

Skąd patrzy badaczka rozgrywki? Perspektywy egzystencjalnej estetyki gier komputerowych*

Where does the researcher observe from? Perspectives of the existential aesthetics of computer games

Marta Matylda Kania

Dolnośląska Szkoła Wyższa, Wrocław | martamatyldakania@gmail.com

Abstract: Single player digital games where the player acts as a figure constitute an intriguing research field from the point of view of existential philosophy. This paper focuses on the problem of the research perspective that occurs in research into game aesthetics. It will differentiate between an “objectifying” and an “involved” perspective. In the first one, an individual refers to a playable artefact as an object in the world, and makes claims on this artefact based on gameplay. Only the second, I argue, makes it possible to examine the conditions of the experience during gameplay while acting as a ludic subject in a gameworld.

Keywords: aesthetics, existentialism, research perspective, playable artefact, gameplay

Homo Ludens 1(10)/2017 | ISSN 2080-4555 | © Polskie Towarzystwo Badania Gier 2017
received 31.12.2015 | revision 1.06.2016 | accepted 28.04.2017

* Przygotowanie tego tekstu było możliwe dzięki grantowi badawczemu „Perspektywy awatara. O filozoficznych i estetycznych możliwościach gier komputerowych”, finansowanemu ze środków Narodowego Centrum Nauki na podstawie decyzji numer DEC-2013/09/D/HS1/00424.

1. Wprowadzenie

Artykuł porusza problem perspektywy badawczej pojawiający się w trakcie studiów nad estetyką jednoosobowych gier komputerowych, w których graczka¹ wciela się w awatara. Odróżnię tu perspektywę obiektywizującą, której przedmiotem jest grywalny artefakt rozumiany jako obiekt w świecie, od egzystencjalnej estetyki doświadczenia, koncentrującej się na rozgrywce – sposobie „używania” artefaktu, poprzez które warunkuje on doświadczenie graczki.

2. Grywalny artefakt i usytuowanie egzystencjalne

Kim jestem i czego poszukuję, gdy rozpoczynam namysł filozoficzny nad grywalnym artefaktem? Z punktu widzenia filozofii egzystencjalnej obszarem zainteresowania nie są idiomatyczne doświadczenia innej osoby z artefaktem, nawet jeśli możemy je obserwować i rejestrować. Również zwielokrotnienie, powtórzenie tego doświadczenia w grupie osób biorących udział w badaniu nie przesądza o trafności dokonywanej interpretacji. Perspektywę studiów wyznacza bowiem ogólnie pojęta „egzystencja”, „byt-dla-siebie” (Sartre, 2007, s. 122) czy też „jestestwo”: „byt, który się w swym byciu do tego bycia rozumiejąco odnosi, [...] jest ponadto bytem, którym zawsze jestem ja sam” (Heidegger, 1994, s. 74). Perspektywa ta koncentruje się na doznawaniu, postrzeganiu, rozumieniu i można próbować ją refleksyjnie określić „od wewnątrz” jako „ja”. Mówiąc o graczce, będę odąd przywoływać tak rozumianą egzystencję.

Świat stanowi „system odniesienia” jednostki, który postrzegany jest zawsze z perspektywy wewnątrzświatowej (Heidegger, 1994, s. 78; Sartre, 2007, s. 33–34). Oznacza to, że będąc egzystencją w świecie, nie mam możliwości wyjścia poza swoje uwarunkowania i popatrzenia z zewnątrz na swoje „obiektywne” położenie względem niego. Jestem egzystencją w tym oto świecie, tak właśnie usytuowaną, a mój potencjał sprawczy

.....
¹ Zdecydowałam się na stosowanie żeńskiej formy zarówno ze względu na chęć podkreślenia specyficznego znaczenia, jakie nadaję słowu „graczka”, jak i ze względu na wartość używania inkluzywnego języka również w obrębie dyskursu akademickiego.

określony zostaje przez świat, przez horyzont, w którym się poruszam (Sartre, 2007, s. 65).

W takim świecie jednym z przedmiotów, jednym z obiektów, nad którymi mogę podjąć namysł, jest „grywalny artefakt”. Co jednak i w jaki sposób mogę wywnioskować o samym artefakcie na podstawie jego pozycji w świecie, pozycji względem podobnych do niego przedmiotów?

Według Olliego Leino grywalny artefakt to obiekt technologiczny różniący się od gry „nierozdzielnością procesu od materialności” (Leino, 2012). Nie jest to zatem obiekt transmedialny (Juul, 2003, s. 30), jak np. szachy, w które można grać zarówno drewnianymi figurami na drewnianej planszy, jak i za pomocą aplikacji mobilnej. Grywalny artefakt jest bowiem doświadczany przez graczkę jako odrębny, niepowtarzalny „heterokosmos” (Vella, 2015, s. 104-109). Ponadto różni się on „od innych artefaktów technologicznych zdolnością oceniania wyborów użytkownika” (Leino, 2012). Jeśli nie spełnię warunków stawianych przez artefakt, nie będę mogła kontynuować rozgrywki, a w skrajnym przypadku zostaną „wyrzucona” poza nią.

Żeby zatem dowiedzieć się czegoś o grywalnym artefakcie, muszę go „użyć”, czyli sprawdzić, „do czego” on jest (Heidegger, 1994, s. 99). Ten sposób używania Martin Heidegger nazywa „manipulatywno-użytkowym zatroskaniem”: dzięki niemu mam szansę określić warunki mojego doświadczenia podczas używania artefaktu jako narzędzia umożliwiającego rozgrywkę. W perspektywie estetyki artefaktu na podstawie tego użycia wnioskować będę o właściwościach obiektu.

3. Estetyka artefaktu. Perspektywa obiektywizująca

Pierwsza perspektywa badawcza, jaką rozważam, ma charakter obiektywizujący. Studia nad artefaktem mogłyby w jej myśl przebiegać w taki sam sposób – pisze Espen Aarseth – jak nad innym obiektem estetycznym: filmem, muzyką czy sztukami wizualnymi, „ale z dodanym do niego wyzwaniem płynącym z prowadzenia rozgrywki” (2007, s. 131).

Pozycja uczonego patrzącego na grę jako na obiekt estetyczny, czyli estetyka artefaktu, sprawia, że na podstawie jego użycia grający wnioskować będzie o właściwościach obiektu. Taka graczka-badaczka, jak pisze Aarseth:

uważa swoje własne doświadczenie rozgrywki za prawomocny punkt wyjścia do budowania teorii i jest zainteresowana grą jako kulturowym, ekspresyjnym obiektem. Fakt, że obiekt studiów jest w tym samym czasie procesem, który jest przez nią współtworzony, i niekoniecznie współdzielony z innym graczem, rzadko bywa tematem dyskusji, lecz jest włączany w ramy doświadczenia grania (2007, s. 131).

Patrząc z perspektywy obiektywizującej, na podstawie osobistej rozgrywki, czyli doświadczeń w obrębie heterokosmosu gry, wyciągam wnioski na temat **gry jako obiektu w świecie**, w którym funkcjonują jako egzystencja, nie zaś na temat samej **rozgrywki jako doświadczenia i procesu**, który współtworzę, wchodząc w interakcje z artefaktem.

Jak pisze Heidegger:

używanie narzędzia nie zawiera wiedzy o strukturze narzędzia jako takiej. [...] im mniej tylko się przyglądamy młotkowi-rzeczy, im sprawniej go używamy, tym bardziej źródłowy staje się stosunek do niego, tym bardziej bez osłony spotykamy ów młotek jako to, czym [on] jest jako narzędzie. Wbijanie gwoździ samo odkrywa **specyficzną „dogodność”** młotka (1994, s. 97-98; podkreśl. M. M. K.).

Przeskok od rozgrywki do obiektu ukrywa zarówno „narzędziowość” artefaktu, jak i proces interpretacyjny, wnioskowanie o cechach obiektu na podstawie sposobu, w jaki warunkuje on percepcję badacza. Słowem, myślę, że rozgrywka – potraktowana jako obszar studiów – daje możliwość wyciągania wniosków na temat „używania” artefaktu, mówienia o specyficie determinowania doświadczenia jednostki przez artefakt.

4. Problem rozgrywki

Jak zauważają Aarseth i Gordon Calleja, „nie wszystkie interakcje z obiektami, które nazywamy grami (lub obiektami w ich obrębie), skutkują aktywnością określaną mianem grania” (2015, s. 2). Z perspektywy obiektywizującej rozgrywkę dookreślić można jako (skuteczne) wykonywanie działań pozytywnie wartościowanych przez artefakt, poszukiwanie jego „po co”. Jednak – jak wskazał Leino w tekście zatytułowanym *Death Loop as a Feature* (2012) – ze względu na błędy artefaktu oraz nieprzewidziane przez projektantów strategie grania nie wszystkie takie działania prowadzą do przeżycia, które można nazwać rozgrywką.

Spróbuję zatem odnieść się do rozgrywki z perspektywy uczestniczącej, perspektywy uwikłania. Tutaj pojawia się potrzeba określenia „warunków doświadczenia” – usytuowania gracza w relacji do awatara, jej usytuowania jako awatara, oraz pozycji w świecie gry. Kiedy graczka wkracza w „sytuację rozgrywki” określoną przez te trzy elementy, wykonuje działania, które otwierają przed nią nowe możliwości w obrębie świata gry. W ten sposób sytuacja egzystencjalna, o jakiej pisałam w sekcji 2, ulega zdwojeniu. Punktem wyjścia dla określenia rozgrywki staje się więc ustalenie uwarunkowań doświadczenia i aktywności gracza (Leino, 2009, s. 2), nie zaś cech czy funkcji grywalnego artefaktu.

Studia nad innymi od rozgrywki doświadczeniami płynącymi z możliwych interakcji z grywalnym artefaktem: nad „graniem transgresyjnym” (Aarseth, 2007, s. 132) czy nad bawieniem się grą (Leino, 2009, s. 11), koncentrują się raczej na eksperymentowaniu z artefaktem. Studia nad doświadczeniem rozgrywki obejmowałyby natomiast badanie jego uwarunkowań w heterokosmosie powstających przez zduplikowanie sytuacji egzystencjalnej: przez usytuowanie gracza względem tego heterokosmosu (Vella, 2015, s. 139), jej osadzenie w pewnej roli odczuwanej jako wiążąca. Rozgrywka byłaby zatem obszarem badania, który, jak sądzę, wymyka się perspektywie obiektywizującej. Z jakiej jednak perspektywy możemy dojść do analizy rozgrywki „od wewnątrz”, ze świata gry?

5. Perspektywa awatara

Aarseth pisze, że gracz prowadzący rozgrywkę przyjmuje pozycję „gracza implikowanego”, będącą „funkcją gry, miejscem w maszynie, które może zostać wypełnione przez jakąkolwiek racjonalną, krytyczną, świadomą jednostkę” (2007, s. 131). Przenosi zatem na grunt gier komputerowych tezę Hansa-Georga Gadamera postawioną w *Prawdzie i metodzie*: „wszelkie granie polega na byciu granym. Urok gry, fascynacja, jaką ona wywołuje, polega właśnie na tym, że gra staje się panem grających” (2004, s. 164). Zdeterminowanie usytuowania gracza implikowanego jest więc sposobem, w jaki artefakt zmusza użytkownika do przyjęcia określonej pozycji.

Kim jednak jest podmiot „w grze”, uczestnik rozgrywki, doświadczający jej za pośrednictwem gracza implikowanego? Kto znajduje się

w sytuacji rozgrywki, postrzegając świat gry jako świat, w którym funkcjonuje, w którym – można by powiedzieć – żyje? Sądzę, że pytanie to nie pokrywa się z pytaniem o gracza implikowanego, nie dotyczy bowiem funkcji artefaktu jako obiektu, lecz właśnie jako świata – poza który gracz nie może wyjść, dopóki chce prowadzić rozgrywkę.

Daniel Vella, badacz relacji pomiędzy graczem a awatarem, uważa, że taka perspektywa – doznawania i działania – cechuje podmiot ludyczny, czyli:

był należący do świata gry, który jako taki zajmuje pozycję umożliwiającą postrzeganie [tego] świata [...] od wewnątrz, podczas gdy gracz implikowany jest pozycją, jaką gra ustanawia dla gracza jako jednostki istniejącej poza światem gry, angażującej się w grę rozumianą jako artefakt (2015, s. 24).

W tym momencie wykraczamy poza zakres pojęcia gracza implikowanego jako funkcji gry i odnajdujemy sposób, w jaki egzystencja może być doświadczana w świecie gry. Chciałabym zastrzec, że doświadczając gry jako podmiot ludyczny wolno nie brać udziału w rozgrywce, lecz realizować własne cele w świecie gry. Zarazem jednak przyjęcie pozycji podmiotu ludycznego stanowi warunek doświadczania i realizowania w nim jakichkolwiek celów – także tych, które przeżywane są jako rozgrywka. „Podmiot ludyczny jest zatem zasadniczo – i uprzednio w stosunku do otwarcia jakiegoś obiektywizującego dystansu – doświadczany jako «ja», podczas gdy jest zaangażowany w świat gry” (Vella, 2014, s. 16).

Muszę jednak raz jeszcze spojrzeć na grywalny artefakt, by powrócić do pytania, skąd patrzy badacz rozgrywki. Jeżeli egzystencja za pomocą gracza implikowanego staje się podmiotem ludycznym w świecie gry, to czy ów podmiot ludyczny jest w stanie pełnić również funkcję badacza?

6. Estetyka doświadczenia. Perspektywa uwikłania

Na płaszczyźnie egzystencjalnej estetyki doświadczenia, inaczej niż w estetyce artefaktu, mogą szukać warunków doświadczenia rozgrywki i opisać – z wewnątrzgrawej perspektywy – to doświadczenie jako rezultat współdziałania ludycznego podmiotu i świata gry. Na podstawie odpowiedzi na pytania, czego doświadczam, w jaki sposób doświadczam, co

mnie motywuje podczas rozgrywki, mogą przeprowadzić egzystencjalną analizę doświadczanego świata gry z perspektywy podmiotu ludycznego. Podkreślę raz jeszcze: wygłaszane z tej perspektywy twierdzenia nie dotyczą grywalnego artefaktu, gry jako obiektu estetycznego, ale rozgrywki jako doświadczenia – jego uwarunkowań i jakości. Badanie nie przybiera zatem formy odwróconego projektowania (Leino, 2012), które miałyby na celu zrozumienie sposobu działania artefaktu na podstawie doświadczenia, lecz ogranicza się do opisu doświadczenia właśnie.

Pierwszoosobowa perspektywa analizy uwikłania w rozgrywkę podczas jej trwania współkonstruowana jest przez aktywność graczy oraz jej usytuowanie w obrębie przedmiotu studiów. Sądzę, że ta właśnie perspektywa pozwala zrozumieć doświadczeniowy wymiar rozgrywki i odróżnić ją od grania transgresyjnego, co wydaje się wymykać perspektywie obiektywizującej. Podmiot ludyczny zapewnia natomiast perspektywę pozwalającą odnieść się zarówno do siebie samego w grze, czyli do tzw. ludycznego „ja” (Vella, 2014, s. 4), jak i do własnej pozycji i możliwości działania w odniesieniu do świata gry. Określenie tej pozycji daje podstawy dla egzystencjalnej analizy doświadczenia gry prowadzonej „od wewnątrz”, która obejmuje uwarunkowania doświadczenia rozgrywki.

7. Egzystencjalizm w grze

Czemu może służyć taka filozoficzno-estetyczna perspektywa? Pozwala ona na zastosowanie kategorii funkcjonujących w filozofii egzystencjalnej do opisu warunków doświadczenia rozgrywki. Przykładem może być wykorzystanie Sartre’owskich kategorii „złej wiary” (2007, s. 83–112) oraz „ducha powagi” (tamże, s. 767–768, 783–784). Sartre używa ich do diagnozy konsekwencji moralnych cechujących wielu ludzi tendencji eskapistycznych – skutków ucieczek w uprzedmiotowienie – lecz sądzę, że za ich pomocą opisać można również relację pomiędzy podmiotem ludycznym a światem gry – wewnątrzgrów „się” (Heidegger, 1994, s. 179–185), określające zadania i powinności, jakie stają przed graczem w obrębie świata gry.

Podmiot ludyczny działa w duchu powagi, zakładając, że wypełnia swoją rolę i nie ma możliwości postępowania w inny sposób – ta właśnie rola podpowiada, co ma on robić, czyni to usprawiedliwionym

i wartościowym. Sartre w *Bycie i nicości* przytacza przykład żołnierza, który w duchu powagi zrzeka się odpowiedzialności za swoje wybory, zasłaniając się twierdzeniem: „Jestem tylko żołnierzem” – „Jestem tylko moją rolą” (2007, s. 98).

Zauważyć da się też pozycję „złej wiary”, którą można zamknąć w sformułowaniu: „Świat mnie do tego doprowadził”, albo: „Nie miałam innego wyjścia”. W ten sposób sens zostaje przypisany światu, podmiot działający w złej wierze odpowiada zaś tylko na „nieme wymogi” czy też „nieme żądania”, które przed nim stają. Przykładowo, skrzynia skarbów w grze jest po to, żebym ją otworzyła – ja zaś chcę wierzyć, że jest to wezwanie albo znaczenie, które nie pochodzi z mojego rozumienia tej sytuacji, ponieważ doświadczam go jako wpisanego w sam przedmiot.

8. Podsumowanie

Patrząc z perspektywy podmiotu w świecie – przez należące do grywalnego artefaktu okulary gracza implikowanego – mogę przyjąć pozycję podmiotu ludycznego i doświadczać sytuacji rozgrywki, współ-grać z grą. Jedynie w momencie, kiedy łączę pozycję podmiotu ludycznego z pozycją badaczki, możliwa staje się dla mnie egzystencjalna analiza rozgrywki i – potencjalnie – świata konkretnej gry z perspektywy doświadczeniowej. W ramach egzystencjalnej estetyki doświadczenia artefakt przekształca się w narzędzie – używając go, rozważam, w jaki sposób podczas rozgrywki warunkowane jest moje doświadczenie.

Literatura

- Aarseth, E., Calleja, G. (2015). The Word Game: The ontology of an indefinable object. Online: <http://www.academia.edu/15504517/The_Word_Game_The_Ontology_of_an_Indefinable_Object>.
- Aarseth, E. J. (2007). I Fought the Law: Transgressive Play and The Implied Player. W: A. Baba (red.), *Situated Play: Proceedings of DiGRA 2007 Conference* (s. 130–133). Tokyo: University of Tokyo. Online: <<http://www.digra.org/dl/db/07313.03489.pdf>>.

- Gadamer, H.-G. (2004). *Prawda i metoda. Zarys hermeneutyki filozoficznej* (tłum. B. Baran). Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Heidegger, M. (1994). *Bycie i czas* (tłum. B. Baran). Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Juul, J. (2003). The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. W: M. Copier, J. Raessens (red.), *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings* (s. 30–45). Utrecht: Utrecht University. Online: <<http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld>>.
- Leino, O. T. (2009). Understanding Games as Played: Sketch for a first-person perspective for computer game analysis. Prezentacja konferencyjna na: *The Philosophy of Computer Games Conference 2009*. Oslo: University of Oslo. Online: <http://www.academia.edu/476471/Understanding_Games_as_Played_Sketch_for_a_first-person_perspective_for_computer_game_analysis>.
- Leino, O. T. (2010). *Emotions in Play: On the Constitution of Emotion in Solitary Computer Game Play*. Copenhagen: IT University of Copenhagen.
- Leino, O. T. (2012). Death Loop as a Feature. *Game Studies*, 12(2). Online: <http://gamestudies.org/1202/articles/death_loop_as_a_feature>.
- Sartre, J.-P. (2007). *Byt i nicność. Zarys ontologii fenomenologicznej* (tłum. J. Kiełbasa i in.). Kraków: Zielona Sowa.
- Vella, D. (2014). Player and Figure: An Analysis of a Scene in „Kentucky Route Zero”. W: *Proceedings of the 2014 International DIGRA Nordic Conference*. Online: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/nordicdigra2014_submission_2.pdf>.
- Vella, D. (2015). *The Ludic Subject and the Ludic Self: Analyzing the „I-in-the-Gameworld”*. Copenhagen: IT University of Copenhagen.

Data dostępu do źródeł internetowych wykorzystanych w tekście:
31 grudnia 2015.

dr Marta M. Kania – filozofka, autorka książki *Perspectives of the Avatar: Sketching the Existential Aesthetics of Digital Games*, która ukaże się w 2017 roku nakładem Wydawnictwa Dolnośląskiej Szkoły Wyższej

Skąd patrzy badaczka rozgrywki? Perspektywy egzystencjalnej estetyki gier komputerowych

Abstrakt: Jednoosobowe gry komputerowe, w których graczka wciela się w awatara, stanowią intrygujący obszar studiów prowadzonych z punktu widzenia filozofii egzystencjalnej. Prezentowany artykuł koncentruje się na problemie perspektywy badawczej pojawiającym się w trakcie studiów nad ich estetyką. Wyróżniam tu perspektywę „obiektywizującą” oraz „uwiłkłąną”. W obrębie pierwszej jednostka odnosi się do grywalnego artefaktu rozumianego jako obiekt w świecie i na podstawie rozgrywki wyciąga wnioski na temat tego artefaktu. Argumentuję, że jedynie w obrębie drugiej perspektywy badaczka może opisywać uwarunkowania samego doświadczenia rozgrywki. Dzięki zduplikowaniu sytuacji egzystencjalnej, działając jako podmiot ludyczny w świecie gry, koncentruje się bowiem na sposobie, w jaki artefakt kształtuje jej doświadczenie.

Słowa kluczowe: estetyka, egzystencjalizm, perspektywa badawcza, grywalny artefakt, rozgrywka
