

Po co badano zasady gier?

O współczesnej historii polskiego
groznawstwa i anglojęzycznych
game studies

Stanisław Krawczyk

I Forum Groznawcze „Zasady Gry”

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

2–3 czerwca 2022 r.

Tezy

- Analiza zasad służyła **budowaniu tożsamości badań nad grami**, polskojęzycznych (groznawstwo) i anglojęzycznych (*game studies*).
- Z początku działało się to w sposób **bezpośredni**, potem – **pośredni**.
- Na późnym etapie analiza zasad zaczęła też służyć **krytyce społecznej**.

Dlaczego klasycy

*Zliczmy raz jeszcze wszystko, co wydaje się stanowić właściwe cechy zabawy lub gry. Jest to działanie, przebiegające w obrębie pewnych granic czasu, przestrzeni i sensu, w widocznym porządku, **według dobrowolnie przyjętych reguł**, poza sferą materialnej użyteczności czy też konieczności.*

Johan Huizinga, „Homo Ludens”, Warszawa 1985/1938, s. 190

Dlaczego klasycy

- Reguły w grach: [Johan Huizinga](#).
- Reguły lub udawanie: [Roger Caillois](#).
- Odwołania do klasyków we wczesnym groznawstwie i *game studies*
 - [Nowe pole badawcze](#): brak prawomocności, brak skumulowanej wiedzy
 - Poszukiwanie szacownej [tradycji](#) oraz specyficznego [przedmiotu badań](#)
- W sprawie specyfiki gier we wczesnych *game studies* zob. też „[spór ludologów z narratologami](#)”.

Pośrednie tworzenie tożsamości *game studies*

- Model MDA (Robin Hunicke, Marc LeBlanc, Robert Zubek).
- Retoryka proceduralna (Ian Bogost).
- Formalna analiza rozgrywki (Petri Lankoski i Staffan Björk).

Badanie zasad jako krytyka społeczna

Najbardziej dramatyczne nakładanie się na siebie Chin i Azeroth [...] dokonuje się właśnie w związku z farmieniem złota. [...] Pracownicy zatrudniani obecnie przez farmy złota są częścią największej masowej migracji w całej historii ludzkości – z chińskich wsi do miast. [...] Kiedy Blizzard wymierza kary farmerom cyfrowego złota, w cyfrowej krainie Azeroth [...], karani są zazwyczaj prawdziwi rolnicy – chłopi, którzy zostawili swoje pola lub zostali z nich wyrzuceni przez chiński kapitalizm, którzy porzucili podupadłe i spustoszone ekologicznie obszary wiejskie, przenosząc się do połączonych z cyberprzestrzenią miast.

Nick Dyer-Witherford, Greig de Peuter, *Gry Imperium. Globalny kapitalizm i gry wideo*, Toruń 2019/2009.

Badanie zasad jako krytyka społeczna

- Pochodna zmian **nastrojów społecznych** i zmian **pokoleniowych**?
- **Julian Kücklich**, *Precarious playbour: Modders and the digital games industry*, „The Fibreculture Journal” nr 5, 2005.
- **Tomasz Z. Majkowski**, *Gry wideo i kultura autentyczności*, „Homo Ludens” nr 1/2011.
- **Jarosław Kopec, Krzysztof Pacewicz** (red.), *Gamification: Critical approaches*, Warsaw 2015.
- **Marcin Petrowicz**, *Podstępne wzorce projektowe w grach komputerowych. O tworzeniu gier wbrew interesom graczy*, „Kultura Współczesna” nr 2/2016.

Po co nam badanie zasad gier – teraz?

- Częściej pośrednie niż bezpośrednie budowanie tożsamości groznawstwa
- Podkreślanie specyfiki gier
- Podkreślanie związków gier z innymi utworami (np. powieściami)
- Krytyka społeczna
- ...?