# Article information:

Game Studies - Brutally Unfair Tactics Totally OK Now: On Self-Effacing Games and Unachievements
<https://gamestudies.org/1101/articles/wilson>

# Article summary:

1. The article discusses the design of a party game called Brutally Unfair Tactics Totally OK Now (B.U.T.T.O.N.) and argues that intentionally "broken" or incomplete game systems can foster a self-motivated and collaborative form of play.

2. The author introduces the concepts of "unachievements" and "self-effacing games" to describe the unique qualities of broken games like B.U.T.T.O.N., which distinguish them from traditional digital games.

3. The article explores the idea of designing for togetherness, drawing on concepts such as Henning Eichberg's "impossible game" and Bernie DeKoven's "Well-Played game," which emphasize the relationships between players rather than just individual achievements.

# Article rating:

Appears moderately imbalanced: The article provides some useful information, but is missing several important points or pieces of evidence that would be required to present the discussed topics in a balanced and reliable way. You are encouraged to seek a more balanced perspective on the presented issues by exploring the provided research topics and looking at different information sources.

# Article analysis:

这篇文章探讨了设计数字媒体游戏的一种可能性，即有意“破损”或不完整的游戏系统可以促进一种自我激励和合作的玩法。作者以他共同设计的派对游戏B.U.T.T.O.N.为例，提出了“非成就”和“自谦游戏”这两个术语来描述这类破损游戏与传统数字游戏之间的区别。作者还将这些游戏与Henning Eichberg关于“不可能游戏”的概念和Bernie DeKoven关于“好玩游戏”的观点进行了比较，并呼吁将注意力不仅放在玩家身上，还要关注他们之间的关系。

然而，这篇文章存在一些潜在的偏见和片面报道。首先，作者只使用了自己设计的一个派对游戏作为案例研究，没有涉及其他类型的数字媒体游戏。这可能导致读者对该主张是否适用于其他类型的游戏产生怀疑。其次，作者没有提供足够的证据来支持他关于破损游戏能够促进合作玩法的主张。虽然他提到了一些个人经历和观察，但缺乏实证研究或其他形式的数据来支持他的观点。此外，作者没有探讨这些破损游戏可能带来的潜在风险和问题。例如，在第二个案例中，作者提到了一些不良行为和暴力事件，但没有深入讨论这些问题可能对玩家造成的伤害或负面影响。

另外，文章也存在一些宣传内容和偏袒。作者对B.U.T.T.O.N.游戏的描述非常积极，并强调了其创新性和有趣性。然而，他没有提及任何潜在的缺点或批评意见。此外，文章中还引用了其他学者的观点来支持作者的主张，但并未探索这些观点可能存在的反驳或争议。

总之，尽管这篇文章提出了一个有趣的观点，并通过个人经历和案例研究进行了说明，但它仍然存在一些潜在的偏见、片面报道和缺失证据。进一步研究和探讨是必要的，以更全面地理解数字媒体游戏设计中破损游戏的潜力和局限性。

# Topics for further research:

* 破损游戏的潜力和局限性
* 其他类型的数字媒体游戏是否适用于破损游戏的理念
* 破损游戏是否能够促进合作玩法的证据
* 破损游戏可能带来的潜在风险和问题
* B.U.T.T.O.N.游戏的缺点或批评意见
* 其他学者观点的反驳或争议

# Report location:

<https://www.fullpicture.app/item/249f518c53ce78afc74ea3b24322741d>