

Julia Kul

Rozprawa doktorska:

GRY OBOWIĄZKOWE, NIE DO KOŃCA UŚWIADOMIONE

Streszczenie

Rozprawa doktorska dotyczy prowadzenia, tworzenia i przyglądania się różnorodnym grom społecznym. Jak pisze Johan Huizinga¹, autor klasycznego już dzieła *Homo Ludens*, zarówno „arena, stół gry, kamienny krąg czy sala sądowa – wszystkie te miejsca są z uwagi na funkcję i formę terenem gry, czyli obszarem wydzielonym, na którym obowiązują szczególne, swoiste prawa”. W swojej rozprawie zamiast prowadzić czytelników ku wąskiej definicji zjawiska „gra”, rozszerzam je na wiele stron życia społecznego.

Prowadząc swoje badania na pograniczu artystycznych happeningów i metodologii nauk społecznych, za punkt wyjścia przyjąłem, że wszystkie stosunki społeczne należy pojmować w kategorii gier. W swoich rozważaniach staram się przedstawić czytelnikom, że nieustannie grają w jakieś gry, że w gry są uwikłani i w grach zagubieni, że prowadzą ich tyle, że nie sposób się w nich połapać i rozsądnie oddzielić od powszedniości. W celu udowodnienia powyższej hipotezy posłużę się własną praktyką artystyczną, która od paru lat polega na tworzeniu gier i angażowaniu w nie innych.

W trzech pierwszych rozdziałach tej rozprawy opisuję wydarzenia, które na własne potrzeby nazywam grami symulowanymi. Przeprowadziłam je w przestrzeniach, które w jakiś sposób wytworzyły osobny i specyficzny porządek zachowania społecznego. Mowa tu o instytucjach, które niezależnie od funkcji i charakteru same w sobie stanowią teren gier o charakterze poważnym i dyscyplinującym. Czwarty rozdział ma nieco odmienny charakter. Dotyczy tekstowej gry komputerowej, którą skonstruowałam, aby w namacalny sposób zilustrować zjawisko gry obowiązkowej i wizualnie dopełnić część teoretyczną doktoratu.

¹ Huizinga, J. (2007). *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*. Warszawa: Wydawnictwo Aletheia, s. 24.

Julia Kul

Doctoral Thesis:

THE OBLIGATORY GAMES THAT WE PLAY UNCONSCIOUSLY

Summary

The doctorate thesis relates to the act of making, running and observing various games that people play in the social context. As Johan Huizinga¹ states: “The arena, the card-table, the magic circle, the temple, the stage, the screen, the tennis court, the court of justice, etc., are all in form and function play-grounds, i.e. forbidden spots, isolated, hedged round, hallowed, within which special rules obtain”. In my thesis, instead of narrowing the definition of “the game”, I extend its presents to almost every aspect of social coexistence.

My artistic research is strongly informed by sociological and ethnographical methodologies. In my paper, I defend the hypothesis that all social relations should be considered as games. My attempt is to convince the reader that she plays games constantly; that she is involved and corrupted by so many games at once that it is almost impossible to distinguish one from the other. In order to prove the above statement, I make use of my artistic practice that for the last few years resolves around making games “for” and “to” some unsuspecting individuals.

The first three chapters of my thesis are descriptions of games. I introduce selected events that I have designed and conducted in the spaces that in some way – culturally, politically or institutional - have formed a separate and specific order of social behavior. In the fourth chapter, I present and analyze the computer game that I have created in order to visually complement my theoretical research and give readers some sense of what I consider to be “the obligatory game that people play unconsciously.”

¹ Huizinga, J. (1980). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. London : Routledge & K. Paul, s. 16.