

Awangarda.

Wstęp do tomu Rules of games

Działajmy razem – gdy piszemy te słowa, nie mamy na myśli wyłącznie publikacji, wspólnych konferencji naukowych, grantów. Chcemy czegoś więcej. Myślimy o humanistyce, która nie musi przyspieszać na wstecznym biegu – bo naród, bo przeszłość, bo teksty, które dobrze znamy. Interesuje nas przyszłość, która obecnie determinowana jest złożonością i dynamiką zmian technologicznych, klimatycznych, społecznych, gospodarczych i politycznych. Właśnie – determinowana. Mamy wiedzę o zależnościach przyczynowo-skutkowych także dlatego, że badamy gry, w tym gry wideo. Traktujemy je jak wielopoziomowe „instrukcje obsługi” współczesnego świata, wymagające naszej uwagi, umiejętności i wiedzy. Gry mogą być bezlitosne w czasie zabawy i poręczne jako „maszyny” myślenia. Humanistyka w tym kontekście nie umniejsza sobie w dialogu ze współczesnością, wykazuje ogromną „zdolność adaptacyjną”, więc tym bardziej powinniśmy – przez badania groznawcze – przesunąć jej granice poznawcze w przyszłość.

Studia groznawcze, forum groznawcze, a teraz również groznawczy numer „Images” traktujemy jako zaproszenie do współpracy właśnie dlatego, że przed nami poważniejsze wyzwania niż stopnie i tytuły naukowe, niż punkty za publikacje i liczby cytowań. Przed nami świat, którego przewidywalność wymyka się jednostkowym przewidywaniom i zmniejsza się niemal proporcjonalnie do jego złożoności.

Na początku wielu z nas, prowadząc badania nad grami, mogło czuć się jak przechodzień, który samotnie siada na ławeczce w dużym mieście, bo oto dostrzegł coś niebywałego, podczas gdy inni ludzie przechodzili obok, być może zerkając w naszym kierunku z jakąś nieufnością lub w najlepszym razie obojętnością. Były więc obawy, jak badać, co badać i ewentualnie kogo tym zainteresować. I nagle, szczęśliwie się okazało, że takich ławeczek w Polsce jest wiele. To dobrze. Nasze samotności opierają się na migrujących ontologiach (technologia, środowisko naturalne i człowiek nieodwracalnie się warunkują), które są czymś bardziej fundamentalnym niż pasja gracza połączona z nauką dociekliwością. Badania groznawcze w Polsce mają już realny potencjał

dyskursywny. Jeśli jednak nie chcemy zacząć się doraźnymi sukcesami, jeśli nie chcemy, aby nasz intelektualny refleks zaczął ulegać erozji społecznych i akademickich konformizmów, to możemy (zwracamy się do graczy i badaczy, więc nie używamy zwrotów typu „musimy”) projektować nasze pytania, naszą wiedzę i naszą wielogłośowość na to, co dopiero przed nami.

Zdajemy sobie sprawę, że to słowo wstępne może brzmieć jak jakiś manifest, semantyka jednak w tym kontekście jest wtórna wobec fundamentalnego postulatu: nie bójmy się ryzykować w nauce, nie bójmy się mieć rację i nie bójmy się migrujących ontologii.

Dziękujemy Państwu za to, co udało się nam wspólnie wypracować w ramach I Forum Groznawczego. Najtrudniejsze dopiero przed nami, działajmy więc razem. Badania groznawcze dziś to awangarda humanistyki jutra.

Marek Kaźmierczak, Joanna Pigulak