



## **Recenzja**

*Jaakko Stenros, Markus Montola, THE RULE BOOK. THE BUILDING BLOCKS OF GAMES, MIT Press, Cambridge (MA) - London, 2024, pp. 242.*

**Kto.** Najnowsza praca dwóch uznanych fińskich badaczy gier stanowi tytuł długo oczekiwany w europejskim groznawstwie i gorąco komentowany, przede wszystkim ze względu na pozycję jego autorów. Jaakko Stenros jest bowiem groznawcą o chyba najbardziej uniwersalnym doświadczeniu jako projektant i recenzent gier – od larpów i gier miejskich, przez gry RPG, gry komputerowe i konsolowe, po gry planszowe; jest też autorem ponad 120 publikacji traktujących o grach – a omawiany tekst to jego dwunasta książka. Markus Montola również łączy perspektywy – od 2004 r. bada gry, a od kilku lat projektuje gry mobilne, jest też ich producentem. Co istotne, dla Montoli opisywana książka wydaje się stanowić swoiste pożegnanie ze światem akademickim.

**Po co.** Tekst proponuje perspektywę analizowania gier jako kompleksu wielowarstwowych reguł, w mojej ocenie niedocenioną w polskim dyskursie groznawczym. Warto przywołać tu motto kończące wstęp od redaktorów serii, w którym jako najważniejszy cel takich publikacji wskazują „nowe sposoby myślenia o grach i nowe sposoby korzystania z gier, by [inaczej] myśleć o świecie”. We wstępie autorzy pokazują cel i myśl przewodnią pracy (na przykładzie gry w bierki) ukazując reguły jako fundament nie tylko projektowania, ale też używania i analizowania gier. Reguły tworzą tytułowe „klocki”, z których można świadomie kreować gry. W toku rozważań wielokrotnie też podkreślają, że platforma technologiczna – czyli to, czy mamy do czynienia z grą

planszową, mobilną czy teatralną – jest nieistotne z punktu widzenia analizy, jak reguły gry kształtują zachowania i przeżycia jej użytkownika.

Książka została wydana w ramach serii MIT *Playful Thinking* – w założeniu krótkich i przystępnych pozycji traktujących o grach z pozycji zaangażowanej i łączącej perspektywy badaczy, projektantów i graczy. Ja odebrałem ją jako lekturę zaawansowaną, odrobinę nieprzystającą do tej serii, ale niezwykle wartościową – choć można zarzucić mi brak obiektywizmu, ponieważ wcześniejszymi tekstami autorów posługiwałem się wielokrotnie we własnej pracy badawczej.

**Jak.** We wprowadzeniu autorzy wskazują, iż pracując nad tą książką analizowali literaturę przedmiotu, przeprowadzili studia nad spisanyymi regułami gier, ale także wzięli pod uwagę tak własne doświadczenia z grania w gry, jak i obserwację innych graczy. Pod względem metodologii dokonują jakościowej metasyntezy, porządkując narzędzia z bardzo szerokiej perspektywy i tym samym proponując proste i pojemne terminy i wskazania. Autorzy aktualizują także terminologię związaną z metodyką groznawstwa, jak stanowiąca główną perspektywę przedmiotowej książki ludologia konstrukcjonistyczna, co samo w sobie może stanowić istotny wkład we współczesne badania nad grami.

**O czym.** Praca została podzielona na pięć zasadniczych części, z których każda odpowiada jednej perspektywie i zarazem kategorii reguł gier.

Pierwsza część – *Reguły formalne* – traktuje o najlepiej osadzonej w literaturze warstwie myślenia o regułach gier: procedurach i wynikających z nich czynnościach. Autorzy nie redukują jednak reguł do pojmowania jedynie jako mechaniki gier i dzięki temu zachowują gracza w centrum rozważań nad takim spojrzeniem na reguły gry. W drugiej części, zatytułowanej *Reguły wewnętrzne*, omówiono reguły, które gracze sami wprowadzają do rozgrywki. W tej części szczególnie widać związek autorów z grami fabularnymi (choć proponowane spostrzeżenia równie dobrze odnoszą się też do gier cyfrowych). Trzecia część jest poświęcona normom kulturowym i społecznym i ich wpływowi na kształtowanie rozgrywki. Stenros i Montola wskazują, że te reguły oparte są wprost o wartości (moralne, ale też ekonomiczne czy zwyczajowe) spoza świata gry i jako takie, choć często nieskodyfikowane, są bezwzględnie egzekwowane w rozgrywce. Czwartą część, nazwaną *Zewnętrznymi regulacjami*, autorzy poświęcają temu, w jaki sposób normy społeczne otaczające świat graczy przekładają się na reguły kształtujące świat gry; jest to szczególnie interesujące pytanie o trwałość

i przenikalność magicznego kręgu gier (odizolowanego przez zdefiniowaną czas, przestrzeń i świadomość uczestnictwa). Ostatni, piąty rozdział zatytułowano *Reguły fizyczne* (ang. *material rules*) – choć tu bardziej adekwatny wydaje się termin „zasady”; chodzi bowiem o zasady przyrodnicze współkształtujące świat gier (np. gra w piłkę nożną wymaga określonej grawitacji). Ten rozdział stawia szczególnie istotne pytania o przyszłość gier cyfrowych w kontekście rozszerzonej rzeczywistości i wyczynowego esportsu.

**Dla kogo.** Osobiście tę książkę polecam przede wszystkim osobom już zorientowanym w dyskursie groznawczym; choć nie zawiera ona zbyt wielu odniesień do wcześniejszych tekstów autorów, wymaga gruntownej znajomości tematyki. Myślę, że okaże

się szczególnie pomocna dyplomantom studiów I, II, a zwłaszcza III stopnia, ponieważ zawiera bogatą i aktualną bibliografię, a indeks terminów pozwala na wyrywkowe korzystanie z tej pozycji.

Lektura może się okazać nieco trudna, wręcz hermetyczna, dla osób rozpoczynających rozważania nad grami – autorzy płynnie przechodzą między metodami i narzędziami z nauk humanistycznych i społecznych, odwołują się także do wielu

Zważywszy powyższe spostrzeżenia, można stwierdzić z dużym prawdopodobieństwem, że to nieproste w odbiorze, interesujące dzieło trafi do sylabusów wielu przedmiotów akademickich związanych z krytyką i analizą gier. Do prowadzonych przeze mnie – już trafiło.

**Keywords:** ludology, game studies, game rules, game design.

**Krzysztof Chmielewski**

ORCID: 0000-0002-8927-1207

e-mail: k.shaman@ukw.edu.pl

Uniwersytet Kazimierza Wielkiego

Katedra Badania Gier i Kultury Cyfrowej