

Od wielu lat spotykamy się i wspólnie rozmawiamy w gronie badaczy różnych dyscyplin humanistycznych o konkretnych funkcjonujących w kulturze znakach, symbolach, motywach, przedstawieniach, zjawiskach. Mówiliśmy już o zwierzętach, jedzeniu, ciele, chorobie, etykiecie, spisku, rozkoszy, brudzie, głodzie, konfliktach i zatargach, głupocie i przypadku. W efekcie każdego spotkania powstaje kolejny tom serii „Stromata Anthropologica”. Tym razem zaproponowaliśmy temat:

Gry w kulturze i życiu codziennym

Dostrzegamy, że w gruncie rzeczy stosowana już od dawna kategoria „gry”, ze względu na coraz wyraźniej obecne w kulturze współczesnej tendencje, domaga się ciągłego namysłu, formułowania nowych problemów, stawiania nowych pytań. Obserwujemy bowiem postępujące nasycenie kultury ludycznymi treściami i, co może ważniejsze, formami wymagającymi od jej uczestników kształtowania postawy gotowej do stałego, interaktywnego zaangażowania w działania wymykające się prostym kategoryzacjiom na zabawę, rozrywkę i udawanie oraz z drugiej strony powagę, pracę i prawdziwe życie – słowem podmiotowości charakterystycznej dla gracza. Te procesy, które dają się objąć zbiorczą formułą gamifikacji kultury, nie wyczerpują rzecz jasna interesującej nas problematyki. Przydatność analityczna metafory gry odwołuje się do gotowości dostrzegania w rozmaitych przejawach życia społecznego różnych odmian rozgrywek, ruchów, kontrposunięć, taktyk, strategii, symulowania, maskowania się, prowokowania, udawanego i rzeczywistego atakowania i wycofywania się. W istocie może dotyczyć wszystkich tych złożonych działań, które podlegają presji reguł, stawek, mnogości konwencji i dostosowanych do nich trybów postępowania – obszar jej stosowalności wydaje się być więc niemal niezmierny.

Chcielibyśmy wobec tego zaproponować utrzymanie szerokiego rozumienia metafory gry, tak by uwzględniając problematykę obecności w kulturze gier w wąskim, nie metaforycznym sensie, nie stracić z oczu również tych zjawisk, które nie będąc grami w bardziej konwencjonalnym znaczeniu, zachowują cechy, pozwalające dostrzegać między nimi istotne rodzinne podobieństwa. Możemy więc mówić o grach wideo, planszowych, karcianych, ale też o grze pozorów, graniu roli w teatrze albo w życiu, graniu na nosie, albo możemy po prostu zapytać, czy gra jest warta świeczki...

Dlatego do wspólnej refleksji nad różnymi formami gier w kulturze, gier społecznych i kulturowych, zaprosiliśmy przedstawicieli szerokiego pola dyscyplin humanistycznych i społecznych, mając nadzieję, że otwarta dyskusja, dotycząca nie tylko zjawisk aktualnych, ale także historycznych, pozwoli w interesujący sposób wymienić się perspektywami, poglądami i badawczymi ustaleniami, a nade wszystko sama stanie się osiłą rozgrywki, w której wszyscy tak czy inaczej jedynie wygrywają.

Konferencja odbędzie się w dniach **11-13 kwietnia 2018 r.** w Pokrzywnej k. Opola.

Komitet organizacyjny

stromata@uni.opole.pl

Prof. UO, dr hab. Katarzyna Łeńska-Bąk

Dr Wojciech Kędzierzawski

tel. 504310656

Mgr Urszula Sawicka

tel. 721275109