

Gry wideo to obecnie jedne z najszybciej zmieniających się sztuk audiowizualnych na świecie. Nie chodzi tylko o rozwój technologii, ale również (częściowo z nim związane) zmiany w samej poetyce medium gry. Z tego powodu badacze związani z *game studies* (określanym po polsku jako groznawstwo) ciągle poszukują nowych języków opisu, które dobrze uchwyciłyby naturę tych przemian.

W moim projekcie uznaję obiekt gry wideo za naszego partnera w zabawie, cyfrowego Innego, z którym wchodzimy w bliską relację. Relacja ta nie jest jednak jednostronna. Gracz nie stoi tutaj w centrum wirtualnego środowiska, rozporządzając nim wedle swojego uznania. Jest tylko jednym z elementów, które współtworzą świat gry. Co więcej, jest nieustannie ograniczany przez sam obiekt gry i rządzące nim zasady, którym musi się podporządkować, jeśli chce ukończyć grę. Czasami gra wpływa na gracza, okazuje swoją sprawczość w sposób całkowicie przypadkowy i niezaplanowany, na przykład poprzez *glitche* (inaczej błędy). Potrafią one wyrwać gracza z immersyjnego doświadczenia środowiska gry (a w najbardziej ekstremalnym przypadku po prostu uniemożliwić dalszą rozgrywkę). Dlatego można powiedzieć, że moment rozgrywki to moment nieustannej rywalizacji pomiędzy elementem ludzkim (graczem) a nie-ludzkim (grą). Odznacza się on nie tylko dużą dynamiką i złożonością, ale również ulotnością (wszystko dzieje się „tu i teraz”). Z tego powodu analiza relacji gracza i gry wideo jest zadaniem skomplikowanym. By dobrze oddać jej charakter, posłużę się teatralnymi poszukiwaniami Tadeusza Kantora, uzupełnionymi o teorie posthumanistyczne.

Przedmiot zajmował szczególną pozycję w całej twórczości Tadeusza Kantora. W swoich sztukach artysta stawiał go na równi z aktorem, łącząc ich razem w bio-obiekt. To właśnie w nim aktor i przedmiot sceniczny, stają się nową, symbiotyczną jakością. Przedmiot definiuje działania i motywy aktora, a aktor nie tylko go ożywia, ale wręcz staje się jego „żywymi organami” (Kantor 2004). Nie oznacza to, że są ze sobą związani na stałe. Aktor może porzucić przedmiot, który w takiej chwili staje się jedynie pustą skorupą, jednakże sam przy tym traci swój cel bycia na scenie. Przypomina to sytuację w rozgrywce, w której to gracz i gra pozostają w podobnej zależności. Połączenie to jednak nie jest stabilne. Wewnątrz bio-obiektu trwa rywalizacja między dwoma elementami: ludzkim i nie-ludzkim. Gracz może „pokonać” fragment gry zręcznie posługując się kontrolerem, ale w tym samym czasie gra może zaskoczyć go zwiększonym poziomem trudności. Dzięki tego typu sytuacjom produkowane są nowe znaczenia i sensy w rozgrywce, także związane z narracją. Jeśli weźmiemy pod uwagę podwójny, ludzko – nie-ludzki, charakter rozgrywki, zauważymy, że gra tak samo jak gracz współtworzy te znaczenia. W tym miejscu koncepcja Kantora łączy się z posthumanistycznymi teoriami (szczególnie myślą Bruno Latoura): gra i gracz są złączeni w relacyjną sieć powiązań, w której nieustannie działają i wpływają na siebie – tak właśnie rodzą się znaczenia.

Kantorowskie pojęcie bio-obiektu, uzupełnione przez teorie posthumanistyczne, jest w stanie uchwycić złożoność i dynamikę całego procesu rozgrywki oraz wytłumaczyć, jak podczas grania znaczenia są współtworzone zarówno przez grę, jak i gracza. W moim projekcie zajmę się trzema, według mnie najbardziej interesującymi, obszarami: materialnością cyfrowego obiektu gry, środowiskiem gry jako platformą komunikacji oraz podmiotowościami w rozgrywce. Przebadam je za pomocą metody autoetnograficznej (osbiste, ale udokumentowane doświadczenie rozgrywki); studium przypadku wybranych typów gier oraz zbierając wybrane przeze mnie parateksty (kanały w serwisie YouTube czy wpisy na platformach zrzeszających fanów, takich jak Tumblr i Reddit). W tym ostatnim przypadku skupię się przede wszystkim na analizie świadectw kontaktu z Innym-grą. Swoje doświadczenie rozgrywki, jak i zdobyte parateksty, będę archiwizowała poprzez prowadzenie dokumentacji, w tym robienie zrzutów ekranu, rejestrowanie rozgrywki, notatki.