How to Increase It)*, CBR.com, 14.12.2020, <https://www.cbr.com/fallout-4-carry-weight/> (dostęp: 10.10.2022).

[13] R. Kochanowicz, *Kosmos zmodyfikowany\* – wybrane gry symulacyjne w kontekście kultury uczestnictwa*, „Literatura i Kultura Popularna” 2019, nr 25,

<https://docplayer.pl/201724217-Kosmos-zmodyfikowany-wybrane-gry-symulacyjne-w-kontekście-kultury-uczestnictwa.html> (dostęp: 10.10.2022).

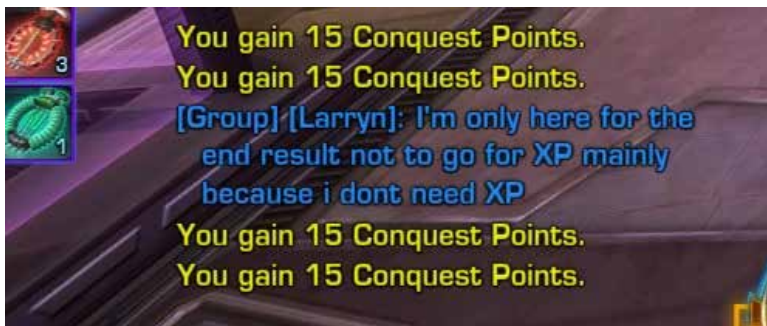
[14] <https://creationclub.bethesda.net/en> (dostęp: 10.10.2022).

[15] <https://help.bethesda.net/#en/answer/33787> (dostęp: 10.10.2022).

przykład pokazuje wolę transgresji, ponieważ gracze bardzo szybko zaczęli tworzyć tzw. Achievements Mods Enabler, programy niwelujące softwarowe obostrzenia[16]. Z tymi ostatnimi wiąże się ponadto jeszcze jedna kwestia – wykorzystywanie dodatkowego oprogramowania w celu zdobycia nieuczciwej przewagi w ramach rozgrywek PvP (*player versus player*). Ten rodzaj transgresji wykracza już wszakże poza obszar samego gameplaya (podobnie jak wszelkie przejawy hejtu, nękania czy agresji między grającymi ludźmi). Nieuczciwy gracz jest – by użyć określenia Johana Huizingi – „popsuj-zabawą” i jako taki spotyka się z ostracyzmem ze strony społeczności oraz zwykle traci dostęp do danej gry (tzw. *ban*)[17].

W tym przypadku mamy do czynienia ze świadectwami gameplayowych transgresji, dla których motywacją jest szybkie osiąganie rezultatów, kolejnych etapów, sekwencji czy po prostu jak najszybsze ukończenie gry. Często (choć nie zawsze) towarzyszy temu wykorzystanie przez gracza (lub grupę graczy) niedopracowanych elementów w cyfrowym środowisku (tzw. *exploits*). Typowym przykładem pozostają tzw. *fastruns* i *speedruns*. Różnica między nimi, w istocie niewielka, jest taka, że *fastrunning* ma charakter konwencjonalny i nie jest rankingowany, natomiast *speedrunning* jest coraz częściej wyzwaniem gromadzącym rzesze kibiców i uczestników, osiągnięcia są rankingowane, a samo zjawisko przeistacza się stopniowo w swoistą odmianą e-sportu[18].

*Fastrunning* stał się z kolei niezwykle popularną konwencją w grach MMORPG (np. *World of Warcraft*, *Star Wars: The Old Republic*), które oferują graczom tryb kooperacji w ramach tzw. *instancji* i *raidingu*. Zasada jest jedna, chodzi o to, by jak najszybciej osiągnąć końcowy rezultat i związaną z nim nagrodę – co gracze często akcentują np. w sytuacjach, gdy pojawi się konflikt interesów związany z charakterem gry zespołowej:



Il. 3. Screen czatu z gry SWTOR

Źródło: *Star Wars: The Old Republic*, LucasArts, Electronic Arts, 2012+.

[16] <https://www.nexusmods.com/fallout4/mods/15639/> (dostęp: 10.10.2022).

[17] J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przeł. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 1985, s. 25.

[18] <https://www.speedrun.com/> (dostęp: 10.10.2022).

## Aspekt progresji

Przygoda polega zwykle na dotarciu prowadzonej przez graczy drużyny awatarów do finalnego przeciwnika, ale jej transgresyjny wymiar przejawia się w wykorzystaniu tzw. *bypassingu* i *fast triggerów*. Szybsze ukończenie wyzwania gwarantuje bowiem omijanie wrogów (*bypassing*), których co prawda twórcy intencjonalnie umieścili jako agoniczną przeszkodę (*trash mobs*), ale niedoskonałości cyfrowego środowiska (np. niedopracowany *aggro radius* – dystans aktywacji *trash mobów*) umożliwiają progres bez konieczności czasochłonnej walki. Z kolei *fast trigger* to aktywacja programowego skryptu, odpowiadającego za zachowanie tzw. *bossów* (zwykle finalnych przeciwników, których ominąć się nie da, a ich pokonanie jest równoznaczne z osiągnięciem końcowego rezultatu). Transgresja wiąże się z tym, że np. jeden z graczy poświęca swojego awatara, jak najszybciej doprowadza go do końcowej sekwencji i zanim postać zostanie unicestwiona, aktywuje w ten sposób odpowiedni skrypt, by pozostałe awatary mogły błyskawicznie pojawić się na ostatnim etapie rozgrywki. Wszystkie zaprojektowane przez twórców wyzwania i pomniejsze questy, wypełniające niejako „od–do” (pomiędzy) cyfrową przestrzeń danej instancji, tracą swoje znaczenie i zostają pominięte. Motywacją dla tego rodzaju transgresji jest narzucona i uciążliwa powtarzalność czynności czy procesów (*grinding* – zwykle związany z tzw. *daily quests*, *weekly quests*), w których gracze muszą uczestniczyć, jeśli chcą uzyskać upragnioną nagrodę (np. lepszą broń dla swojego awatara). Zaproponowane przez twórców game-playowe repetycje skutkują zatem ostatecznie transgresyjną repetycją zręcznościową, gdy gracze, doskonale znający mankamenty cyfrowego środowiska, uczą się zdobywać nagrody na swój własny, szybki sposób.

Warto zaznaczyć, że aspekt progresji, podobnie jak ingresji również wpływa na oficjalną strategię gigantów *game industry*. Masowo i latami praktykowany przez graczy *fastrunning* w *World of Warcraft* został dostrzeżony przez projektantów z Blizzard Entertainment i oficjalnie wprowadzony do systemu gry pod postacią tzw. *Mythic+* (il. 4).

Wytrenowani w *fastrunningu* gracze mogą dzięki temu – już oficjalnie – wykorzystać swoje transgresyjne pomysły w ramach nowego systemu wyzwań. Podobnie postąpili twórcy z *BioWare* w *Star Wars: The Old Republic*, kiedy wraz z kolejnymi aktualizacjami sukcesywnie zmieniali pierwotny charakter *flashpointów* (instancje czteroosobowe) wprowadzając ostatecznie trzy tryby tej samej przygody: *story mode* (wersja dla graczy skupiających się na dialogach i opowieści), *veteran mode* (wersja dla graczy, którzy opowieść już znają i preferują *fastrunning*) oraz *master mode* (wyzwanie dla najbardziej doświadczonych miłośników *fastrunningu*).

Aspekt progresji nie określa, co poniekąd oczywiste, wyłącznie zabawy i „e-sportowych” ambicji w grach MMORPG. Gracze chwalą się swoimi osiągnięciami w *speedrunningu* także w przypadku produkcji takich jak np. *The Elder Scrolls III: Morrowind*, której zaprojektowane ukończenie w ramach *default rules-based challenges*, przy ograniczonej eksploracji (współtworzenie tylko wątku głównego opowieści), zajmuje





Il. 4. Screen ze strony Blizzard Entertainment z informacją na temat trybu *Mythic+*

Źródło: Blizzard Entertainment, *Learn About the Mythic+ Dungeon Rating in Chains of Domination*, 14.06.2021, <https://worldofwarcraft.com/en-us/news/23686103/learn-about-the-mythic-dungeon-rating-in-chains-of-domination> (dostęp: 10.10.2022).



Il. 5. Screen z filmu ukazującego rozgrywkę *speedrun* w grze *Morrowind*

Źródło: [https://www.youtube.com/watch?v=T\\_fApDyki4&ab\\_channel=ChuChuFuture](https://www.youtube.com/watch?v=T_fApDyki4&ab_channel=ChuChuFuture) (dostęp: 10.10.2022).

około 50 godzin (pełna eksploracja kilkaset). Okazuje się, że można to zrobić w niecałe pięć minut (il. 5).

Transgresja w tym przypadku sprowadza się do wykorzystania niedoskonałości w zaprogramowanym, cyfrowym środowisku. Gracz wykorzystał fakt, że dostęp do kolejnych i krytycznych etapów oraz postaci w grze nie jest konsekwentnie blokowany na zasadzie *condicio sine qua non* i jeśli zna się już opowieść i wpisana w nią rolę poszczególnych bohaterów, to można dokonać fabularnej transpozycji – ominąć niemal cały, zaprojektowany łańcuch przyczynowo-skutkowy – pokonać głównego przeciwnika i tym samym ukończyć grę bardzo szybko.

## Aspekt regresji

Definiuje charakter najbardziej subtelnych gameplayowych transgresji i stylu rozgrywki, który pozostaje najbliższej *default rules-based challenges*. Dotyczy przypadków szukania rozwiązań wewnątrz systemu gry, bez uciekania się do modyfikacji parametrów komputerowego programu i nie wiąże się z „e-sportowymi” ambicjami graczy. Obejmuje jednak również transpozycję fabularną, w tym wypadku także środowiskową oraz refunkcjonalizację i dekompozycję. Ponadto pojęcie regresji zachowuje tu do pewnego stopnia – z uwzględnieniem wszystkich różnic i proporcji – swoje znaczenie związane ze statystyką – jako „[...] przewidywanie nieznanych wartości jednych wielkości na podstawie znanych wartości innych” [19]. Chodzi o dwa typy sytuacji – przewidywanie wyników procesów losowych (*alea*) oraz często związaną z nimi repetycję programową (*save/load* – cofanie sekwencji działań). Cele wszakże wciąż są te same – niwelowanie agonicznego wymiaru zarządzania elementami cyfrowego środowiska i forsowanie własnego stylu gry.

Transpozycje fabularne sprowadzają się zwykle do tego, że gracz, niejako wbrew intencji twórców i na swój własny sposób, układa poznaną już wcześniej opowieść, choć w przeciwieństwie do przywołanego wyżej „speedrunningowego” rekordu z *Morrowinda* celem nie jest szybkość ukończenia przygody, ale jej modyfikacja i często przedłużenie. Towarzyszy temu opóźnianie pewnych procesów i unikanie ich przedwczesnej aktywacji. Przykładem może być gra w *Skyrima* „bez smoków”. Intencja zawartej w tym tytule opowieści, już niemal od pierwszych minut gry, sytuuje prowadzoną przez gracza postać w układzie zdarzeń, których zasadniczym zrębem pozostaje wątek *Dragonborna* (Smoczego Dziecięcia). Nieodłącznym elementem, towarzyszącym „wędrówce bohatera” i zarazem dynamicznym tłem, są latające tu i ówdzie smoki (z niektórymi postać może rozmawiać, z innymi musi walczyć etc.). Problem w tym, że ich sfunkcjonalizowanie w mechanice gry sprowadza się głównie do losowej destrukcji, co może skutkować eliminacją

[19] P. Bugla, M. Seweryn, K. Stasik, *Regresja statystyczna*, Statystyka od A do Z, <https://www.statystyka.az.pl/regresja-statystyczna.php> (dostęp: 10.10.2022).

także ważnych postaci NPC. Warto w tym miejscu przypomnieć, że we wcześniej omówionym przykładzie gracz, właśnie z obawy przed tego rodzaju konsekwencjami smoczjej obecności, zdecydował się na wykorzystanie komend z konsoli. Można jednak grać w *Skyrima* regresywnie i niemal w ogóle bez smoków, nie wprowadzając zmian w programie, a dokonując fabularnej i zarazem środowiskowej transpozycji, polegającej na rezygnacji z wyboru jednej opcji dialogowej, będącej triggerem procesu aktywującego programowe skrypty ze smokami:



Il. 6. Screen z gry *Skyrim*

Źródło: *The Elder Scrolls V: Skyrim*, Bethesda Softworks, 2011.

Gracze, którzy zdecydowali się na takie rozwiązanie, pomijali w ten sposób współtworzenie wątku głównego opowieści (dość krótkiego), ale mogli zapoznać się z mikroopowieściami ujętymi w ramach licznych, pozostałych questów, eksplorować otwarte, cyfrowe środowisko w swoisty sposób zredefiniowane i cieszyć się „wędrówką bohatera” bez konieczności walki ze smoczymi przeciwnikami.

Oprócz transpozycji istotne w omawianym aspekcie pozostają refunkcjonalizacje i dekompozycje. Pierwsze dotyczą przypadków, w których gracze wykorzystują elementy systemu gry w innym celu niż ten intencjonalnie zaprojektowany przez twórców. Doskonałym przykładem jest tworzenie dodatkowych postaci w grach MMORPG tzw. *altów* (*alternate character*). W perspektywie gracza nie zawsze są to awatary o charakterze immersyjnym, nie służą temu, by wraz z nimi zanurzyć się w nową odsłonę wirtualnej przygody, choć taką prymarną funkcję przypisali im projektanci. Ich wykorzystanie sprowadzić się może wyłącznie do funkcji użytkowej, stanowiącej swoisty wybieg gracza przed agonicznym aspektem zarządzania elementami cyfrowego środowiska – w tym wypadku ograniczoną przestrzenią na gromadzenie zdobytych przedmiotów. W grach cyfrowych, niemal od momentu pojawienia się pierwszych rozbudowanych produkcji, właśnie jednym z podstawowych wyzwań dla gracza jest opanowanie sztuki selekcji i gromadzenia przedmiotów. Niewielka wolna przestrzeń

w ekwipunku awatara rywalizuje poniekąd z ogromną liczbą rzeczy, które awatar powinien gromadzić, jeśli gracz chce osiągnąć takie czy inne cele. W grach MMORPG to szczególnie trudne wyzwanie, dochodzi bowiem tzw. *crafting* – możliwość samodzielnego tworzenia użytecznych przedmiotów z przeróżnych komponentów. Jest ich zdecydowanie więcej, niż może pomieścić awatar, więc gracze tworzą *alty*, by multiplikować w ten sposób wolne sloty, przesyłają w ramach poczty *in-game* to, co się da (przedmiotów typu *bind on pickup* – jako związanych na stałe z jednym awatarem przesłać nie można) i w ten sposób – refunkcjonalizując/degradując bohatera przeznaczanego do gry (dodatkowe postaci nie są bowiem często rozwijane) – znajdują rozwiązanie wewnątrz jej systemu.

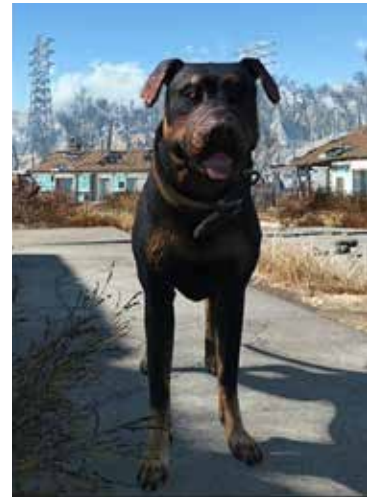
Dekompozycje z kolei odnoszą się najczęściej do przypadków wykorzystania błędów w graficznych teksturach, by np. sprościć wyzwaniu ograniczonej możliwości modyfikacji cyfrowego środowiska. W produkcji Hello Games – *No Man's Sky* – w której gracz ma możliwość budowania własnych baz na powierzchni odkrytych planet, twórcy wprowadzili limit wykorzystanych komponentów. Z pozoru jest on dość duży – wynosi 16 000 – ale gracze bardzo szybko go wypełniają. Każdy bowiem, nawet najdrobniejszy element budowli – drzwi, okno, lampa etc. jest skrupulatnie przez licznik gry sumowany. Transgresyjnym wybiegiem, często wykorzystywanym przez graczy w tej produkcji, pozostaje funkcjonalizowanie niedoskonałości komputerowej grafiki. Niektóre elementy, jeśli zostaną rozmieszczone niemal jeden na drugim, co prawda tracą swój walor estetyczny, ich intencjonalnie zaprojektowany kształt jest zdeformowany, zdekomponowany, ale gra odnotowuje je jako pojedynczy komponent, dzięki czemu gracz może zbudować więcej niż powinien.



Il. 7. Screen z gry *No Man's Sky*

Źródło: *No Man's Sky*, Hello Games, 2016.

Ostatnim, najbardziej charakterystycznym przykładem gameplayowych transgresji w omawianym aspekcie są repetycje programowe i związane z nimi forsowanie przez graczy pożądanego rezultatu. Nie chodzi tu o typowe, zgodne z przeznaczeniem, korzystanie z opcji save/load, czyli takie, gdy przerywając rozgrywkę, użytkownik po prostu zapisuje stan gry, by później do niej wrócić i nie stracić postępów, ale o jej nadużywanie. Ten rodzaj transgresji, polegający na wielokrotnym cofaniu jednej sekwencji zdarzeń bądź tylko jednego momentu, by uzyskać pożądaną efekt ma również w grach cyfrowych swoją długą tradycję i jest swoistą odpowiedzią graczy na losowe elementy mechaniki. Jeśli np. gracz zorientuje się, że łup z pokonanego przeciwnika może być lepszy niż ten, który w danym momencie został losowo wygenerowany przez program, to przed jego zebraniem dokonuje zapisu i następnie w grywa go wielokrotnie, aż do uzyskania oczekiwanego rezultatu. Przykładem może być choćby repetycja save/load w *Fallot 4* i postawione pułapki na psa. W mechanice tej gry funkcją one podobnie jak typowe tzw. *lootboxy* – które po otwarciu oferują losowe przedmioty. Złapane zwierzę może okazać się jedną z wielu bestii albo pożądanym obrońcą – „psem ze złomowiska”. Gracze wybierają opcję „save” przed otwarciem kontenera/pułapki, a potem „load” tak długo, dopóki rezultat ich nie zadowoli.



Il. 8. Screenshoty z gry *Fallout 4*

Źródło: *Fallout 4*, Bethesda Softworks, 2015.

Omówione wyżej przykłady nie wyczerpują, co oczywiste, wszystkich zagadnień związanych z gameplayowymi transgresjami, ale podstawowe znaczenie tych ostatnich można wypunktować następująco:

– są zindywidualizowaną i często twórczą formą sprawowania kontroli nad cyfrowym środowiskiem;

## Podsumowanie

- redefiniują grę (modyfikacja zasad i wyzwań);
- demaskują niedoskonałość koncepcji i wykonania tekstu kultury;
- wyznaczają tendencje i trendy;
- niekiedy przestają być transgresjami – stają się zaimplementowanym procesem (częścią oficjalnego programu i systemu gry).

Nie ulega też wątpliwości, że gameplayowe transgresje pozostają jednym z coraz popularniejszych przejawów aktywności graczy i wywierają istotny wpływ na kierunki rozwoju w przemyśle cyfrowej rozrywki. Równocześnie też, w szerszym ujęciu, odzwierciedlają tę właściwość gry ludzkiej, o której pisał swego czasu Hans-Georg Gadamer:

Człowieczeństwo gry ludzkiej polega na tym, że w grze ruchowej człowiek sam dyscyplinuje i porządkuje ruchy należące do gry, tak jakby to były cele, np. kiedy dziecko liczy, ile razy piłka uderzy o ziemię, zanim mu się wymknie z rąk. To rozum narzuca sobie tutaj reguły w formie niezależnych od celu poczynań. Dziecko jest nieszczęśliwe, jeśli piłka wymknie mu się już przy dziesiątym uderzeniu, i dumne jak król, kiedy dochodzi do trzydziestu[20].

Gameplayowe transgresje w grach cyfrowych są bowiem także świadectwem twórczych ambicji ludzi, którzy wraz z modami, *exploitami*, refunkcjonalizacjami czy dekompozycjami wnoszą do cyfrowego świata podmiotowość, krytycyzm i własne, niekiedy bardzo inspirujące pomysły. To właśnie oni odpowiadają na pytania – co zrobić, gdy programiści narzucają powtarzalny schemat? Jak wykazać, że ten czy inny, cyfrowy tekst kultury mógłby być wartościowszy i ciekawszy? Jak wygląda gra w *Skyrim* bez natrętnych smoków? Jak można zdemaskować absurdu mechaniki gry?

## BIBLIOGRAFIA

- Aarseth E., *Walczyłem przeciw prawu: wywrotowa gra i gracz implikowany*, „Kultura i Historia” 2008, nr 13, <http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/pl/archives/884> (dostęp: 10.10.2022)
- Blizzard Entertainmen, *Learn About the Mythic+ Dungeon Rating in Chains of Domination*, 14.06.2021, <https://worldofwarcraft.com/en-us/news/23686103/learn-about-the-mythic-dungeon-rating-in-chains-of-domination> (dostęp: 10.10.2022)
- Bugla P., Seweryn M., Stasik K., *Regresja statystyczna*, Statystyka od A do Z, <https://www.statystyka.az.pl/regresja-statystyczna.php> (dostęp: 10.10.2022)
- Feibel T., *Zabójca w dzieciennym pokoju: przemoc i gry komputerowe*, przeł. A. Malinow, Warszawa 2006
- Gadamer H.-G., *Aktualność piękna. Sztuka jako gra, symbol i święto*, przeł. K. Krzemieniowa, Warszawa 1993
- Huizinga J., *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przeł. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 1985

[20] H.-G. Gadamer, *Aktualność piękna. Sztuka jako gra, symbol i święto*, przeł. K. Krzemieniowa, Warszawa 1993, s. 30.

- Jakubowicz J., *Fallout 4 – wszystkie apokalipsy są takie same*, benchmark.pl, 13.12.2015, [https://www.benchmark.pl/testy\\_i\\_recenzje/fallout-4-niespelnione-nadzieje.html](https://www.benchmark.pl/testy_i_recenzje/fallout-4-niespelnione-nadzieje.html) (dostęp: 10.10.2022)
- Kłosiński M., *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia*, Warszawa 2018
- Kochanowicz R., *Fabularyzowane gry komputerowe w przestrzeni humanistycznej. Analizy, interpretacje i wnioski z pogranicza poetyki, aksjologii i dydaktyki literatury*, Poznań, 2012
- Kochanowicz R., *Kosmos zmodyfikowany\* – wybrane gry symulacyjne w kontekście kultury uczestnictwa*, „Literatura i Kultura Popularna” 2019, nr 25, s. 495–510. <https://doi.org/10.19195/0867-7441.25.28>
- Kochanowicz R., *Zmiennik wybawiony albo tryumf wiedźmina. Cyfrowy dialog z kulturą i obyczajowością (Wiedźmin 3)*, „Literatura i Kultura Popularna” 2018, nr 24, s. 313–327
- Koumarelas R., *Fallout 4: Understanding Carry Weight (& How to Increase It)*, CBR.com, 14.12.2020, <https://www.cbr.com/fallout-4-carry-weight/> (dostęp: 10.10.2022)
- Noga H., *Bohaterowie gier komputerowych: Implikacje pedagogiczne*, Kraków 2005
- Pötzsch H., *Forms and Practices of Transgressivity in Videogames: Aesthetics, Play, and Politics*, [w:] *Transgression in Games and Play*, red. K. Jørgensen, F. Karlsen, Cambridge, MA – London 2018, s. 45–63
- Salen K., Zimmerman E., *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge, MA – London 2004
- Stewart B., *Personality And Play Styles: A Unified Model*, Game Developer, 1.08.2011, <https://www.gamedeveloper.com/design/personality-and-play-styles-a-unified-model> (dostęp: 10.10.2022)
- Tanenbaum T.J., *How I Learned to Stop Worrying and Love the Gamer: Reframing Subversive Play in Story-Based Games*, DiGRA Conference 2013, <https://www.semanticscholar.org/paper/How-I-Learned-to-Stop-Worrying-and-Love-the-Gamer%3A-Tanenbaum/50d0c9cf687d7b3e87675684205ac8274556a89b> (dostęp: 10.10.2022)
- Ulfik-Jaworska I., *Komputerowi mordercy. Tendencje konstruktywne i destruktywne u graczy komputerowych*, Lublin 2005
- Wilson I., *Skyrim cheats and console commands to Godmode your way across Tamriel*, GamesRadar, 3.11.2022, <https://www.gamesradar.com/skyrim-cheats/> (dostęp: 10.10.2022)
- Winiarski M., *Czym jest mechanika rozgrywki*, mWin, 20.06.2016, <https://mwin.pl/czym-mechanika-rozgrywki/> (dostęp: 10.10.2022)
- <https://elderscrolls.fandom.com/f/p/2469512955822081249> (dostęp: 10.10.2022)
- <https://creationclub.bethesda.net/en> (dostęp: 10.10.2022)
- <https://help.bethesda.net/#en/answer/33787> (dostęp: 10.10.2022)
- <https://www.nexusmods.com/fallout4/mods/15639/> (dostęp: 10.10.2022)
- <https://www.speedrun.com/> (dostęp: 10.10.2022)
- [https://www.youtube.com/watch?v=T\\_fApDyki4&ab\\_channel=ChuChuFuture](https://www.youtube.com/watch?v=T_fApDyki4&ab_channel=ChuChuFuture) (dostęp: 10.10.2022)

L I N K I

*Fallout 4* (Bethesda Softworks, 2015)  
*No Man's Sky*, Hello Games, 2016  
*Star Wars: The Old Republic* (LucasArts, Electronic Arts, 2012+)  
*The Elder Scrolls III: Morrowind* (Bethesda Softworks, 2002)

L U D O G R A F I A

*The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Softworks, 2011)  
*Wiedźmin 3: Dziki Gon* (CD Projekt Red, 2015)  
*World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004+)  
*X3: Terran Conflict* (Egosoft, 2008)