

**Marcin M. Chojnacki\*** 

# Recenzja książki Justyny Janik *Gra jako obiekt oporny. Performatywność w relacji gracza i gry cyfrowej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2022

## *Streszczenie*

Książka Justyny Janik podejmuje temat materialności gier wideo i proponuje jej analizę z posthumanistycznej perspektywy. Autorka prezentuje pojęcia intra-akcji (Karen Barad) i bio-obiektu (Tadeusz Kantor), które wykorzystuje jako narzędzia opisu specyfiki relacji człowiek – gra wideo, która jest formą ciągłej komunikacji i podziału sprawczości między graczem a elementami symulacji. Książka Janik jest interesującym studium autonomii obiektu gry i oporu, jaki on manifestuje. Publikacja stanowi też inspirującą podstawę dla refleksji nad materialnością oprogramowania, występowaniem błędów, archiwizacji gier, ich technicznym tłem i śladami pozostawionymi przez innych graczy.

**Słowa kluczowe:** intra-akcja, bio-obiekt, materialność, glitch, archiwizacja gier

---

\* Uniwersytet Łódzki, <https://orcid.org/0000-0001-9689-8991>, e-mail: [marcin.chojnacki@filologia.uni.lodz.pl](mailto:marcin.chojnacki@filologia.uni.lodz.pl)

## Book Review: *Gra jako obiekt oporny. Performatywność w relacji gracza i gry cyfrowej* by Justyna Janik

### Abstract

Justyna Janik's book takes up the topic of the materiality of video games and proposes analyzing it using a posthumanist perspective. The Author introduces the concepts of intra-action (Karen Barad) and bio-object (Tadeusz Kantor), which she uses as tools to describe the specificity of the relationship between humans and video games, which is a form of constant communication and sharing of agency between the player and the simulation elements. Janik's book is an interesting study of the autonomy of the game object and the resistance it manifests. This provides an inspiring basis for reflection on the materiality of software, the occurrence of glitches, the preservation of games, the technical background of the game, and the traces left by other players.

**Keywords:** intra-actions, bio-object, materiality, glitch, game preservation

Jak rozumieć materialność oprogramowania? Czy gra może stawiać nam opór? Na czym polega autonomia elementów współtworzących przestrzeń rozgrywki? Co może zaoferować nam przyjęcie trans- lub posthumanistycznej perspektywy w badaniu gier? Powyższe pytania przynajmniej częściowo wskazują obszar rozważań Justyny Janik nad specyfiką tego interaktywnego medium. Książka *Gra jako obiekt oporny* to, jak podkreśla sama Autorka, „próba analizy relacyjnej ontologii obiektu gry cyfrowej ufundowana na opisie performatywnej relacji gracza i gry” (Janik 2022, s. 11). Wspomniany związek użytkownika z cyfrowym środowiskiem można charakteryzować przez pryzmat wzajemnego wpływu, ponieważ gra „nigdy nie znika z pola widzenia gracza całkowicie, zawsze jest obecna i czeka na moment, w którym będzie mogła zmanifestować swoją obecność” (s. 11). Oznacza to, że procesy zachodzące podczas rozgrywki nie są rezultatem wyłącznie działań gracza, ale także wypadkową reakcji na nie części interfejsu oraz poszczególnych elementów wirtualnej przestrzeni.

Swoje rozważania dotyczące materialności i oporności gier cyfrowych Janik rozwija wokół dwóch wyjaśnianych na gruncie posthumanizmu koncepcji: intra-

-akcji Karen Barad oraz bio-obiektu Tadeusza Kantora. Przy ich pomocy Autorka wykazuje zasadność zrównania pozycji gracza i gry, a tym samym porzucenia podziału na sprawczość aktantów ludzkich i nie-ludzkich. Pojawia się tutaj słuszną sugestią rozpatrywania dualizmu gry, będącej jednocześnie obiektem, jak też procesem łączącym zróżnicowanych uczestników. Udział w rozgrywce nie sprowadza się więc do odkrywania i wykorzystywania zawartych w jej projekcie afordancji, jest raczej performatywną relacją, formą komunikacji, procesem nadawania znaczenia zarówno grze, jak i graczowi (s. 104–106).

Powyższa propozycja Autorki zachęca do dalszych poszukiwań wykraczających poza właściwą rozgrywkę. Oporności gry możemy bowiem doświadczyć jeszcze przed rozpoczęciem faktycznej interakcji z nią, ponieważ już sam proces jej instalacji czy uruchomienia będzie niekiedy stanowić wyzwanie. Sprawienie, aby gra zadziałała na konkretnej platformie sprzętowej wymaga czasem daleko idących kompromisów, korzystania z emulatora lub innego dodatkowego oprogramowania albo poświęcenia znacznych ilości czasu na testowanie alternatywnych ustawień graficznych. Poszukiwanie i wdrażanie metod ominięcia technicznych przeszkód samo w sobie może być satysfakcjonujące, a także zachęcać do kolektywnego rozwiązywania problemów, dzielenia się z innymi własnymi doświadczeniami. Zbliżoną intrygującą mnie kwestią jest potencjalne intensyfikowanie poczucia oporności gry wraz z jej starzeniem się, zarówno pod względem tracących świeżość mechanik jak też braku kompatybilności oprogramowania z nowszymi urządzeniami.

Kolejnym, szczególnie interesującym wątkiem, jest kwestia cyfrowego rozkładu gier komputerowych opisana w drugim rozdziale książki. Autorka przywołuje tutaj pojęcie archeogamingu, czyli zbioru praktyk służących archiwizacji medium oraz umożliwieniu korzystania z niego w przyszłości (s. 44). Działania te utrudnia na szereg ograniczeń – od podatności na uszkodzenie samych nośników danych, przez modyfikacje oryginałów w ramach portowania czy emulacji, po kwestię łamania praw autorskich. Kluczowy jest także aspekt rozgrywki sieciowej, którą trudno zarchiwizować w sposób możliwy do interaktywnego odtworzenia. Janik wykorzystując przykład *Meridian 59* opisuje zjawisko przeobrażania opuszczonych przez graczy wirtualnych światów, które stają się cyfrowymi ruinami, ubogimi obiektami muzealnymi, pamiątką po działaniach i relacjach użytkowników (s. 74–77). Wyłączenie gry sieciowej przez twórców często oznacza pozbawienie jej kluczowego elementu kształtującego doświadczenie użytkownika – innych graczy tworzących społeczność i wpływających wzajemnie na swoje działania.

Autorka porusza także rzadziej podejmowaną przez groznawców kwestię unikalności doświadczenia rozgrywki, która wynika z czysto technicznego i fizycznego wymiaru uruchamiania gry. Oporność może przejawiać się przez sam kontakt z kontrolerem czy ekranem, ale nie mniej ważne są specyfikacja sprzętowa, system

operacyjny, a nawet temperatura oraz wilgotność powietrza otaczającego komputer lub konsolę (s. 106). Wszystkie te aspekty mogą istotnie wpływać zarówno na funkcjonowanie samej gry, jak też nasze indywidualne wrażenia płynące z rozgrywki. Nierzadko stają się też przyczyną błędów czy usterek, które Janik traktuje jako przejawy oporności gry (s. 107). *Glitch*, łącznie ze swoją efemerycznością i trudnościami sprawianymi próbującym go definiować, zostaje opisany przez Autorkę w czwartym rozdziale książki jako jeden z przejawów działania bio-obiektu. Jak podkreśla badaczka: „materializuje się on raptownie, sprawiając, że obiekt gry cyfrowej staje się nagle obecny zarówno w oczach gracza, jak i w jego świadomości” (s. 124). Jej zdaniem *glitch* stanowi coś więcej niż techniczną deziluzję (Kubiński 2016), ponieważ pozbawia grającego dominującej pozycji i sam może zostać uznany za intra-aktywną siłę (Janik 2022, s. 125).

W tej perspektywie *glitch* nie jest wyłącznie błędem albo zwyczajnym przejawem niedoskonałości medium (Newman 2008, s. 114), ale „materialno-dyskursywną praktyką, która transformuje zarówno gracza, jak i grę, a wprowadzając nowe zakłócenia do procesu rywalizacji, zmienia układ sił wewnątrz bio-obiektu, przyczyniając się w ten sposób do produkcji znaczeń” (Janik 2022, s. 125). Ponadto Autorka rozpatruje zagadnienie usterki w perspektywie sprawczości oraz autonomii obiektu gry, która zyskuje możliwość funkcjonowania poza wytycznymi przygotowanymi przez twórców i niejako rzuca grającemu nowe wyzwanie, zmusza go do ponownego zorientowania się w sytuacji po wystąpieniu niespodziewanej zmiany w cyfrowym środowisku. Janik podkreśla, że *glitch* może zostać odebrany jako coś dziwnego, strasznego czy zabawnego, a tym samym wartego zarchiwizowania i odtworzenia przez innych graczy (s. 132). Jednakże, po pewnym czasie część usterek przestaje być zaskakującymi ciekawostkami, a zaczyna stanowić pełnoprawne mechaniki wykorzystywane w celu usprawnienia albo ułatwienia rozgrywki.

Opanowanie *glitchu*, poprzez nauczenie się inicjowania go we właściwym momencie i oszacowanie efektu tej operacji, można by więc potraktować jako negocjacje bądź aktualizację reguł, odczuwalne zmagania z materialnością obiektu gry. Powstają jednak projekty, w których błędy i usterki są zamierzonymi środkami wyrazu, metodą uatrakcyjnienia zabawy albo utrudnienia interakcji z wirtualnym środowiskiem. Ich celem zdaje się być ujawnianie oporności gry i ciągle przypominanie o jej technicznym wymiarze, stąd koncepcje intra-akcji i bio-obiektu są ciekawymi propozycjami służącymi analizie tego typu przykładów.

Rozdział piąty zostaje poświęcony zagadnieniu tekstury-rozgrywki, która według Autorki „spaja ze sobą przestrzenną materialność gry oraz działania gracza, pozwalając jednocześnie na komunikację między różnymi aktantami” (s. 153). Realizacjami tak rozumianych tekstur są formuły gatunkowe określające między innymi zakres możliwych do wykonania działań, warunki osiągnięcia wygranej czy typy funkcjonalności dostępnych wewnątrz cyfrowego otoczenia. Choć teks-

tura łączy cechy gier z różnych porządków i poziomów naszego doświadczenia rozgrywki, to jej teoretyczne ramy zdecydowanie wykraczają poza gatunkowość. Janik podkreśla istotę przestrzeni, która oczywiście podlega pewnym rygorom architektonicznym i funkcjonuje jako miejsce akcji oraz spotkań z innymi graczami, ale także pozwala na swobodę nawigacji mogącą skutkować alternatywnymi stylami grania. Autorka wyjaśnia wielość możliwych do performowania tekstur-rozgrywek na przykładzie praktyki *speedrunu*, wymagającej od jej uczestników opracowania i przećwiczenia jak najkrótszej metody ukończenia poszczególnych etapów bądź całości gry. W ten sposób zostaje zarysowana nowa, odmienna od implikowanej tekstura, nierzadko wykorzystująca odkryte wcześniej błędy, *glitche* i skróty umożliwiające przyspieszenie lub ominięcie długotrwałych procesów zachodzących podczas gry. *Speedrun* jest także zespołem kolektywnych działań angażujących ludzkich i nie-ludzkich aktantów poszukujących oraz testujących nowe metody oszukiwania mechanizmów sterujących przebiegiem symulacji, aby bić kolejne rekordy.

Kwestia czasu zostaje rozwinięta i powiązana z pojęciem widmontologii w ostatnim rozdziale książki, który jednocześnie szuka odpowiedzi na pytanie o status przeszłości wewnątrz cyfrowego dzieła. Według Janik ma ona znaczenie przede wszystkim dla płaszczyzny technicznej i:

związana jest zarówno z zaprojektowaną uprzednio przez designera materialnością obiektu gry, na którą mogą wpływać również aktanci nie-ludscy (na przykład wypuszczone *pachty* czy zapisy gier), jak i działaniami gracza oraz jego obecnością w środowisku gry – zwłaszcza ze wszystkimi śladami, które pozostawia po sobie w materialności obiektu gry podczas eksploracji danej cyfrowej przestrzeni (s. 181).

To właśnie refleksja nad oznakami wcześniejszej obecności w cyfrowych światach innych, często zupełnie obcych nam użytkowników wydaje się najciekawszym zagadnieniem tej części publikacji, ze względu na silne połączenie z problemem sprawczości dystrybuowanej (Enfield, Kockelman 2017) i zapośredniczonej (Eichner 2014), ale również archiwizacji procesu rozgrywki (Newman 2012). Z przeszłością obiektu gry mamy bowiem do czynienia przeglądając listę pseudonimów na liście rankingowej z dotychczasowymi najwyższymi wynikami, odczytując wiadomości pozostawione przez osoby korzystające wcześniej z tego samego serwera czy znajdując na odkupionym nośniku stare zapisy gry należące do jej poprzedniego właściciela.

Takie zawarte w materialności gier (plikach zapisanych na dysku, menu, reprezentacji graficznej świata itd.) świadectwa przeszłych intra-akcji pomiędzy twórcami, graczami i nie-ludzkimi aktantami same w sobie są interesującym źródłem

informacji o różnorodnych praktykach grania, a tym samym intrygujący materiał badawczy. Propozycja Justyny Janik, aby przyjrzeć się negocjacjom zachodzącym wewnątrz bio-obiektu stanowi inspirującą zachętę do dalszych rozważań i analiz relacji gracz – gra, ze szczególnym uwzględnieniem zmiennego statusu tej ostatniej.

---

## Bibliografia

- Eichner, S. (2014). *Agency and Media Reception. Experiencing Video Games, Film, and Television*. Wiesbaden: Springer.
- Enfield, N.J., Kockelman, P. (2017). Editor's preface. W: N.J. Enfield, P. Kockelman (red.), *Distributed Agency* (s. XI–XVI). Oxford University Press.
- Janik, J. (2022). *Gra jako obiekt oporny. Performatywność w relacji gracza i gry cyfrowej*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Kubiński, P. (2016). *Gry wideo. Zarys poetyki*. Kraków: Universitas.
- Newman, J. (2008). *Playing with Videogames*. New York–London: Routledge.
- Newman, J. (2012). *Best Before Videogames, Supersession and Obsolescence*. Oxon–New York: Routledge.