

O wspólnej
historii badań
fantastyki,
gier wideo
i gier fabularnych

Stanisław Krawczyk

Instytut Socjologii
Uniwersytetu Wrocławskiego

Konferencja „Fantastyczne Zagrania”

Warszawa, 8 grudnia 2023 r.

Uwarunkowania

- Subkulturowy (?) status fantastyki, gier wideo i RPG w przeszłości

Norman K. Denzin, *From American sociology to cultural studies*, „European Journal of Cultural Studies” nr 2/1999, s. 117–136.

- Subkulturowy (?) status fantastyki, gier wideo i RPG w przeszłości
- Rosnący status kultury popularnej ogółem

Marek Krajewski, *Kultury kultury popularnej*, wyd. II, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2005.

- Subkulturowy (?) status fantastyki, gier wideo i RPG w przeszłości
- Rosnący status kultury popularnej ogółem
- (Pół)peryferyjne położenie Polski w systemie światowym

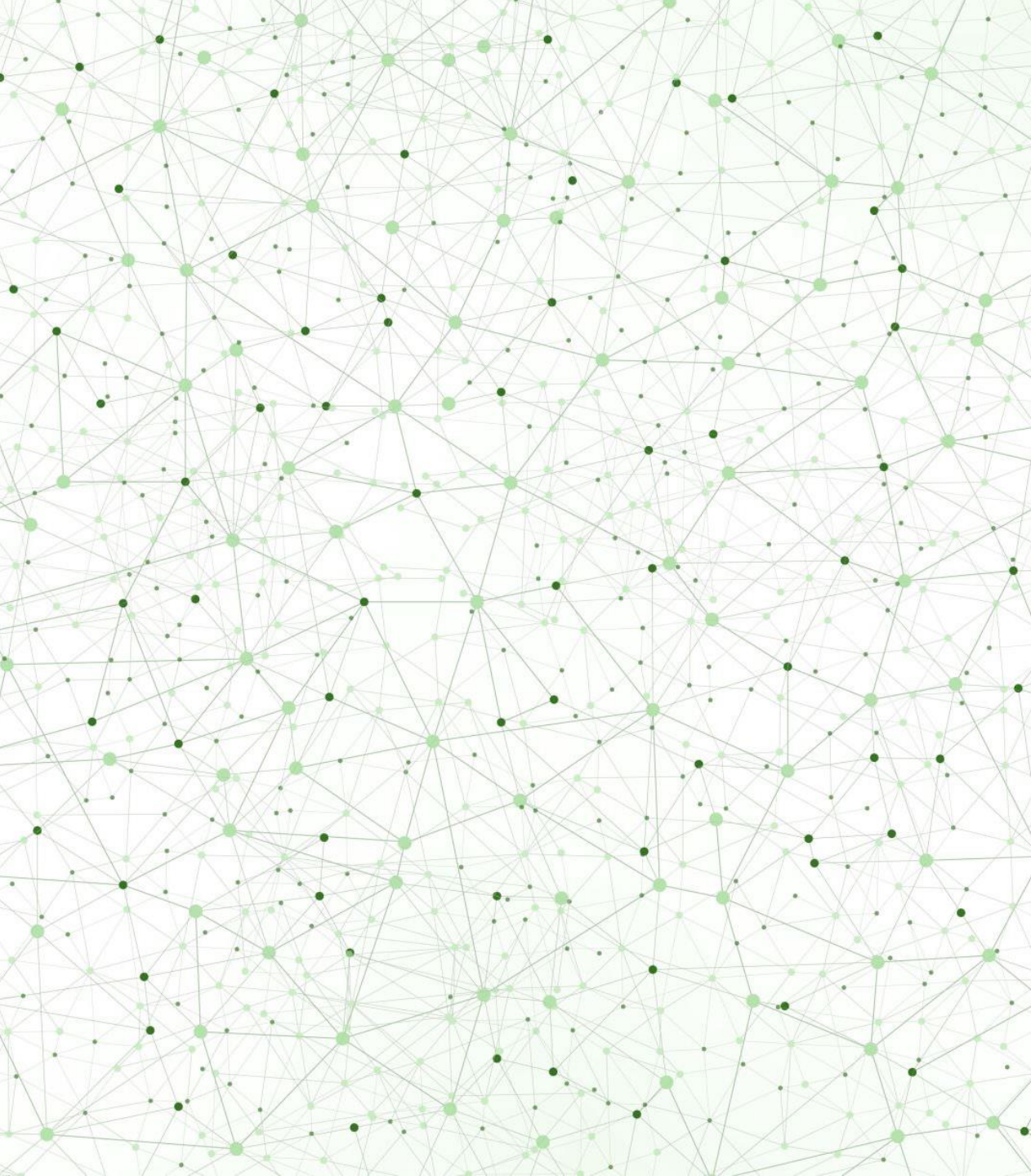
Martin Müller, *W poszukiwaniu Globalnego Wschodu: Myślenie między Północą a Południem*, tłum. Anna Piekarska, „Praktyka Teoretyczna” nr 3/2020, s. 157–186.

Kamil Łuczaj, *Conceptualising the academic periphery: the case of Eastern European academic systems*, „Globalisation, Societies and Education” nr 5/2020, s. 511–527.

- Subkulturowy (?) status fantastyki, gier wideo i RPG w przeszłości
- Rosnący status kultury popularnej ogółem
- (Pół)peryferyjne położenie Polski w systemie światowym
- Brak instytucjonalnej tradycji badań nad fantastyką i grami (w Polsce)

- Subkulturowy (?) status fantastyki, gier wideo i RPG w przeszłości
- Rosnący status kultury popularnej ogółem
- (Pół)peryferyjne położenie Polski w systemie światowym
- Brak instytucjonalnej tradycji badań nad fantastyką i grami (w Polsce)
- Cechy badaczek i badaczy: rozkład płci, pochodzenie klasowe (?)

- Subkulturowy (?) status fantastyki, gier wideo i RPG w przeszłości
- Rosnący status kultury popularnej ogółem
- (Pół)peryferyjne położenie Polski w systemie światowym
- Brak instytucjonalnej tradycji badań nad fantastyką i grami (w Polsce)
- Cechy badaczek i badaczy: rozkład płci, pochodzenie klasowe (?)



Konsekwencje

Od uwarunkowań do konsekwencji

- Subkulturowy (?) status fantastyki, gier wideo i RPG w przeszłości
- Cechy badaczek i badaczy: rozkład płci, pochodzenie klasowe (?)
- Zogniskowanie na wybranej dziedzinie kultury i inspirowanie się głównie jej badaniami

Od uwarunkowań do konsekwencji

- Rosnący status kultury popularnej ogółem
- Stopniowa rezygnacja z usprawiedliwiania wyboru przedmiotu badań
- Stopniowa rezygnacja z odniesień do klasycznych prac naukowych na korzyść nowszego obiegu wiedzy

EDUKACYJNA FUNKCJA GIER W DOBIE „CYWILIZACJI ZABAWY”

Wstęp

Celem niniejszego artykułu jest podjęcie próby odpowiedzi na główne pytanie postawione w tytule konferencji, refleksja nad rolą i miejscem gier w edukacji w obecnych czasach i w przeszłości, a także rozważenie ewentualnych perspektyw i kierunków rozwoju oraz możliwości wykorzystania gier edukacyjnych różnego typu. Ponadto ostatnia część artykułu ma stanowić swego rodzaju podsumowanie dotychczasowej działalności Polskiego Towarzystwa Badania Gier oraz osiągnięć w wypełnianiu celów statutowych.

Cywilizacja zabawy czy zabawy cywilizacji? Rola gier we współczesności

Nie sposób nie zgodzić się z tezą postawioną przez prof. Golkę¹, mówiącą, iż w dzisiejszych czasach zabawa w znaczeniu przyjętym przez wielu przywołanych w referacie profesora badaczy (J. Huizingę, R. Caillois, D.B. Elkonina, F. Znanieckiego, W. Okonia) ulega daleko idącym przeobrażeniom. Jeżeli jednak chodzi o pozostałą część tezy, w myśl której daje się również zaobserwować zanik „ludzi zabawy” i jej socjalizacyjnej/integracyjnej funkcji, byłibyśmy bardziej sceptyczni. W tym przypadku również prawdopodobnie należałoby doszukiwać się nie zaniku, lecz raczej transformacji w pewnym kierunku, lub wręcz zgoła

[a więc także i gry – przyp. J.A.] są sztuką popularną. Wyrażają zbiorowe, społeczne reakcje na główne dążenia lub działania każdej kultury”⁶. Jednocześnie, co zauważył już Johan Huizinga w pionierskiej książce *Homo ludens*⁷, mechanizmem napędowym gier i zabaw jest popęd mimetyczny. Stanowią one swoisty komentarz człowieka do rzeczywistości, w której on funkcjonuje. McLuhan pisze:

czyż nie najbardziej lubimy te gry, które naśladują inne sytuacje naszego życia. (...) jednym słowem – czy Arystotelesowa koncepcja dzieła sztuki jako zgodnego z mimetyzmem odtwarzania i wyzwiania się z dręczących nas napięć nie odnosi się do wszystkich rodzajów gier, tańca i zabawy? (...) Gry jako popularna forma sztuki zapewniają każdemu bezpośrednie uczestniczenie w pełnym życiu społeczeństwa – i to w sposób, jakiego nie może zapewnić żadna pojedyncza rola czy praca⁸.

Specjalną uwagę należy w tym miejscu poświęcić fenomenowi współczesnych gier komputerowych, w szczególności sieciowych. Bardzo dobrze nakreślił ich specyfikę Mirosław Filiciak⁹. Przedstawia on między innymi szereg różnych definicji pojęcia „gra”, począwszy od tej sformułowanej przez Johana Huizingę (gra, lub szerzej – zabawa, jako pierwotne względem kultury zjawisko znaczące o charakterze społecznym, będące działaniem swobodnym, wyróżniającym się niecodziennością czasu, miejsca i specyfiką praw), po najbardziej odpowiadającą współczesnej specyfice definicję duńskiego badacza Jespera Juula. Filiciak pisze:

Juul proponuje, aby przyjąć, że gra to oparty na zasadach system formalny, ze zmiennym i policzalnym rezultatem, gdzie różnym wynikom przypisane są różne wartości. Gracz wywiera wpływ na wynik, jest do niego przywiązany a konsekwencje aktywności gracza są opcjonalne i podlegają negocjacji¹⁰.

1. Gry w pragmatyce językoznawczej

Koncepcja gry może być wykorzystywana nie tylko wobec wytworów kultury o charakterze ściśle ludycznym, lecz także w badaniu przekazu językowego z użyciem strategii gier. Właściwościom ludycznym (Huizinga, 1985; Caillois, 1997) towarzyszą aspekty semiotyczne (Guiraud, 1974), teatralne (Goffman, 1956) i psychologiczne (Berne, 1999) komunikatów.

Szerszy kontekst wdrażania strategii można odnieść do rzeczywistości dnia codziennego (Berger, Luckmann, 1983), procedur (Austin, 1962) oraz, w perspektywie pragmatyki lingwistycznej, do przewidywalnej zmiany stanu rzeczywistości docelowej (Yngve, 1975), kontekstu lub fatycznego odniesienia do jednostek komunikacji wyższego rzędu (Jabłoński, 2013). Istotne jest przeciwstawienie GRY i RZECZYWISTOŚCI oraz opis rzeczywistości PROJEKTOWANEJ wobec rzeczywistości OSIĄGANEJ docelowo w wyniku wdrożenia gry. Podjęta niżej próba zobrazowania zasad tak rozumianych gier przedstawiana jest w perspektywie swoiście interdyscyplinarnej, w kontekście „ludologii stosowanej”, na przykładzie wdrożenia różnych zasad gry w przypadku dwóch odmiennych tłumaczeń tego samego tekstu.

Od uwarunkowań do konsekwencji

- (Pół)peryferyjne położenie Polski w systemie światowym
- Brak instytucjonalnej tradycji badań nad fantastyką i grami (w Polsce)
- Przejście od polskojęzyczności do podziału na polsko- i anglojęzyczną komunikację naukową

Konsekwencje – podsumowanie

- Zogniskowanie na wybranej dziedzinie kultury i inspirowanie się głównie jej badaniami
- Stopniowa rezygnacja z usprawiedliwiania wyboru przedmiotu badań
- Stopniowa rezygnacja z odniesień do klasycznych prac naukowych na korzyść nowszego obiegu wiedzy
- Przejście od polskojęzyczności do podziału na polsko- i anglojęzyczną komunikację naukową

Różnice



- Polskie badania gier wideo odniosły większy sukces (instytucjonalny, międzynarodowy) niż badania fantastyki i gier fabularnych
- Dlaczego?
- Zapewne dlatego, że gry wideo najszybciej się rozrastają i są najbardziej zglobalizowane

Bibliografie



- https://bit.ly/fantastyka_bibl – zestawienie polskich tekstów naukowych o fantastyce
- <https://bit.ly/gry-wideo-bibliografia> – jw. o grach wideo
- <https://bit.ly/bibliografia-rpg> – jw. o grach fabularnych

O wspólnej historii badań fantastyki, gier wideo i gier fabularnych

Stanisław Krawczyk

<https://stanislawkrawczyk.pl/>

stanislaw.krawczyk@uwr.edu.pl