

Kraków, 18.12.2019r.

Streszczenie pracy doktorskiej

Autor dysertacji: Justyna Janik

Tytuł: Gra jako obiekt oporny. Performatywny charakter relacji gracza i gry wideo

Promotor: Prof. Dr Hab. Eugeniusz Wilk

Promotor pomocniczy: Dr Tomasz Z. Majkowski

Głównym celem pracy jest analiza ontologii obiektu gry cyfrowej poprzez opis performatywnej relacji gracza i gry. Badania te są zbudowane na posthumanistycznej metodologii opartej przede wszystkim na filozofii Karen Barad, uzupełnionej również, między innym, o myśl Yuka Huia, Bruno Latoura oraz estetyczne poszukiwania Tadeusza Kantora. Dzięki temu, będzie możliwe zbudowanie narzędzia analitycznego, które zwraca uwagę na oporność obiektu gry cyfrowej, która będąc skomplikowanym ontologicznie bytem, często wymyka się językowi opisu analitycznego. Więź między graczem a grą cyfrową jest tutaj przedstawiona jako relacja o nieantropocentrycznym charakterze, w równym stopniu współtworzona przez aktorów ludzkich (gracz, twórcy etc.), jak i nie-ludzkich (elementy środowiska gry, hardware etc.), którzy są ze sobą złączeni w dynamicznej sieci powiązań. W pracy zostaje zwrócona uwaga na to, jak granice i właściwości uwiękłanych w to połączenie aktantów ulegają ciągłej transformacji.

Praca składa się z trzech części, z których każda zawiera po dwa rozdziały. Pierwsza część skupia się przede wszystkim na wyjaśnieniu złożonej ontologii gry cyfrowej. Główny nacisk położony jest tutaj przede wszystkim na to, w jaki sposób produkowana jest materialność gry. Nie chodzi tutaj jednak tylko o fizycznie rozumianą materialność, w której ciało gry jest doświadczane poprzez sprzęt komputerowy i ciało gracza, ale również o materialność gry cyfrowej, która jest oparta na danych i metadanych. To właśnie wciąż splatywane ze sobą dane, które materializują się w konkretnych obiektach cyfrowych, stają się podstawą relacyjnej materialności gry cyfrowej. Rozważania o materialności rozwijane są dalej w kontekście czasowości obiektu gry cyfrowej. Zwrócona zostaje uwaga na podwójny status gry cyfrowej, jako obiektu, z którym gracz wchodzi w estetyczną relację; oraz jako przestrzeni, którą się eksploruje. W związku z tym, do rozważań zostaje wprowadzona koncepcja przedmiotu ubogiego Tadeusza Kantora oraz idea cyfrowych ruin. Obie perspektywy pozwalają na analizę fenomenu przemijalności obiektu gry cyfrowej i tego, jak wpływa to na jej relacyjną materialność oraz zawiązywanie przez nią sojuszy z innymi aktantami. By przedstawić mechanizmy starzenia się cyfrowych obiektów, zostaną przeanalizowane opuszczone gry typu MMO, czyli gry projektowane z myślą o doświadczaniu gry i jej środowiska przez wielu graczy jednocześnie.

Przedmiotem analizy w drugiej części pracy jest performatywna natura relacji jaka rodzi się między grą a graczą w momencie procesu gry. Dzięki użyciu Kantorowskiej kategorii bio-obiektu, uzupełnionej o posthumanistyczną filozofię Karen Barad, będzie możliwe prześledzenie, jak w momencie gry dochodzi do intra-aktywnego sprawczego cięcia, które nadaje graczowi i grze ich granice. Bio-obiekt, ponadto pozwala spojrzeć na ta relację w sposób równościowy, bez jednoczesnego pozbawiania autonomicznych i indywidualnych właściwości obu z aktantów. Dalej, analizowane jest zjawisko glitchu. Z jednej strony, za jego sprawą obiekt gry cyfrowej i jego procesy stają się obecne w oczach gracza. Z drugiej, jest

przykładem na to, jak z napięć powstały w wyniku performatywnych działań do jakich dochodzi w bio-obiekcie między aktantami ludzkimi i nie-ludzkimi, wyłaniają się znaczenia. Gra dzięki swojej oporności, staje się nie tylko partnerem gracza, ale również współtwórcą znaczeń.

Celem ostatniej, trzeciej części pracy jest zbadanie procesów komunikacyjnych jakie zachodzą podczas procesu grania. W centrum zainteresowania znajduje się pojęcie rozgrywki, które zostaje zinterpretowane z perspektywy koncepcji tekstyury, zaproponowanej przez Henriego Lefebvre i rozwiniętej dalej na gruncie medioznawstwa przez André Janssona. Interpretacja rozgrywki jako tekstyury przestrzennej, pozwala spojrzeć na ten fenomen, jak na performatywne spotkanie między różnymi aktantami, którzy dzięki niej są nie tylko w stanie zrozumieć otaczającą ich przestrzeń, ale również ją zmieniać. Tekstura-rozgrywki również odpowiada za komunikację wewnętrz bio-obiektu, będąc przy tym zarówno doświadczeniem indywidualnym, jak i globalnym. Zależność ta zostaje zanalizowana w oparciu o porównanie między teksturami dominującymi, takimi jak gatunek, oraz teksturami alternatywnymi, takimi jak speedrun, które są związane z subwersywnymi działaniami gracza w przestrzeni gry. Część poświęconą komunikacji zamyka analiza widmologiczna obiektu gry cyfrowej, dzięki której będzie można zaobserwować jak komunikacja sensów jest uzależniona od wzajemnej relacji między przenikającymi się warstwami gry. W centrum rozważań opartych o myśl Jacquesa Derridy, będą stały pojawiające się w środowisku gry postaci duchów, które zwracają uwagę na napięcie, jakie występuje pomiędzy materialnością obiektu gry cyfrowej, a fikcyjnym światem wewnętrz środowiska gry.

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Justyna Janik".

Kraków, 18.12.2019r.

Summary of the thesis

Author: Justyna Janik

Thesis title: Game as a resistant object. Performative nature of the player-video game relation

Supervisor: Prof. Dr Hab. Eugeniusz Wilk

Supporting supervisor: Dr Tomasz Z. Majkowski

The main aim of this work is to analyse the ontology of the digital game object through a description of the performative relationship between a player and a game. This research is based on a posthumanist methodology established primarily on Karen Barad's philosophy, complemented by the thought of Yuk Hui, Bruno Latour and the aesthetic explorations of Tadeusz Kantor. On these theoretical foundations, it will be possible to build an analytical approach that draws attention to the resistant nature of the digital game object, which, being an ontologically complex entity, often escapes analytical language. The bond between a player and a digital game is presented here as a non-anthropocentric relation, co-created by both human actants (player, creators, etc.) and non-human actants (game environment, hardware, etc.), which are connected to each other in a dynamic relational network. In the work, attention is drawn to how the boundaries and properties of the involved actors are constantly transformed in the relational processes of performance.

The work consists of three parts, each of which contains two chapters. The first part is aimed at explaining the complex ontology of a digital game. The main focus here is on how the materiality of the game is produced. However, this initial part of the study does not only pay attention to the physical materiality in which the game body is experienced through the computer equipment and the player's body, but also about the materiality of the digital game that is based on data and metadata. Data are intertwined together in a specific regime to materialize as specific digital objects – this is the basis for the relational materiality of a digital game.

These reflections on materiality are further developed in the context of the temporality of the digital game object. To explore this subject further, I focus on the dual status of the digital game as an object of aesthetic consideration, and as a space to be explored. To explore these two aspects of the digital game object, respectively, the concept of the "poor object" developed by Kantor and the idea of digital ruins are introduced into the deliberations. Both perspectives allow us to analyse the phenomenon of the decay of the digital game object and how this affects its relational materiality, as well as its alliances with other actants. To show the mechanisms of ageing of digital objects, I will analyze abandoned massively multiplayer online (MMO) games.

The subject of the analysis in the second part of the work is the performative nature of the relationship that is born between the game and the player in a moment of play. Thanks to the use of Kantor's idea of the bio-object, supported by Barad's posthumanist philosophy, it will be possible to trace how an intra-active agential cut occurs in the moment of play, which gives the player and the game their shapes and individual features. The idea of the bio-object, moreover, allows us to look at this relationship as the bond that let actants be equal and preserve their autonomous qualities. Next, there is the analysis of the glitch phenomenon. On the one hand, the glitch makes the digital game object and its processes more visible and present in the eyes of the player. On the other hand, it is an example of how the tensions arising from the performative actions that occur in the bio-object between human and non-human actants

emerge in meanings. Thanks to its resistant character, the game object becomes not only an equal partner for the player, but also a co-creator of meanings.

The aim of the last, third part of the work is that of examining the communication processes that take place during the process of playing. The focus is on the concept of gameplay, which is interpreted in the light off the idea of the texture, a concept proposed by Henri Lefebvre and further developed in the field of media studies by André Jansson. The interpretation of gameplay as a spatial texture allows us to look at this phenomenon as a performative encounter between different actants. This understanding of texture helps us understand how meaningful space is woven and changed through the relational practices that connect the actants that inhabit it the surrounding space. Gameplay texture is also responsible for communication within the bio-object – that is, between the actants constituting it – making gameplay texture both an individual and a global experience. I analyse this relationship by comparing two distinct types of textures: dominant textures, such as genre, and alternative textures, associated with subversive player actions in the game space, with the practice of speedrunning being used as an example. This final part closes with a hauntological analysis of the digital game object, thanks to which it will be possible to observe how the communication of meanings depends on the mutual relation between the different layers of the game: one connected to processes and mechanics; and the other to everything related to audiovisual representation and fiction. In the centre of this discussion, based on Jacques Derrida's thought, will be the spectral figures of ghost characters appearing in the game environment, who draw attention to the tension between the materiality of the digital game object and the fictional world represented by the game environment.

Justyna Janik