

Gra w intraaktywność. Zarys performatywnej teorii gier komputerowych na podstawie filozofii Karen Barad¹

Sonia Fizek

TEKSTY DRUGIE 2025, NR 1, S. 184–200

DOI: 10.18318/td.2025.1.12 | ORCID: 0000-0003-3842-4995

Tato, dlaczego sprawy grzęzną w zamęcie?”, pyta z zainteresowaniem córka, na co ojciec odpowiada: „Co masz na myśli? Sprawy? Zamęt?”². Ta krótka wymiana zdań zaprezentowana w wyimaginowanym dialogu przez antropologa Gregory’ego Batesona stawia fundamentalne pytanie o istnienie prekonstytuowanych zjawisk. Bateson mąci czyste wody pozytywizmu, odrzucając światopogląd binarnych podziałów i wyraźnych granic. „Być może w pewnym sensie zamęt poprzedza zjawisko”, pisze Darshana Jayemanne w pierwszym rozdziale swojej książki *Performativity in Art, Literature, and Videogames*, która

Sonia Fizek – profesorka mediów i gier cyfrowych oraz szefowa działu badań w instytucie Cologne Game Lab, TH Köln w Kolonii, wizytująca profesorka na Uniwersytecie Dolnośląskim DSW we Wrocławiu oraz redaktorka naczelną magazynu naukowego „Journal of Gaming and Virtual Worlds”. W najnowszej monografii *Playing at a Distance* (2022) bada pogranicza estetyki gier cyfrowych z naciskiem na posthumanistyczne formy grania oraz wpływ automatyzacji i sztucznej inteligencji na praktyki grania. Obecnie koncentruje się wokół tematu kryzysu klimatycznego w kontekście mediów cyfrowych oraz gier. Prowadzi dwa międzynarodowe projekty naukowe: „Greening Games” (www.greeningames.eu) oraz „STRATEGIES. Sustainable Transition for Europe’s Game Industries” (<http://www.strategieshorizon.eu>).

- 1 Artykuł ten powstał na podstawie badań pierwotnie zarysowanych w książce S. Fizek, *Playing at a Distance. Borderlands of Video Game Aesthetic*, The MIT Press, Cambridge 2022. Tekst został poszerzony o wcześniej niepublikowane wnioski dotyczące realizmu sprawczego w grach zawarte w częściach: „Ludyczne uwikłania w analizie gier”, „W świecie gry *Riders Republic*” oraz „Od teorii do metody”.
- 2 Zob. G. Bateson, *Steps to an Ecology of Mind*, Ballantine, New York 1977, s. 249.

spogląda na gry wideo nie jako obiekty czy światy, ale raczej przestrzenie wielu możliwości (ang. *performative multiplicity*) realizowanych zarówno przez aktorów ludzkich, jak i nieludzkich³. Autor stara się odpowiedzieć na pytanie o to, jak gry komputerowe tworzą doświadczenia i jak te doświadczenia rozgrywki interpretować. Wielość performatywna to perspektywa, która umożliwia analizę wykraczającą poza formalne opisy gier wideo. To także metoda porównawcza, dzięki której jesteśmy w stanie zrozumieć rozgrywkę jako wyjątkowy performans wyłaniający się z wielości, a nie podyktowany sztywnymi regułami.

Zarówno koncepcja wielości performatywnej, jak i obserwacje Gregory'ego Batesona zbliżyły mnie do realizmu sprawczego Karen Barad, teorii, metody i praktyki o równie performatywnym charakterze, lecz o zupełnie innych korzeniach, sięgających fizyki kwantowej lat trzydziestych XX wieku⁴. W niniejszym artykule postaram się zarysować interpretację gier i grania, inspirując się filozofią Barad. W moim rozumieniu gier oddalam się od interakcji w kierunku intraakcji; innymi słowy, od symetrycznego przepływu akcji między grą a graczką do płynnego splątania sił. Moim celem jest dokonanie performatywnego zwrotu teorii gier na podstawie realizmu sprawczego Barad. Pozwoli mi to podać w wątpliwość dominujące formalistyczne wzorce myślenia o grach wideo i interakcji człowiek–komputer.

Od interakcji to intraakcji

Opowieść o intraaktywności w grach rozpocznę od nieco kontrowersyjnej tezy – że graczy i gry jako takie nie istnieją. Ani gracze, ani gry nie powinni być postrzegani jako jasno zdefiniowane byty poprzedzające rozgrywkę. Jedynie podczas konkretnej sesji oba te elementy dopełniają się we wzajemnym ludycznym splocie. Choć na pozór granice pomiędzy graczami a grą mogą wydawać się oczywiste, w rzeczywistości nigdy nie pozostają w miejscu.

Performatywna perspektywa wymaga porządku ontologicznego, który stoi w opozycji do kartezjańskiego dualizmu, opartego na rozróżnieniu między „wewnętrznym” umysłem a „zewnątrzną” materią. Podział ten tak mocno zakorzenił się w zachodniej filozofii, że dziś mylony jest z czystym

3 D. Jayemanne, *Performativity in Art, Literature and Video Games*, Palgrave MacMillan, London 2017, s. 2.

4 K. Barad, *Posthuman Performativity. Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter*, „Signs. Journal of Women in Culture and Society” 2003, t. 28, nr 3, s. 803.

zdrowym rozsądkiem. W badaniach nad grami dominujące rozumienie gier wideo również pozostaje pod silnym wpływem kartezjańskiej myśli. Weźmy na przykład fundamentalny podział na sprzęt (hardware) i oprogramowanie (software) lub na warstwę wizualną i obliczeniową⁵. Rdzeń gry komputerowej jest zwykle rozumiany jako algorytmiczny, proceduralny, mechaniczny lub oparty na regułach, podczas gdy elementy wizualne lub te związane z narracją są postrzegane jako ozdobne warstwy zewnętrzne. To zestawienie systemów opartych na regułach z fikcyjnymi światami pojawia się we wczesnych tekstach założycielskich dla studiów nad grami. W jednym z nich Jesper Juul poszukuje tak zwanego sedna grywalności (*heart of gameness*)⁶. W swojej próbie dostarczenia transmedialnej definicji gier komputerowych Juul określa obliczeniowe przetwarzanie danych jako niematerialne. Wyobraża on sobie materiał jako to, co jest widoczne dla oka i namacalne dla dłoni (urządzenia materialne, takie jak projektory i kontrolery). Obliczanie danych jest przy tym postrzegane przez Juula jako ukryty proces „myślenia”, a tym samym interpretowane jako niematerialny rdzeń gier komputerowych. Już na początku swojej młodej historii studia nad grami wpadły zatem w kartezjańską pułapkę⁷.

Interaktywność, jedna z najbardziej fundamentalnych koncepcji dla humanistycznej teorii gier wideo, jest również silnie zakorzeniona w kartezjanizmie. Zgodnie z zasadą interaktywności dwa odrębne byty – gracze i gry – wchodzą ze sobą w interakcje. Jednak, jak postaram się udowodnić w tym tekście, teoria interaktywności nie przedstawia obiektywnego stanu rzeczy. Możemy zatem wyjść z kontrowersyjnego założenia, że gry wideo nigdy nie były interaktywne⁸. Aby jednak móc dostrzec alternatywę, jak zwięźle

5 Na początku lat dziewięćdziesiątych XX w., na długo przed pojawieniem się nowego materializmu, posthumanizmu i realizmu sprawczego, niemiecki teoretyk mediów Friedrich Kittler zakwestionował podział na tzw. materialny hardware i niematerialny software; F. Kittler, *There Is No Software*, „Stanford Literature Review” 1992, nr 9.

6 J. Juul, „The Game, the Player, the World. Looking for a Heart of Gameness”, DIGRA International Conference, Utrecht 2003, <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05163.50560.pdf> (30.04.2024).

7 Zwrot materialny pojawił się również w badaniach nad grami. Jednym z najbardziej znanych przykładów tego zwrotu są tak zwane badania nad platformami (ang. *platform studies*) zainicjowane przez Iana Bogosta i Nicka Montforta. Aby zapoznać się z interpretacją materialnego zwrotu w badaniach nad grami, zob.: T. Apperley, D. Jayemanne, *Game Studies' Material Turn*, „Westminster Papers in Communication and Culture” 2012, t. 9, nr 1, s. 5-12.

8 Obszerną krytykę sprawczości można znaleźć w rozdziale *Beyond Interactivity* w mojej książce *Playing at a Distance* (s. 1-14).

ujmuje to Barad, „potrzeba zdrowego sceptycyzmu wobec kartezjańskich wątpliwości”⁹.

Realizm sprawczy i jego płynne granice

Realizm sprawczy wyłania się na skrzyżowaniu fizyko-filozofii Nielsa Bohra i feministycznych filozofii performatywnych Donny Haraway i Judith Butler. Można go również umieścić w długiej linii innych teorii i pól dyskursywnych zakorzenionych w tak zwanym zwrocie materialnym, takich jak: teoria aktora-sieci (ang. *actor-network theory*, ANT)¹⁰, interdyscyplinarne perspektywy rozwijane pod szerokim hasłem „ekologii umysłu”¹¹, a także nowy materializm i posthumanizm¹². Wszystkie powyższe ruchy myślowe, metody i teorie, choć zakorzenione w różnych dyscyplinach, mają jedną wspólną cechę – podważają antropocentryczną pozycję człowieka w świecie. Nie jest on już centralnym podmiotem, ale częścią złożonej sieci podmiotów, zarówno ludzkich, jak i nieludzkich. Materia natomiast nie jest postrzegana jako „martwy” obiekt wyłącznie ludzkiego oddziaływania, lecz staje się punktem spotkania aktów materialnych i dyskursywnych. Jak zwięźle ujmuje to Barad: „Niezwyczajnie ważne jest, abyśmy zrozumieli, w jaki sposób materia produkuje znaczenie” (ang. *how matter matters*)¹³.

Rozpocznijmy od wspomnianego wcześniej cięcia kartezjańskiego, odpowiedzialnego za nieodłączne rozróżnienie między podmiotem a przedmiotem. Owo cięcie (ang. *cut*) stworzyło postać dobrze znaną pozytywistycznej nauce – obiektywnego obserwatora, który przy pomocy zewnętrznej aparatury dokonuje pomiaru obserwowanego obiektu. Innymi słowy,

9 K. Barad, *Posthuman Performativity. Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter*, „Signs. Journal of Women in Culture and Society” 2003, t. 28, nr 3, s. 807.

10 Teoria aktora-sieci stała się wiodącą teorią studiów nad nauką i techniką (ang. *science and technology studies*, STS). ANT określa materialno-dyskursywne relacje pomiędzy różnorodnymi aktorami, zarówno ludzkimi, jak i nieludzkimi. Teorię tę rozwinęli badacze Michel Callon, Bruno Latour oraz John Law. Zob. B. Latour, *Science in Action. How to Follow Scientists and Engineers Through Society*, Harvard University Press, Cambridge, MA 1987.

11 G. Bateson, *Steps to an Ecology of Mind*.

12 Wiodące badaczki i teksty podejmujące temat posthumanizmu: R. Braidotti, *The Posthuman*, Polity Press, Cambridge 2013; F. Ferrando, *Philosophical Posthumanism*, Bloomsbury, New York 2019; C. Wolfe, *What is Posthumanism? Beyond Humanism and Anthropocentrism*, University of Minnesota Press, Minnesota 2009.

13 K. Barad, *Posthuman Performativity*, s. 803.

obiekt jest postrzegany jako coś istniejącego niezależnie od działania lub jego obserwacji. Ta pozornie zdroworozsądkowa wiara w naukowe procesy obserwacji i pomiarów została zakwestionowana w latach dwudziestych XX wieku przez fizyka Nielsa Bohra, zwolennika tak zwanej kopenhaskiej interpretacji teorii kwantowej. W fizyce kwantowej, w przeciwieństwie do ugruntowanej fizyki newtonowskiej, niemożliwe staje się oddzielenie aktu obserwacji od tego, co jest obserwowane. Pozwolę sobie zilustrować to wysoce abstrakcyjne rozumowanie słynnym eksperymentem Younga.

Według fizyki klasycznej, jak wyjaśnia Barad, świat składa się z dwóch rodzajów bytów: cząstek i fal. Podczas gdy cząstki zajmują określone miejsce w przestrzeni i czasie (stąd nie mogą znajdować się w dwóch miejscach jednocześnie), fale zachowują się zupełnie inaczej. Nakładają się one na siebie, co jest zjawiskiem znanym każdemu, kto kiedykolwiek obserwował zachowanie fal wodnych. Z ontologicznego punktu widzenia te dwa byty się wykluczają. Wspomniany wyżej eksperyment Younga to układ, którego zadaniem jest sprawdzenie, czy elektron przepuszczony przez dwie szczeliny okaże się cząstką czy falą. Jeśli światło to coś złożonego z cząstek, po drugiej stronie podwójnej szczeliny cząstki utworzą „wzór rozproszenia”. Jeśli natomiast jest to fala, powinniśmy zaobserwować zakłócenia lub wzory nakładających się okręgów; tak zwany wzór dyfrakcyjny. W wyniku eksperymentu wykazano, że elektrony, które są wysyłane przez podwójną szczelinę jako cząstki, tworzą wzory dyfrakcyjne charakterystyczne dla fal, a nie cząstek.

Niels Bohr zinterpretował ten sprzeczny stan, argumentując za nierozłącznością aparatu pomiarowego i obserwowanego obiektu w tak zwanej teorii komplementarności. Uznaje ona, że przedmioty mogą posiadać wzajemnie wykluczające się właściwości. Światło, jak pokazuje eksperyment z podwójną szczeliną, jest zarówno falą, jak i strumieniem cząstek – w zależności od ram eksperymentalnych, czyli warunków, w których jest obserwowane. Dla Bohra ta kłopotliwa dwoistość zapewniła ontologiczny wgląd w niejednoznaczność samej natury. Było to wysoce rewolucyjne założenie swoich czasów, podważające klasyczne rozumienie właściwości światła. Moglibyśmy pójść nawet dalej i powiedzieć, że interpretacja Bohra wstrząsnęła fundamentami, na których opierała się dotychczasowa nauka i filozofia naturalna. Kluczową lekcją ontologiczną płynącą z tego szczególnego eksperymentu w fizyce kwantowej jest to, że niezależne obiekty nie istnieją przed pomiarem i niezależnie od niego: „nie ma rzeczy przed pomiarem, a [...] sam akt pomiaru

tworzy określone granice i właściwości rzeczy”¹⁴. To, co jesteśmy w stanie zaobserwować lub uchwycić w danym momencie, to zjawiska – w przypadku opisywanego tu eksperymentu wewnętrzne oddziaływanie tego, co fizyka nazywa elektronem, z konkretną aparaturą. Zgodnie z taką perspektywą ontologiczna zmiana elektronu wraz ze zmianą aparatury nie powinna być zaskoczeniem. Nie dokonujemy bowiem pomiaru niezależnego elektronu, lecz zjawiska w trakcie jego tworzenia.

Świat eksperymentów fizyki kwantowej wydaje się bardzo odległy od tego, co obserwujemy w naszym codziennym życiu oraz podczas rozgrywki. Pytanie brzmi zatem, jak przełożyć subatomowy dualizm cząstek i fal na ludzki newtonowski poziom doświadczania? Karen Barad podejmuje to wyzwanie, rozpoczynając swoją podróż z filozofią realizmu sprawczego od niejednoznaczności we wzajemnej komunikacji międzyludzkiej. Fizyka kwantowa pomaga Barad ugruntować jej własne etyczno-onto-epistemologiczne stanowisko wobec świata. Swoją performatywną filozofię feministyczną opiera ona na materii, a dokładniej na konkretnej interpretacji tego, czym jest materia i w jaki sposób powstaje. Podążając śladami fizyki kwantowej, Barad postrzega materię jako dynamiczną wersję świata. Można by powiedzieć, że materia jest częścią składową otaczającego ją świata, a nie istnieje w zewnętrznym poprzedzającym ją świecie. Materia jest „aktywnym uczestnikiem stawiania się świata, w jego ciągłej «intraaktywności»”¹⁵.

Filozofia Barad kwestionuje zatem główne założenie teorii liberalizmu społecznego i tak zwanego reprezentacjonizmu, zgodnie z którym świat składa się z niepodzielnych jednostek wyposażonych w zestaw stałych atrybutów, które poprzedzają ich kulturową reprezentację. Zgodnie z takim porządkiem ontologicznym byty istnieją niezależnie od jakiegokolwiek reprezentacji lub działania. Innymi słowy, wiedza naukowa (czy to w formie koncepcji teoretycznych, wykresów, równań matematycznych, czy obrazów fotograficznych) pośredniczy w dostępie do świata materialnego. Świat ten istnieje niezależnie

14 Ang. „there are no things before the measurement, and [...] the very act of measurement produces determinate boundaries and properties of things”; K. Barad, *Matter Feels, Converses, Suffers, Desires, Yearns and Remembers. Interview with Karen Barad*, w: *New Materialism. Interviews & Cartographies*, red. Rick Dolphijn, Iris van der Tuin, Open Humanities Press, Michigan Press, Michigan 2009, <https://quod.lib.umich.edu/o/ohp/11515701.0001.001/1:4.3/--new-materialism-interviews-cartographies?rgn=div2;view=fulltext> (30.04.2024).

15 Ang. „matter is an active participant in the world's becoming, in its ongoing «intra-activity»”; K. Barad, *Posthuman Performativity. Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter*, „Signs. Journal of women in culture and society” 2003, t. 28, nr 3, s. 803.

od obserwatora i aparatury skonfigurowanej do jego obserwacji. Reprezentacjonizm, pisze Barad, jest kartezjańskim nawykiem umysłu – wiarą w podział na to, co wewnętrzne, i to, co zewnętrzne. W odpowiedzi na kartezjanizm Barad proponuje performatywne stanowisko filozoficzne, zgodnie z którym rzeczywistość nie składa się z zewnętrznych bytów, lecz jest ciągłym działaniem i stawaniem się (ang. *worlding*)¹⁶.

Realizm sprawczy jest zatem filozofią opartą na ontologii relacyjnej, unikającą binarnych opozycji, wedle których człowiek jest albo skutkiem, albo przyczyną. Ontologia relacyjna kończy opowieść o stałych kartezjańskich cięciach między już istniejącymi bytami lub podmiotami. Odrzuca ona atomistyczny światopogląd, w którym poszczególne jednostki o nieodłącznych właściwościach poprzedzają działania. Rozróżnienie między podmiotem a przedmiotem lub podmiotem a działającym nie jest stałe. Może się zmieniać w zależności od tego, gdzie znajduje się tzw. cięcie sprawcze (ang. *agential cut*). Zgodnie z ontologią relacyjną nie rozpoczynamy gry, sterując oddzielnymi, wchodzącymi w interakcje bytami (ludzki gracz sprawujący władzę nad grą za pośrednictwem nieludzkiego kontrolera do gry), lecz przyglądamy się temu, jak podmioty i przedmioty wyłaniają się poprzez konkretne intra-akcje (ang. *intra-actions*); jak powstają w kontekstach sytuacyjnych, które mogą się różnić w zależności od konfiguracji aparatu eksperymentalnego (lub ludzkiego).

Ludyczne uwikłania w analizie gier

Karen Barad nie jest postacią zupełnie nową w dziedzinie badań nad grami komputerowymi, chociaż jej koncepcje pozostają tematem dość niszowym, gdzieś na pograniczu ludo-ontologii i estetyki. Koncepcja intraakcji była omawiana na przykład w kontekście usterek (ang. *glitches*) w grach wideo oraz praktyki tzw. wstrzykiwania kodu (ang. *code injection*)¹⁷. Jedną z najnowszych prac akademickich analizujących gry wideo z perspektywy ontologii relacji

16 D.J. Haraway, *When Species Meet*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2008.

17 Zob. J. Janik, *Intra-acting Bio-object. A Post-human Approach to the Player-Game Relation*, „Journal of Gaming & Virtual Worlds” 2021, t. 13, nr 3; J. Janik, *Meaningful Transformation. Intra-activity and Video Games*, DiGRA 2019, http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA_2019_paper_416.pdf (30.04.2024); J. Janik, *Ghosts of the Present Past. Spectrality in the Video Game Object*, „Journal of the Philosophy of Games” 2019, t. 2, nr 1. Zob. C. McKeown, *Playing with Materiality. An Agential-realist Reading of Seth Bling’s Super Mario World Code-injection*, „Journal of Information, Communication and Society” 2018, t. 21, nr 9.

i realizmu sprawczego jest rozprawa doktorska Yu Hao z City University of Hong Kong. Według Hao posthumanizm skłania nas do radykalnego prze-myślenia grającego podmiotu. W tradycyjnym humanizmie podmiot jest racjonalny i samowystarczalny; zawsze zajmuje centralną pozycję. Postludzki podmiot grający jest rozproszonym amalgamatem kolektywnych sprawczości, który splata się z inteligentnymi, komputerowo wygenerowanymi środowiskami, pisze Hao¹⁸. Również Poppy Wilde w posthumanistycznym geście odrzuca wizję stabilnego grającego podmiotu. W monografii *Posthuman Gaming* (2024) Wilde bada doświadczenie podmiotowości w grach, skupiając się na jego porowatości, splątaniu i rozproszeniu¹⁹.

Realizm sprawczy i posthumanizm to teorie decentrujące człowieka i pozbawiające go wyłącznej roli sprawczej. Teorie te drastycznie zmieniają ludo-hermeneutyczny akt interpretacji. Większość badań groznawczych prowadzonych z uwzględnieniem filozofii Barad przygląda się grom eksperymentalnym, które podważają tradycyjne wyobrażenia o grach komputerowych i dlatego stanowią szczególnie ciekawy materiał badawczy w kontekście interpretacji posthumanistycznej. Na przykład Hao za punkt wyjścia obiera *Mountain* Davida O'Reilly'ego. Gra ta pojawia się również na okładce mojej książki *Playing at a Distance* (2022). *Góra* O'Reilly'ego stanowi wyjątkowo ciekawe studium przypadku, ponieważ w dużej mierze napędza się sama, bez ingerencji ludzkiego operatora. Ian Bogost, uznany krytyk, teoretyk i projektant gier, zwrócił uwagę, że *Mountain* kwestionuje tradycyjną rolę graczy jako wszechmocnych kontrolerów. Zamiast tego zaprasza do kwestionowania naszej własnej podmiotowości, rozwijając się w półautomatycznym splocie wydarzeń generowanych proceduralnie na ekranie, co jakiś czas pozwalając nam na wykonywanie prostych czynności, takich jak obracanie górą, powiększanie i pomniejszanie dystansu lub czytanie filozoficznych przesłań.

Zdecentralizowana pozycja ludzkiego gracza jest oczywiście znacznie bardziej wyraźna w grze, która w dużej mierze odgrywa samą siebie, a tym samym kwestionuje racjonalny, liberalny ludzki podmiot, który ma pełną

18 Zob. Y. Hao, *Towards a Relational Ontology of Computer Games. A Posthumanist Performative Account of Single-player Games and Play*, rozprawa doktorska przedłożona w City University of Hong Kong, 2024, s. 86.

19 Ang. „What the rational subject of humanism does not acknowledge is the much more porous, entangled, dispersed, intra-connected aspects of being”; P. Wilde, *Posthuman Gaming. Avatars, Gamers and Entangled Subjectivities*, Routledge 2024, s. 26.

kontrolę nad swoimi działaniami. Moim zdaniem jednak każda gra wideo może być interpretowana i rozgrywana z perspektywy realizmu sprawczego, niezależnie od poziomu jej postrzeganej interaktywności. To od nas, graczek i graczy, zależy przedefiniowanie naszej własnej podmiotowości. Musimy sobie uświadomić, że rozgrywka odbywa się w sieci relacji, nie w pętli sprzężenia zwrotnego.

W świecie gry *Riders Republic*

Posthumanistyczny akt grania i interpretowania rozgrywki omówię w kontekście *Riders Republic*, symulacji sportowej stworzonej przez studio Ubisoft Annecy. Po raz pierwszy odkąd zaczęłam zajmować się tematem posthumanizmu i realizmu sprawczego, sięgam po dużą produkcję znanego studia, a nie grę eksperymentalną czy awangardową. *Riders Republic* została zaprojektowana z dynamiką rozgrywki opartą na wyzwaniach, współzawodnictwie i dążeniu do biegłego opanowania trików sportowych. *Riders Republic* może jednak inspirować do bardziej kontemplacyjnego trybu gry; takiego, który stawia estetyczne doświadczenie natury na pierwszym miejscu. Zapierające dech w piersiach widoki dosłownie odzwierciedlające krajobrazy i florę sześciu północnoamerykańskich parków narodowych wydają się niemal naturalnie zachęcać do kontemplacji przyrody. Zespół Ubisoft twierdzi, że odtworzył dużą część północnoamerykańskiej przyrody, w tym dolinę Yosemite, parki narodowe: Park Narodowy Sekwoi, Zion, Bryce Canyon, oraz szczyty: Canyonlands i Grand Teton. Tereny zostały zeskanowane satelitarnie 3D i posłużyły jako podstawa do projektowania poziomów.

Moim celem jest subwersywne odczytanie i odegranie *Riders Republic*. Czyniąc to, porzucam rolę liberalnego podmiotu oddziałującego na świat i zamiast tego próbuję stać się częścią syntetycznej trzeciej natury po to, by opisać estetyczne doświadczenie cyfrowej wzniosłości (ang. *sublime*). Opierając się neoliberalnej logice działania, ukończenia i tego, co możemy nazwać ludyczną produktywnością, wyruszam na powolną przygodę przez góry i doliny w symulacji sześciu parków narodowych. Grając, odkładam na bok większość szybkich środków transportu oferowanych graczom i zamiast tego spaceruję, od czasu do czasu pokonując większe odległości na rowerze. Aby uniknąć zatłoczonej i dynamicznej atmosfery gry wieloosobowej, gram w tak zwanym trybie offline Zen. Pozwala mi on na przemierzanie całego świata gry, teleportowanie się do każdego wybranego

miejsca, które wybiorę na topograficznej mapie 3D, i powolne obserwowanie natury.

Każdą sesję rozgrywki w *Riders Republic* rozpoczynam od umieszczenia cięcia sprawczego, które kwestionuje zamierzoną rozgrywkę bazującą na gątku gry sportowej. Za każdym razem decyduję się wyruszyć w świat gry nie po to, by wykonywać triki, zdobywać punkty czy rywalizować z innymi graczami, ale by zanurzać się w atmosferze symulowanego krajobrazu. Te sesje stają się podstawą moich posthumanistycznych interwencji, polegających na przemierzaniu i kontemplowaniu świata gry i wreszcie komponowaniu krótkich tekstów paraliterackich. Ekokrytyczne sesje rozgrywki stały się metodą i praktyką generowania „usytuowanej wiedzy”²⁰. W moich najnowszych badaniach omawiam ten posthumanistyczny akt ludo-hermeneutyczny w kontekście tak zwanego „grania w naturę” (ang. *nature playing* w analogii do *nature writing*) – kontemplacyjnego trybu grania, który na pierwszym planie stawia symulację świata naturalnego i wrażliwość jego doświadczania²¹.

Od teorii do metody

Stanie w nurcie rwącej rzeki na krawędzi obnażającej górzysty krajobraz wokół rzeki Colorado jest doświadczeniem niemal mrożącym krew w żyłach. Pomiędzy lądem a niemal pionowym wodospadem jest odległość zaledwie kilku kroków. Czuję napięcie i strach przed upadkiem. Im bardziej zbliżam się do pionowego spadu, tym bardziej odczuwam mrowienie w opuszkach palców zaciśniętych wokół plastikowego game pada. Przechyliłam joystick pada do przodu, spodziewając się, że ciało mojej postaci runie niekontrolowanie w dół. Zanim to nastąpi, zatrzymuję się na półce skalnej na dnie rzeki, nietkniętej przez wodę podążającą stałym łukiem tuż nad moją głową. Widoki zza tafli wody są oszałamiające. Krajobraz pokrywa gruba warstwa symulowanej wody, nadając mu pastelowy charakter. Kolejne minuty spędzam na fotografowaniu, wykonując zrzuty ekranu z krajobrazów przefiltrowanych przez cząsteczki wody. Wędrówka przez Wielki Kanion zamienia się w eksperymentalne obserwowanie krajobrazu zza wszystkich symulowanych wodospadów dostępnych w grze.

20 Zob. D. Haraway, *Situated Knowledges. The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective*, „Feminist Studies” 1977, t. 14, nr 3.

21 Zob. S. Fizek, *Nature Playing. On the Experience of Contemplating Technologically Mediated Nature within the Game World of Riders Republic*, „Games and Culture” 2024.

Świat gry *Riders Republic* obserwowany zza wodospadu

Powyższy fragment jest przykładem autoetnograficznego opisu konkretnego doświadczenia, które staje się podstawą do posthumanistycznej interpretacji. Fragment ten pozwala mi zwrócić uwagę na jeden z największych problemów w dyskusji na temat interpretacji gier wideo z perspektywy posthumanizmu i realizmu sprawczego: jak interpretować gry w geście posthumanistycznym? Innymi słowy, co oznacza przeprowadzenie posthumanistycznej analizy gry? Dla mnie punktem wyjścia jest wprowadzenie konkretnego cięcia sprawczego. W moim przypadku owo cięcie wykonuję poprzez świadome kontemplowanie naturalnego świata gry oraz rejestrowanie go w opisach autoetnograficznych, które umożliwiają mi opisanie procesu i emocjonalnego odbioru, jednocześnie wykraczając poza stricte indywidualne doświadczenie, które staje się doświadczeniem zbiorowym; wstępnie uformowanym przez oczekiwania, ramy interpretacyjne oraz znajomość gatunku.

Zastosowanie subwersywnego grania uważam za bardzo przydatną praktykę w próbie przededefiniowania tego, co oznacza prowadzenie posthumanistycznej rozgrywki. Na styku interpretacji i posthumanizmu pojawia się wiele pytań o to, co się dzieje z grą, jakie spojrzenie na nią pada, co się z nią robi, a raczej co gra robi z nami, i jak możemy obalić jej cel i przepisać doświadczenie na nowo. Autoetnografia nie jest nową metodą, ale uważam ją za bardzo przydatne narzędzie do uchwycenia subwersywnej rozgrywki i przeprowadzenia posthumanistycznej interpretacji gry. Autoetnografia to gatunek pisarstwa akademickiego, który czerpie z osobistych doświadczeń

i łączy je z procesem krytycznej analizy. Jak podkreślają redaktorzy „Journal of Autoethnography” wydawanego przez University of California Press, przedrostek auto- w autoetnografii odnosi się do podmiotowości autorki, jej żywego doświadczenia. Przedrostek etno- zwraca też uwagę na konieczność wyjścia poza indywidualne doświadczenie²². Autoetnografia musi zatem czerpać z wewnętrznego doświadczenia, aby nadać mu znaczenie poza własną przeżywaną specyfiką. W krytycznej wizji posthumanistycznej człowiek zawsze wyłania się w wyniku sytuacyjnych uwikłań. Obejmują one przeżywaną specyfikę, jednocześnie zawsze ją przecinając i redefiniując.

Dwuznaczności ontologiczne w groznawstwie

Cięcia sprawcze są również wprowadzane przez różne dyscypliny, które często badają ten sam obiekt z zupełnie innych perspektyw. Sposób postrzegania zabawy i gier zależy od obserwatora i jego dyscyplinarnego aparatu obserwacji. Być może dlatego, pomimo dziesiątek lat intelektualnego zaabsorbowania zabawą, temat nie wydaje się wyczerpany. W jednym ze swoich ostatnich esejów teoretyk gier Brian Sutton-Smith pisze:

Od 1942 roku, odkąd po raz pierwszy zacząłem zastanawiać się nad naturą zabawy i gier, napisałem około pięćdziesięciu książek. W ciągu tych sześćdziesięciu pięciu lat raz po raz wydawało mi się, że w końcu odkryłem sedno grania. Ale ilekroć taka myśl przebiegała mi przez głowę, okazywało się, że na horyzoncie pojawiają się nowe pytania, które należy zadać, nowe ścieżki badawcze, którymi należy podążać, a wszystkie zapowiadające odpowiedzi wydawały mi się bardziej obiecujące niż te, które już miałem w ręku. Coś w naturze samej zabawy nie pozwala na zamknięcie jej w sztywnych ramach znaczenia²³.

22 Zob. T.E. Adams, A.F. Herrmann, *Good Autoethnography*, „Journal of Autoethnography” 2023, t. 4, nr 1.

23 W oryginale: „Since I first began reflecting on the nature of play and games in 1942, I have authored or coauthored, edited, or coedited, fifty books or so on these subjects. And during those sixty-five (and some) years, I thought time and again I had at last discovered the meaning of play. But, somehow, it always turned out otherwise, somehow there always seemed other questions to ask, other lines of inquiry to follow, all auguring answers more promising than those I thought I had in hand. Something about the nature of play itself frustrates fixed meaning”; B. Sutton-Smith, *Play Theory. A Personal Journey and New Thoughts*, „American Journal of Play” 2008, t. 1, nr 1, s. 82.

Gra jest więc trochę jak elektron, który wymyka się swojej stałej pozycji. Wyjaśnienia teoretyczne ledwo są w stanie go, mówiąc kolokwialnie, zatrzymać w miejscu. Gry przybierają różne ontologiczne kształty, w zależności od tego, jak je mierzymy i czego szukamy. W kolejnych akapitach przedstawię, w jaki sposób perspektywa Barad rezonuje z istniejącymi debatami ontologicznymi w badaniach nad grami.

Próba zdefiniowania zjawiska, praktyki lub obiektu to wyzwanie bardzo dobrze znane badaczom interdyscyplinarnej dziedziny studiów nad grami, która we wczesnych latach swojej formacji podejmowała liczne próby uchwycenia i ujęcia gier wideo w sztywne teoretyczne ramy. Wiążące definicje miały wyostrzyć granice dyscyplinarne i wyposażać badaczy gier w schematy i modele niezbędne do analizowania gier wideo w sposób rygorystyczny, systematyczny i przewidywalny²⁴. Większość z tych modeli opiera się na rozmaitych formalnych kategoriach²⁵. Wszystkie próby stworzenia jednoznacznych modeli analizy gier można postrzegać jako próby ustanowienia obiektywnych ram. Konstrukcja taka zakłada, że gracz-badacz angażuje się w mniej lub bardziej nieinwazyjny sposób w obiekt swojej analizy.

Ciągłe zmaganie się z kapryśną lub nieuchwytną naturą gier doprowadziło do niedawnej próby ustanowienia metaontologii, na tyle szerokiej, aby mogła pomieścić niemal każdą istniejącą definicję tego, czym są gry i granie. Dwadzieścia lat po rzekomym powstaniu studiów nad grami projekt o nazwie „Making Sense of Games” został wdrożony w celu znalezienia w tym

24 Przekrój wczesnych badań groznawczych koncentrujących się na tematyce metod analizy w grach: E. Aarseth, *Playing Research. Methodological Approaches to Game Analysis*, Game Approaches/Spilveje, spilforskning.dk, Conference 2003; M. Consalvo, N. Dutton, *Game Analysis. Developing a Methodological Toolkit for the Qualitative Study of Games*, „Game Studies” 2006, t. 6, nr 1, http://gamestudies.org/06010601/articles/consalvo_dutton (30.04.2023); L. Konzack, *Computer Game Criticism. A Method for Computer Game Analysis*, Proceedings of the Computer Games and Digital Cultures Conference, 6-8.06.2002, Tampere, Finland, <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05164.32231.pdf> (30.04.2023).

25 W jednym z wczesnych tekstów w dziedzinie badań nad grami Espen Aarseth proponuje badanie estetyki gier w środowiskach wirtualnych, biorąc pod uwagę trzy kategorie: rozgrywkę, strukturę gry i świat gry. Podczas gdy pierwsza kategoria skupia się na graczach (jego działaniach, strategiach i motywach), trzecia kategoria przygląda się światu manipulowanemu przez gracza. To, co łączy oba te elementy, to zachowanie systemu (zasady gry). Ten ugruntowany sposób nadawania sensu grom opiera się na dualistycznym założeniu wyraźnego kartezjańskiego podziału istniejącego między graczem jako podmiotem a grą jako przedmiotem. Zob. E. Aarseth, *Playing Research. Methodological Approaches to Game Analysis*, 5th International Digital Arts and Culture (DAC) Conference, Melbourne, Australia 19-23 maja 2003.

skomplikowanym równaniu wspólnego mianownika. W samych studiach nad grami dwie dekady zajęło nam dojście do wniosku, że pojedyncza definicja lub model nie są w stanie uchwycić tego, czym jest gra. Espen Aarseth proponuje pracę nad ontologią gier będącą w stanie modelować różnice między rzeczami, które nazywamy grami²⁶. Choć taka „różnicowa” ontologia może wyglądać obiecująco, wydaje się wpadać w tę samą problematyczną kartezjańską pułapkę, którą wskazaliśmy na początku tego tekstu. Metamodel postrzega gry jako mechanizmy: obiekty, rzeczy i przedmioty. Dokonuje również rozróżnienia między warstwą fizyczną (platforma, sprzęt, zachowanie) a warstwą mentalną (fenomenalną, konceptualną, społeczną). Prawdziwym pytaniem ontologicznym nie jest jednak pytanie o zakres (szukanie rozwiązania w ontologii, która jest wystarczająco szeroka, aby zintegrować wszystkie rodzaje obiektów, zachowań i praktyk), ale pytanie o relacyjność. Jak w słynnym stwierdzeniu Gregory’ego Batesona: „To, co jesteśmy w stanie zbadać, jest zawsze relacją lub nieskończonym regresem relacji. Nigdy «rzecz»”²⁷. Definiowanie gry jako obiektu stałego złożonego z mechaniki i semiotyki oraz opieranie metaontologii na rozróżnieniu między tym, co fizyczne, a tym, co mentalne, raz po raz zamyka nas w starej kartezjańskiej pułapce.

Ontologia relacyjna Barad jest w stanie przeciąć to kartezjańskie błędne koło. Zgodnie z jej założeniem przedmiot gry i podmiot gry wynikają z gry i ujawniają się podczas niej, a ich krawędzie można zdefiniować tylko w konkretnej sytuacji gry, nigdy wcześniej. Świat gry (semiotyka) nie odzwierciedla obiektywnej mechaniki gry (struktury). Oba te elementy są uwikłane w złożony sposób i wpływają na siebie nawzajem w materialno-dyskursywnym akcie sprawczym. W tym sensie semiotyka jest materialna (lub strukturalna), a materia (lub struktura) jest dyskursywna. Bazując na filozofii Barad, mamy szansę na zmianę rozumienia (skomputeryzowanej) gry z atomistycznego systemu na performatywny proces ludycznego stawania się. Gry nie są zatem mechanizmami, ale raczej zjawiskami w trakcie ich tworzenia. W ujęciu Barad podmioty i przedmioty pozostają niejednoznaczne. A niejednoznaczności nie

26 Zob. E. Aarseth, *Define Real Moron! Some Remarks on Game Ontologies*, w: *DIGAREC Keynote-Lectures 2009/10*, red. S. Günzel, M. Liebe, D. Mersch Potsdam University Press, Potsdam 2011; E. Aarseth, P. Grabarczyk, *An Ontological Meta-Model for Game Research*, DiGRA 2018, http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DIGRA_2018_paper_247_rev.pdf (30.04.2024).

27 Ang. „What can be studied is always a relationship or an infinite regress of relationships. Never a «thing»”; G. Bateson, *Steps to an Ecology of Mind*, s. 249.

można rozwiązać za pomocą formalnych ram i modeli: „Dwuznaczność jest tylko tymczasowa, zawsze ustalana w kontekście, a zatem opisowe charakterystyki nie oznaczają właściwości abstrakcyjnych obiektów lub istot niezależnych od obserwacji, ale raczej opisują to, co staje się pomiędzy naszymi intradziałaniami”²⁸.

Filozofia Barad rozszerza kwestię wieloznaczności gier²⁹, dodając epistemo-ontologiczny fundament do retorycznego wymiaru gry. Realizm sprawczy może być zatem rozumiany jako próba „zapewnienia spójnego odczytania w kontekście konkretnych sposobów rozwiązywania dwuznaczności”³⁰. Postrzeganie zabawy i gier wideo zgodnie z założeniami realizmu sprawczego oznacza odrzucenie klasycznych epistemologii i ontologii oraz zaakceptowanie faktu, że granice nie są z góry ustalone (lub wstępnie ustawione, aby podkreślić dyskurs komputerowy). Gra wideo nie jest obiektem skończonym, ale ludycznym aparatem ukształtowanym przez ludzkie i nieludzkie otwarte praktyki.

To stawanie się gry wideo odbywa się w różnych wymiarach i w zależności od tego, na czym się skupimy, przed naszymi oczami lub pod naszymi dłońmi rozwija się zupełnie inna gra. Gra wideo składa się ze złożonej sieci współzależności. Kiedy spojrzymy na cały obraz, mniej szokujące będzie stwierdzenie, że gra jako taka nie istnieje, a jeśli tak, to można ją uchwycić tylko w jej konkretnej realizacji w połączeniu z lokalnym kontekstem. Gra wideo jest zwykle przedstawiana jako zgrabnie zapakowany system cyfrowej rozrywki z pewnym zestawem mechanik i wyraźnym stylem graficznym. Jest to jednak tylko wycinek. Kontury gry wideo mogą rozgrywać się zupełnie inaczej w różnych perspektywach. Gra jest zatem przekształcającym się zjawiskiem – „wzajemną konstytucją splątanych sprawczości”³¹.

28 Ang. „The ambiguity is only temporarily, contextually decided, and therefore descriptive characterizations do not signify properties of abstract objects or observation-independent beings, but rather describe the between of our intra-action as it is marked by particular constructed delineations”; K. Barad, *Meeting the Universe Halfway. Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*, Duke University Press, Durham 1996, s. 179.

29 B. Sutton-Smith, *The Ambiguity of Play*, Harvard University Press, Cambridge 1997.

30 Ang. „to provide a consistent reading within the context of particular ways of resolving ambiguities”. Zob. K. Barad, *Meeting the Universe Halfway*, s. 174.

31 Ang. „mutual constitution of entangled agencies”; K. Barad, *Meeting the Universe Halfway*, s. 33.

Uwagi końcowe

Przedstawiona w tym tekście filozofia Karen Barad splata ze sobą rozległą ekologię sprawczości. Interpretowanie grania zapośredniczonego przez komputer z perspektywy realizmu sprawczego wychodzi poza symetryczne rozumienie komunikacji między wyraźnie określonymi bytami – ludźmi i komputerami. Granie nie jest już postrzegane jako proces jednokierunkowy, w ramach którego ludzki gracz sprawuje swoją władzę nad obiektem gry. Jest to raczej zjawisko, które wyłania się z intraakcji między bytami ludzkimi i nie-ludzkimi: graczami, sprzętem komputerowym, oprogramowaniem oraz zbiorami reguł i reprezentacji. Zgodnie z założeniami filozofii Barad granie jest materialno-dyskursywną praktyką aktywnej konfiguracji i rekonfiguracji.

Ta konfigurowalność gry cyfrowej nie jest związana wyłącznie z proceduralnością lub zdolnością gier do generowania rozgałęzionych narracji. Nie chodzi też o odwrócenie scenariusza przez pokazanie, że ludzkie cechy sprawcze można przypisać grom. Tego rodzaju animizm napędza obecny dyskurs technokratyczny przedstawiający sztuczną inteligencję i jej zdolność do „działania”, „myślenia” i „grania”. Zamiast ożywiać materię, moim celem jest podkreślenie złożonej sieci relacji między różnymi agentami ludycznych uwikłań. Perspektywa inspirowana pracami Karen Barad postrzega gry nie jako zestawy reguł, lecz jako otwarte praktyki, których znaczenie można ustalić tylko w kontekście poprzez umieszczenie tak zwanych cięć sprawczych. Spojrzenie na grę przez pryzmat intraakcji oznacza zrozumienie jej jako splątania sił.

Realizm sprawczy Karen Barad pozwolił mi zrozumieć, dlaczego rzeczywiste doświadczenia tysięcy graczy różnią się od siebie i często zaskakują. Gra wymyka się raz po raz modelom badawczym i ustalonym typologiom graczy. Ten paradoks jest niepokojący tylko w kontekście kartezjańskiego dualizmu. Nieprzewidywalność jest nieodłączną cechą grania, nie usterką. W momencie, w którym przenosimy nasze rozumienie gry z aparatu czy mechanizmu na sieć relacji, potrzeba jej zdefiniowania czy zamknięcia w jednej metaontologii traci na znaczeniu. W badaniach nad grami potrzebna jest perspektywa ontologiczna, która byłaby w stanie nie tylko opisać porządek, ale przede wszystkim odnieść się do zamętu.

Abstract

Sonia Fizek

TH KÖLN (COLOGNE GAME LAB, INSTITUTE FOR GAME DEVELOPMENT & RESEARCH)

Playing Intra-Action: Toward a Performative Theory of Computer Games Based on Karen Barad's Philosophy

This study engages with Karen Barad's philosophy of agential realism and demonstrates its relevance to the analysis of computer-mediated play. This posthumanist perspective challenges the cybernetic understanding of play as symmetrical communication between clearly defined entities: humans and machines. Rather than conceptualizing play as a unidirectional process in which the human player exerts unilateral agency over the game object, this approach reconceptualizes play as emerging from intra-actions among human and nonhuman agents: players, hardware, software, rule systems, representations, material practices, and ethical circumstances. Play is thus framed as a material-discursive practice of active configuration and reconfiguration. Analyzing it through the lens of agential realism and intra-action enables an understanding of play as an entanglement of human and nonhuman forces, surpassing notions of unilateral human agency. The author argues that game studies require an ontological perspective capable of addressing both the ordered qualities and the open-ended messiness of play.

Keywords

game studies, game analysis, ludo-hermeneutics, agential realism, intra-action, performativity, posthumanism, Karen Barad