

Augustyn Surdyk

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu  
Polska

SŁOWA KLUCZOWE

kultura popularna, nowe media, badania gier, ludologia, Polskie Towarzystwo Badania Gier, Digital Games Research Association

## BADANIA KULTURY POPULARNEJ W ZAKRESIE NOWYCH MEDIÓW W KRAJU I NA ŚWIECIE NA PRZYKŁADZIE ORGANIZACJI LUDOLOGICZNYCH

KEYWORDS

popular culture, new media, games research, ludology, Games Research Association of Poland, Digital Games Research Association

Gry wszelkiego typu[1] i społeczności graczy oraz wydarzenia i zjawiska im towarzyszące od kilku dekad są nieodłącznym elementem kultury popularnej, a także – obok kina, telewizji i muzyki pop[2] – obiektem badań kulturoznawców (np. Markku Eskelinen[3], Jerzy Zygmunt Szeja[4], Frans Mäyrä[5], Dominika Urbańska-Galanciak[6]), medioznawców (np. Piotr Sitarski[7], Lars Konzack[8], Jesper Juul[9], Mirosław Filiciak[10], Henry Jenkins[11], Gonzalo Frasca[12], Aki Järvinen[13]), literaturoznawców (np. Espen Aarseth[14], Jan Sta-

WSTĘP

[1] Przyjmując najogólniejszy podział na gry cyfrowe (ang. *digital games*), w tym np. komputerowe, konsolowe, sieciowe, przeglądarkowe/browserowe i in., oraz gry niecyfrowe (ang. *non-digital games*), np. planszowe, karciane, paragrafowe, narracyjne gry fabularne, LARP-y i in. Zob. A. Surdyk, *Status naukowy ludologii. Przyczynek do dyskusji*, „Homo Ludens” nr 1 (2009), s. 230.

[2] Zob. D. Strinati, *Wprowadzenie do kultury popularnej*, przeł. W. J. Burszta, Zysk i S-ka, Poznań 1998; zob. też M. Hopfinger, *Kultura audiowizualna u progu XXI wieku*, Instytut Badań Literackich PAN, Warszawa 1997.

[3] M. Eskelinen, *Kybertekstien narratologia Digitaalisen kerronnan alkeet*, Jyväskylän yliopiston Nykykulttuurin tutkimusyksikkö, Jyväskylä 2002.

[4] J. Z. Szeja, *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*, Rabid, Kraków 2004.

[5] F. Mäyrä, *An Introduction to Game Studies. Games in Culture*, SAGE Publications, London 2008.

[6] D. Urbańska-Galanciak, *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2008.

[7] P. Sitarski, *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komu-*

*nikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Rabid, Kraków 2002.

[8] L. Konzack, *Edutainment: Leg og lær med computermediet*, Aalborg Universitetsforlag, Aalborg 2003.

[9] J. Juul, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, MIT Press, Cambridge [Massachusetts] 2005.

[10] M. Filiciak, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006.

[11] H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2007.

[12] G. Frasca, *Play the Message: Play, Game and Video-game Rhetoric* [rozprawa doktorska], IT University of Copenhagen 2007, <http://bit.ly/X1Tpxw> [data dostępu: 31 VII 2014].

[13] A. Järvinen, *Games without Frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design* [rozprawa doktorska], University of Tampere 2007, <http://bit.ly/1qUmpfg> [data dostępu: 4 VIII 2014].

[14] E. J. Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Johns Hopkins University Press, Baltimore [Maryland] 1997.

sieńko[15], Michał Mochocki[16], Agata Zarzycka[17]), językoznawców (np. Teresa Siek-Piskozub[18], Augustyn Surdyk[19]), antropologów, socjologów, psychologów i przedstawicieli licznych innych dziedzin i dyscyplin naukowych. Zaledwie od kilkunastu lat natomiast stanowią – na coraz większą skalę – przedmiot badań naukowców (najczęściej tych już wymienionych) świadomie działających pod szyldem wciąż kształtującej się młodej dyscypliny naukowej: ludologii (ang. *ludology*)[20], w tym zrzeszonych w towarzystwach naukowych zajmujących się badaniem gier i coraz śmielej określających siebie mianem ludologów (ang. *ludologists*). Porównując jednak obiekty zainteresowań rodzimych i zagranicznych badaczy gier, dochodzi się do wniosku, iż inaczej rozkładają się proporcje między liczbą podejmowanych analiz gier cyfrowych i niecyfrowych oraz zauważalne są różnice w ogólnym postrzeganiu przedmiotu i zakresu studiów ludologicznych. Aby prześledzić owe różnice i ocenić ich skalę, zdecydowaliśmy się dokonać w niniejszym artykule przeglądu i porównania dotychczasowego dorobku wybranych – reprezentatywnych – krajowych i zagranicznych gremiów ludologicznych.

ORGANIZACJE  
LUDOLOGICZNE  
W POLSCE I NA  
ŚWIECIE

Na potrzeby przedstawianej tu pracy postanowiliśmy skoncentrować się na działalności i dorobku dwóch wybranych organizacji naukowych z Polski i z zagranicy skupiających ludologów. Powodem ich doboru był zbliżony charakter oraz czas funkcjonowania (ostatnia dekada), a ponadto dość znaczące i zarazem porównywalne osiągnięcia (jeśli chodzi o liczbę i częstotliwość organizowania międzynarodowych konferencji naukowych oraz liczbę publikacji), jak na tak – stosunkowo – krótki, choć intensywny, okres aktywności i dynamicznego rozwoju obu gremiów. Dodatkową przyczyną takiego, a nie innego doboru jest całkowita dostępność publikacji obu organizacji w internecie, pozwalająca na dokonanie oceny tematyki tekstów nie tylko na podstawie tytułu czy nawet abstraktu, który nie zawsze wszystko tłumaczy. Analiza porównawcza statutowych celów obu towarzystw, strony merytorycznej konferencji i referatów wygłaszanych w ich trakcie oraz treści publikacji pozwoli

[15] J. Stasieńko, *Alien vs. Predator? Gry komputerowe a badania literackie*, Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej Edukacji ТWP, Wrocław 2005.

[16] M. Mochocki, *Między grą a literaturą. Scenariusze narracyjnych gier fabularnych* [rozprawa doktorska], Uniwersytet Gdański 2007, mps.

[17] A. Zarzycka, *Socialized Fiction: Role-Playing Games as a Multidimensional Space of Interaction between Literary Theory and Practice*, Wydawnictwo Naukowe „Grado”, Toruń 2009.

[18] T. Siek-Piskozub, *Gry, zabawy i symulacje w procesie glottodydaktycznym*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 1995; *eadem*, *Uczyć się bawiąc. Strategia ludyczna na lekcji języka obcego*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2001.

[19] A. Surdyk, *Gry fabularne na lektoracie a autonomia studenta* [rozprawa doktorska], Uniwersytet im. Adama Mickiewicza 2003, mps.

[20] Żaden z badaczy gier, którym przypisuje się ukanie nazwy „ludologia” (E. Aarseth, M. Eskelinen, G. Frasca, J. Juul), nie przyznaje się do jej autorstwa. Pomimo swojej hybrydalnej natury (połączenia członu łacińskiego „*ludus*”, „*ludere*” z greckim – „*logos*”) nazwa przyjęła się w międzynarodowych środowiskach naukowych na przełomie XX i XXI w. i coraz częściej używana jest zamiast określeń dotychczas stosowanych w odniesieniu do badań gier – „*game studies*” czy „*game(s) research*”. Więcej na temat etymologii słowa, historii badań nad grami oraz naukowego statusu dyscypliny można przeczytać w: A. Surdyk, *Status...*

ustalić zakres studiów ludologów krajowych i zagranicznych oraz pro- porcje pomiędzy odzwierciedlonymi w ich badaniach, wystąpieniach i publikacjach zainteresowaniami grami cyfrowymi i niecyfrowymi jako elementami kultury popularnej.

Zarejestrowana jako organizacja *non profit* w 2003 roku w Finlandii. Względnie jednorodna, jeśli chodzi o dyscypliny reprezentowane przez jej członków, zdominowana bowiem przez medioznawców, informatyków i projektantów gier cyfrowych, specjalistów IT, inżynierów oraz innych badaczy wywodzących się przede wszystkim z nauk ścisłych. Jak można przeczytać na oficjalnej witrynie internetowej organizacji, DiGRA jest międzynarodowym interdyscyplinarnym towarzystwem *non profit* zrzeszającym naukowców i praktyków[21] zajmujących się w swej pracy grami cyfrowymi i zagadnieniami pokrewnymi – o czym mówi nawet sama nazwa organizacji.

DiGRA postuluje promowanie współpracy między kręgami nauko- wymi a instytucjami komercyjnymi i przemysłem związanym z grami oraz innymi interaktywnymi mediami. Pierwszym przewodniczącym zarządu (*executive board*) DiGRA był Frans Mäyrä, następnym Tanya Krzywinska (2007–2009), kolejnym Helen Kennedy (2010–2012); obecnie funkcję tę pełni Mia Consalvo (2012–). Towarzystwo zachęca do pro- wadzenia wysokiej jakości studiów nad grami oraz promuje współpracę i upowszechnianie dokonań swoich członków[22].

Celem DiGRA jest koordynowanie naukowych badań gier z perspekty- wy rozmaitych dyscyplin w różnych częściach świata. W tym celu stwo- rzono szereg oddziałów specjalistycznych (ang. *special interest groups* – SIGs) w ramach stowarzyszenia. Dotąd powołano trzy takie gru- py: Player Experience SIG, Role Playing SIG i Game Accessibility SIG. W DiGRA wyodrębnią się również oddziały zamiejscowe (*chapters*) w po- szczególnych miastach, państwach i regionach świata[23]. Dotychczas powstały (w porządku alfabetycznym): The Australian DiGRA Chap- ter (Australia), The Chinese DiGRA (Chiny), The Dutch DiGRA Chapter (Holandia), The Finnish DiGRA Chapter (Finlandia), The Flemish Di- GRA Chapter (Belgia), The Israeli DiGRA Chapter (Izrael), The Japanese DiGRA Chapter (Japonia), The Turkish DiGRA Chapter (Turcja) i The United Kingdom DiGRA Chapter (Wielka Brytania)[24].

Na witrynie internetowej DiGRA brak jest informacji dotyczącej aktu- alnej liczby członków towarzystwa oraz treści jego statutu. W zakładce

1. Digital Games  
Research Association  
– DiGRA

[21] Określenie łączące obie grupy i odnoszące się do naukowców, którzy są jednocześnie aktywnymi praktykami w swojej dziedzinie, to „*pracademics*” (w wolnym tłumaczeniu autora: „prakademicy”), powstałe z połączenia wyrazów „*practitioners*” i „*academics*”.

[22] Zob. <http://www.digra.org> [data dostępu: 31 VII 2014].

[23] W kwietniu 2013 DiGRA zaproponowało Polskiemu Towarzystwu Badania Gier przyjęcie statusu „The Polish

DiGRA Chapter”. Propozycja i warunki współpracy są nadal rozpatrywane przez Zarząd Główny PTBG.

[24] Dane z 4 VIII 2014. Z listy chapterów zamieszczonej w zakładce na stronie głównej zniknęły (występujące tam wcześniej): The Scottish Chapter of DiGRA (Szkocja), The New York DiGRA Chapter (Nowy Jork) i The Latin American Chapter of DiGRA (Ameryka Łacińska). Ostatni nadal figuruje w innym spisie linków – u dołu strony.

2. Polskie  
Towarzystwo  
Badania Gier – PTBG  
(Games Research  
Association of  
Poland – GRAP)

„Members” zamieszczono wyszukiwarkę zawierającą rejestr 677 osób (część z afiliacjami uczelni wyższych)[25], jednak trudno określić, czy są to wyłącznie członkowie towarzystwa, czy również jego sympatycy, zarejestrowani na stronie diGRA np. w celu otrzymywania drogą elektroniczną biuletynu i innych bieżących informacji oraz uczestniczenia w listach dyskusyjnych.

PTBG to pierwsze naukowe towarzystwo ludologiczne w Polsce, założone w 2004 i zarejestrowane w 2005 roku w Poznaniu[26]. Skupia naukowców, doktorantów i studentów z wielu uczelni, którzy zajmują się szeroko pojętą problematyką gier. Jego celem jest popularyzowanie i rozwijanie wiedzy o grach, zarówno w ujęciu teoretycznym (inter- i transdyscyplinarnym oraz od strony nauk szczegółowych), jak i praktycznym (tworzenie i rozpowszechnianie gier, zastosowania dydaktyczne). Od roku 2005 do teraz (2013) zostało powołanych sześć kół PTBG, zgodnie ze statutem[27] działających przy wyższych uczelniach – kolejno: Poznańskie Koło PTBG przy Instytucie Lingwistyki Stosowanej Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, Warszawskie Koło PTBG przy Wydziale Pedagogiki Uniwersytetu Warszawskiego, Bydgoskie Koło PTBG przy Instytucie Neofilologii i Lingwistyki Stosowanej Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy, Gdańskie Koło PTBG przy Wydziale Zamiejscowym SWPS w Sopocie, Krakowskie Koło PTBG przy Instytucie Sztuk Audiowizualnych Uniwersytetu Jagiellońskiego w Krakowie oraz Wrocławskie Koło PTBG przy Zakładzie Nowych Mediów Instytutu Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej Dolnośląskiej Szkoły Wyższej we Wrocławiu. Informacje i komunikaty dotyczące aktywności kół, a także składy osobowe ich zarządów publikowane są na witrynie internetowej PTBG, w odpowiednich działach forum oraz na stronie towarzystwa w serwisie Facebook[28].

Pierwszym przewodniczącym zarządu głównego PTBG został Jerzy Zygmunt Szeja, który pełni tę funkcję do teraz. Aktualny skład osobowy władz PTBG (Zarządu Głównego i Rady) można sprawdzić na stronie internetowej towarzystwa ([www.ptbg.org.pl](http://www.ptbg.org.pl)). Treść statutu PTBG oraz informacje dotyczące liczebności członków zrzeszonych w PTBG wraz

[25] Zob. <http://bit.ly/1s2410E> [data dostępu: 23 VIII 2013]. Od czasu zmiany layoutu i silnika strony diGRA (tj. od kwietnia 2013) zakładka zniknęła ze strony towarzystwa. Podany wyżej adres nadal działał przynajmniej do sierpnia 2013 i liczba osób (podpisanych imieniem i nazwiskiem lub nickiem tudzież niemającym większego sensu ciągiem liter i cyfr) sięgnęła wtedy 3776 (stan z 23 VIII 2013). Trudno przyjmować, iż taki nagły skok (z 677 do 3776 osób) w okresie kilku miesięcy wynikał z masowego i spontanicznego przybytku członków diGRA. Jest to prawdopodobnie efektem działania spambotów po opuszczeniu adresu (lub raczej dotychczasowego silnika strony) przez administratora i zaprzestaniu czyszczenia rejestrów z nieproszonych gości. Obecnie do listy nie ma już dostępu bez rejestracji i zalogowania się.

[26] O historii i celach PTBG można przeczytać więcej w: A. Surdyk, *Charakter i cele Polskiego Towarzystwa Badania Gier oraz perspektywy badań nad grami w Polsce*, [w:] *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, t. 2, red. *idem*, J. Z. Szeja, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2007; A. Surdyk, *Aktywność towarzystw naukowych w Internecie na przykładzie PTBG. Podsumowanie siedmiu lat bytności towarzystwa w sieci*, „Homo Ludens” 2011, nr 1, <http://bit.ly/1uxhRhi> [data dostępu: 31 VII 2014].

[27] W celu zapewnienia naukowości i zgodnie z założeniami międzyuczelnianej działalności naukowej towarzystwa koła powinny być tworzone przy uczelniach wyższych.

[28] Wtyczka społecznościowa zainstalowana na witrynie głównej PTBG: <http://on.fb.me/1AUNx1D> [data dostępu: 31 VII 2014].

z wykształceniem i afiliacjami z łatwością znajduje się w odpowiednio zatytułowanych zakładkach witryny internetowej towarzystwa. Obecnie zrzesza ono 141 członków zwyczajnych, 5 członków wspierających oraz 4 członków honorowych[29]. Poza członkami PTBG, których lista publikowana jest na stronie internetowej organizacji i na jej forum[30], ma ona też licznych sympatyków zarejestrowanych na naukowym forum dyskusyjnym[31] (zgodnie z regulaminem i zasadami netykiety – wymagającym rejestracji z podaniem imienia i nazwiska, a nie np. nicku; obecnie jest to 285 osób) oraz sympatyków strony PTBG w serwisie Facebook (1084 osoby)[32].

Większość towarzystw naukowych realizuje swoje cele statutowe przede wszystkim poprzez organizowanie krajowych i międzynarodowych konferencji naukowych, paneli, odczytów i innych spotkań, które mają na celu stworzenie wspólnej platformy wymiany poglądów. Tak też jest w przypadku DIGRA i PTBG. Oba towarzystwa przygotowują cykle międzynarodowych konferencji naukowych, o których mowa będzie w kolejnych punktach.

Wspólnie z lokalnymi organizatorami DIGRA zalicza do swojego dorobku dotąd osiem konferencji. Pierwsza z nich (2002) zapoczątkowała istnienie grupy, pięć miało charakter oficjalnych sesji towarzystwa odbywających się w odstępach dwóch lat (2003, 2005, 2007, 2009, 2011), a pozostałe dwie (2010, 2012) były objęte jego patronatem[33] i w ich tytule pojawiła się jego nazwa. Referaty wygłoszone podczas konferencji DIGRA, stanowiące jednocześnie publikacje pokonferencyjne, dostępne są *online* w cyfrowej bibliotece (Digilibrary) DIGRA: <http://www.digra.org/dl>. Poniżej podajemy tematy dotychczasowych konferencji towarzystwa w porządku chronologicznym wraz z datami, miejscem organizacji oraz adresami stron internetowych (w wielu przypadkach są one już, niestety, nieaktywne lub niedostępne):

– „Computer Games and Digital Cultures”, 6–8 VI 2002, Tampere (Finlandia), <http://www.informatik.uni-trier.de/~ley/db/conf/digra/cgdc2002.html> [data dostępu: 4 VIII 2014];

– „Level Up”, 4–6 X 2003, Utrecht (Holandia), <http://www.gamesconference.org/digra2003> [strona nie działa];

– „Changing Views: Worlds in Play”, 17–20 VI 2005, Vancouver (Kanada), <http://www.gamesconference.org/digra2005/overview.php> [strona nie działa];

[29] Zob. <http://ptbg.org.pl/strona.php?id=8> [data dostępu: 4 VIII 2014].

[30] Lista zawiera następujące dane: imię i nazwisko wraz z tytułem zawodowym / stopniem naukowym / tytułem naukowym, wykształcenie, afiliacja, miasto / miejscowość zamieszkania, adres mailowy.

[31] Wejście na forum ze strony głównej PTBG: <http://bit.ly/1wkMlIT> [data dostępu: 31 VII 2014].

[32] Dane z 4 VIII 2014. Więcej o historii aktywności towarzystwa w sieci można przeczytać w: A. Surdyk, *Aktywność...*

[33] W informacjach zawartych na stronach DIGRA widnieje adnotacja „supported by DIGRA”, co można rozumieć na dwa sposoby – jako współorganizację lub/i objęcie patronatem.

## MIĘDZYNARODOWE KONFERENCJE LUDOLOGICZNE

### 1. Konferencje DIGRA

– „Situated Play”, 24–28 IX 2007, Tokio (Japonia), <http://www.digra2007.jp> [strona nie działa];

– „Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory”, 1–4 IX 2009, Londyn (Wielka Brytania), <http://www.digra.org/news/archive/2008/11/14/cfp-digra-2009-breaking-new-ground-innovation-in-games-play-practice-and-theory> [strona nie działa];

– „Digra Nordic 2010: Experiencing Games: Games, Play, and Players”, 16–17 VIII 2010, Sztokholm (Szwecja), <http://bit.ly/1y2eBiu> [data dostępu: 4 VIII 2014];

– „Think Design Play: the fifth international conference of the Digital Research Association”, 14–17 IX 2011, Utrecht (Holandia) <http://game-sconference.hku.nl/> [strona nie działa][34];

– „Digra Nordic 2012”[35], 6–8 VI 2012, Tampere (Finlandia), <http://digra-nordic2012.org> [data dostępu: 4 VIII 2014].

Kolejna konferencja, pt. „DeFragging Game Studies”, zaplanowana jest na 26–29 VIII 2013. Ma odbyć się tuż przed największym amerykańskim konwentem miłośników szeroko pojętej kultury popularnej „Dragon Con” w Atlancie (30 VIII – 2 IX)[36]. Sesja ta i publikacja pokonferencyjna będąca jej pokłosiem, która zapewne również zostanie udostępniona w Digilibary, nie są uwzględniane w niniejszym artykule, ponieważ przygotowywany on był przed jej terminem.

## 2. Konferencje PTBG

Polskie Towarzystwo Badania Gier od 2005 roku organizuje w Poznaniu cykl międzynarodowych konferencji naukowych pt. „Kulturotwórcza funkcja gier”[37]. Ich strona internetowa dostępna jest każdorazowo w języku polskim i angielskim. Dotychczas odbyło się osiem konferencji pod następującymi podtytułami (w nawiasach po adresie strony internetowej zamieszczono liczbę referatów wygłoszonych w trakcie danej sesji):

– „I. Gra jako medium, tekst i rytuał (The Game as a Medium, Text and Ritual)”, 19–20 XI 2005, [www.gry2005.konferencja.org](http://www.gry2005.konferencja.org) (75);

– „II. Gra w kontekście edukacyjnym, społecznym i medialnym (Game in the Education, Media and Society)”, 25–26 XI 2006, [www.gry2006.konferencja.org](http://www.gry2006.konferencja.org) (31);

[34] Jako miejsce tej konferencji podawany jest Utrecht, ponieważ tamtejszy uniwersytet wydał publikację pokonferencyjną; jednak przynajmniej część obrad odbywała się w mniejszym, pobliskim mieście – Hilversum.

[35] Teksty referatów wygłoszonych podczas konferencji opatrzone są jednak rozszerzonym tytułem: *Proceedings of „DiGRA Nordic 2012” Conference: Local and Global – Games in Culture and Society*.

[36] Konwent odbywa się co roku od 1987. Na stronie przedsięwzięcia (<http://www.dragoncon.org/> [data dostępu: 31 VII 2014]) można przeczytać: „We are the largest multi-media, popular culture convention focusing on science fiction & fantasy, gaming, comics, literature, art, music and film in the universe!” („Jesteśmy największym we wszechświecie multimedialnym, popkulturowym konwentem miłośników fantastyki naukowej, fantasy,

gier, komiksów, literatury, sztuki, muzyki i filmu”).

W 2012 r. „Dragon Con” zgromadził 54 tys. uczestników (zob. <http://www.dragoncon.org/> [data dostępu: 4 VIII 2014]). Dla porównania, od kilku lat uważany za największy polski konwent tego typu – Pyrkon, odbywający się co roku (od 2000) w Poznaniu – w marcu 2013 przyciągnął 12 299 uczestników, jak informowali organizatorzy na stronie internetowej wydarzenia (<http://bit.ly/1q3MX9S> [data dostępu: 2 IV 2013]).

[37] Oficjalna witryna internetowa każdej bieżącej konferencji to [www.gry.konferencja.org](http://www.gry.konferencja.org). Wszystkie strony internetowe poprzednich sesji są archiwizowane, a w ich adresach dodawany jest rok danej konferencji, jak wskazano wyżej. Więcej na temat konferencji oraz składów komitetów organizacyjnych poszczególnych edycji można przeczytać w: A. Surdyk, *Aktywność...*



– „III. Cywilizacja zabawy czy zabawy cywilizacji? Rola gier we współczesności (The Civilization of Fun and Games or the Fun and Games of Civilization? The Role of Games in Contemporary Culture)”, 24–25 XI 2007, [www.gry2007.konferencja.org](http://www.gry2007.konferencja.org) (46);

– „IV. XXI wiek – wiekiem gier? Przydatność gier w poznawaniu i kształtowaniu zjawisk społecznych (The 21st Century – the Century of Games? The Usefulness of Games in Exploring and Shaping of Social Phenomena)”, 22–23 XI 2008, [www.gry2008.konferencja.org](http://www.gry2008.konferencja.org) (43);

– „V. Społeczny i naukowy status ludologii (Social and Academic Status of Ludology)”, 17–18 X 2009, [www.gry2009.konferencja.org](http://www.gry2009.konferencja.org) (30);

– „VI. Między przyjemnością a użytecznością (Between Pleasure and Usefulness)”, 13–14 XI 2010, [www.gry2010.konferencja.org](http://www.gry2010.konferencja.org) (37);

– „VII. Perspektywy rozwoju ludologii (Perspectives on the Development of Ludology)”, 18–19 XI 2011, [www.gry2011.konferencja.org](http://www.gry2011.konferencja.org) (33);

– „VIII. Ludolog na uniwersytecie i poza nim (The Ludologist at University and Beyond)”, 24–25 XI 2012, [www.gry2012.konferencja.org](http://www.gry2012.konferencja.org) (49).

W trakcie dotychczasowych konferencji PTBG zaprezentowano łącznie 344 referaty (wliczone są tu również wystąpienia innego typu, np. prowadzenie warsztatów). W zestawieniu nie uwzględniono prelekcji, które zgłoszono z opóźnieniem i nie znalazły się już w informatorach. Najbliższa konferencja z cyklu „Kulturotwórcza funkcja gier” – „Gry stosowane i gamifikacja (Applied Games and Gamification)” – zaplanowana jest na 16–17 XI 2013 w Poznaniu. Ona również nie zostaje uwzględniona w niniejszym artykule, ponieważ był on przygotowywany, zanim się odbyła.

Jak widać z powyższych list, konferencje DiGRA organizowane są cyklicznie co dwa lata (poza wspomnianymi wyjątkami), każdorazowo w innym kraju (przy udziale innego chapteru, pełniącego funkcję gospodarza), poza konferencjami z 2003 i 2011 roku (obie w Utrechcie) i noszącymi inny tytuł (bez wiodącego tytułu cyklu, poza numeracją). Ich strony internetowe są zróżnicowane pod względem graficznym i interface’owym[38], we wszystkich przypadkach dostępne pod innym adresem (najczęściej już nieaktywnym) i administrowane przez inne zespoły. Konferencje PTBG wykazują pod wieloma względami większe scentralizowanie i jednorodność – organizowane są co roku w tym samym miejscu, pod tym samym tytułem scalającym cykl, lecz każdorazowo z innym podtytułem i kolejną numeracją, z jednym, rozpoznawalnym już dla stałych uczestników, adresem witryny internetowej konferencji (z jednolitym, przejrzystym i przyjaznym w użytkowaniu interface’em[39]), a wszystkie poprzednie są nadal dostępne i archiwi-

[38] Można to było stwierdzić, gdy strony te pozostawały jeszcze dostępne – w poprzednich latach.

[39] Od początku cyklu konferencji, dzięki Członkowi Wspierającemu towarzystwa – firmie „Innotech” – PTBG korzysta z programu SysKon obsługującego konferencje.

Program pozwala na samodzielne rejestrowanie się użytkowników oraz na zamieszczanie przez nich w systemie tytułów referatów i ich abstraktów; ułatwia też konstruowanie harmonogramu konferencji i wysyłkę bieżących komunikatów do wszystkich zarejestrowanych osób.

zowane. Co więcej, na stronach sesji, a także w odpowiedniej zakładce na witrynie głównej PTBG[40] można pobrać w wersjach cyfrowych informatory konferencyjne zawierające programy z listami uczestników wraz z afiliacjami oraz z listą prelegentów i tytułów zgłoszonych referatów z ich abstraktami.

#### PUBLIKACJE LUDOLOGICZNE

Jak większość towarzystw naukowych, oba omawiane gremia poza organizowanymi konferencjami mogą poszczycić się szeregiem publikacji. Istotną różnicą jest jednak to, iż te przygotowywane przez DiGRA wychodzą przede wszystkim w wersjach cyfrowych, które nie są opatrzone numerami ISBN/ISSN[41] i których nie można pobrać w jednym pliku, lecz tylko jako osobne teksty, podczas gdy wszystkie publikacje PTBG wydane były w tradycyjnej – drukowanej – wersji (uznanej oficjalnie za nadrzędną)[42], a poza tym większość z nich (poza dwiema pierwszymi, z 2007 roku[43]) dostępna jest również do pobrania w bezpłatnej, pełnotekstowej wersji cyfrowej (zarówno w całości, jak i jako pojedyncze teksty) na witrynach internetowych wydawców.

#### 1. Publikacje DiGRA

Wszystkie publikacje DiGRA mają charakter pokonferencyjny, dlatego ich liczba odpowiada liczbie konferencji organizowanych, współorganizowanych lub/i objętych przez towarzystwo patronatem. Zbiory cyfrowej biblioteki DiGRA dotyczące poszczególnych sesji zawierają kolejno (zgodnie z tytułami podanymi w Digilibrary):

- *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings* (2002): 27 tekstów;
- *Level Up Conference Proceedings* (2003): 72 teksty;
- *Changing Views: Worlds in Play* (2005)[44]: 142 teksty;
- *Situated Play* (2007): 112 tekstów;
- *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory* (2009): 139 tekstów;
- *Proceedings of „Digra Nordic 2010”: Experiencing Games: Games, Play, and Players* (2010): 13 tekstów;

[40] W zakładce zatytułowanej „Konferencje”: <http://bit.ly/1D7uFiP> [data dostępu: 31 VII 2014].

[41] W każdym razie numery te nie są widoczne w plikach z poszczególnymi tekstami ani nigdzie indziej na stronach DiGRA.

[42] *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, t. 1, red. A. Surdyk, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2007; *ibidem*, t. 2 – zob. przyp. 26; „Homo Communicativus” 2008, nr 2: *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra w kontekście edukacyjnym, społecznym i medialnym*, red. A. Surdyk, J. Z. Szeja, <http://bit.ly/1tTKtm2> [data dostępu: 31 VII 2014]; „Homo Communicativus” 2008, nr 3: *Kulturotwórcza funkcja gier. Cywilizacja zabawy czy zabawy cywilizacji? Rola gier we współczesności*, red. *ibidem*, <http://bit.ly/1BDMt36> [data dostępu: 31 VII 2014]; „Homo Ludens” nr 1 (2009), <http://bit.ly/1y2gye7> [data dostępu: 31 VII 2014]; „Homo Ludens” nr 2 (2010),

<http://bit.ly/1nVhVBH> [data dostępu: 31 VII 2014]; „Homo Ludens” nr 3 (2011), <http://bit.ly/1uxhRhi> [data dostępu: 31 VII 2014]; „Homo Ludens” nr 4 (2012), <http://bit.ly/1ANby9v> [data dostępu: 10 IX 2014]; „Homo Ludens” nr 5 (2013), <http://bit.ly/1BDMhAX/> [data dostępu: 10 IX 2014]; „Homo Ludens” nr 6 (2014), <http://bit.ly/1ANboyR> [data dostępu: 10 IX 2014].

[43] Są one niedostępne w wersjach cyfrowych, można je jednak nadal kupić w księgarniach i w sprzedaży wysyłkowej Wydawnictwa Naukowego UAM w Poznaniu.

[44] Publikacja tradycyjna, drukowana (*Changing Views: Worlds in Play. Selected Papers from the 2005 Digital Games Research Association's Second International Conference, June 16–20, 2005, Vancouver, British Columbia, Canada*, red. S. de Castell, J. Jenson, DiGRA, Tampere 2005) może zawierać mniej tekstów niż zamieszczono w zbiorze Digilibrary, ponieważ w tytule znalazł się imiesłów „selected”.



– *Think Design Play: the Fifth International Conference of the Digital Research Association* (2011)[45]: 89 tekstów;

– *Proceedings of „2012 Digra Nordic”*[46] (2012): 23 teksty.

Plon powyższych ośmiu konferencji stanowi łącznie 617 tekstów zamieszczonych w odpowiednich zakładkach w Digilibrary. Na pierwszy rzut oka nie ma jednak pewności co do naukowości i poziomu merytorycznego tych publikacji, ponieważ na stronie DIGRA nie można odnaleźć wzmianek dotyczących np. poddania ich recenzji naukowej przed upublicznieniem czy składu komitetu naukowego, nie wspominając o przestrzeganiu procedur *double blind review*, zaporze *ghost writing* i innych, obowiązujących np. polskie czasopisma naukowe. Dopiero po dokładniejszym przeszukaniu internetu w celu zdobycia informacji na temat ewentualnych drukowanych wersji publikacji DIGRA można się dowiedzieć, że przynajmniej część z nich[47] ma swoje tradycyjne odpowiedniki. Bardzo trudno jednak dotrzeć do nich samych, nie wspominając o ich szczegółowych danych bibliograficznych; nie zostały one odnotowane przez żadne księgarnie *online*. Na stronach DIGRA ani nigdzie indziej w internecie nie sposób też odnaleźć ich okładek[48].

Na publikacje PTBG składają się cztery tomy pokonferencyjne objęte redakcją naukową, w tym dwa tomy pt. *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał* wydane w 2007 roku w ramach serii „Język, Kultura, Komunikacja”[49] (pokłosie konferencji z 2005 roku) oraz dwa kolejne, które ukazały się w 2008 roku jako numery specjalne czasopisma „Homo Communicativus”[50]: *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra w kontekście edukacyjnym, społecznym i medialnym* (2008, nr 2) oraz *Kulturotwórcza funkcja gier. Cywilizacja zabawy czy zabawy cywilizacji? Rola gier we współczesności* (2008, nr 3). Tytuły i podtytuły tomów są zgodne z głównym tytułem cyklu i podtytułami

## 2. Publikacje PTBG

[45] Zarówno zakładka zawierająca pliki, jak i same teksty opatrzone są na początku każdego artykułu stopką zawierającą błąd, który – jak dotąd (przez trzy lata od publikacji *online*) – nie został skorygowany: „*Think Design Play: The fifth international conference of the Digital Research Association*”. Błąd jest istotny o tyle, że dotyczy nazwy organizatora konferencji – towarzystwa (brakuje w owej nazwie słowa „Games”).

[46] Zob. przyp. 35.

[47] Mianowicie pierwszych pięć publikacji konferencyjnych (2002, 2003, 2005, 2007, 2009) ukazało się drukiem jako zbiory: *Computer Games and Digital Cultures. Conference Proceedings. Proceedings of the Computer Games and Digital Cultures Conference, June 6–8, 2002, Tampere, Finland*, red. F. Mäyrä, Tampere University Press, Tampere 2002; *Level Up. Digital Games Research Conference, 4–6 November, 2003, Utrecht University*, red. M. Copier, J. Raessens, Faculteit der Letteren, Universiteit Utrecht, Utrecht 2003; *Changing Views: Worlds in Play:*

*Selected Papers from the 2005 DIGRA Conference*, red. S. de Castell, J. Jenson, DIGRA, Vancouver, Canada 2005; *Situated Play: Proceedings of the Third International Conference of the Digital Games Research Association DIGRA '07*, red. A. Baba, The University of Tokyo, Tokyo 2007; *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*, red. B. Atkins, H. Kennedy, T. Krzywinska, Brunel University [West London], United Kingdom 2009.

[48] Autorowi udało się dotrzeć jedynie do miniatury okładki publikacji pokonferencyjnej z 2003 r., lecz w bardzo niskiej rozdzielczości – zob. <http://gaputrecht.blogspot.com/2012/05/phd-defense-douglas-rushkoff.html> [data dostępu: 10 IX 2014].

[49] Seria wydawana przez Instytut Lingwistyki Stosowanej UAM w Poznaniu pod red. W. Pfeiffera. Oba tomy zainaugurowały tę serię (ukazały się jako nr 1 i 2).

[50] Periodyk wydawany przez Zakład Teorii i Filozofii Komunikacji Instytutu Filozofii UAM w Poznaniu.

kolejnych konferencji (2005, 2006, 2007). Należy przy tym podkreślić, iż wszystkie prace nadesłane do powyższych tomów z propozycją druku poddane były recenzji naukowej i przeszły proces redakcji merytorycznej oraz korekty językowej, w wyniku czego wiele tekstów zaprezentowanych podczas konferencji w postaci referatów nie trafiło do publikacji (z powodu negatywnej opinii recenzentów lub/i usterek natury formalnej), a liczne spośród tych, które ową selekcję przeszły, w swej ostatecznej wersji – w rezultacie wprowadzonych zmian, będących wynikiem dyskusji toczących się w danych sekcjach tematycznych oraz sugestii korekt recenzenckich i redakcyjnych – znacznie lub wręcz diametralnie różniły się od treści przedstawionych podczas konferencji.

Od 2009 roku towarzystwo wydaje własne czasopismo ludologiczne „Homo Ludens” [51] (od 2012 roku ujęte na liście ministerialnej B z przydzielonymi aktualnie 5 punktami). Tytuł periodyku nawiązuje do klasycznej już pozycji holenderskiego historyka i antropologa kultury Johana Huizingi *Homo Ludens. Zabawa jako źródło kultury* (1938, pol. 1967). Publikowane są tam artykuły przeglądowe, ogólne, przyczynkowe i wspomnieniowe oraz recenzje i sprawozdania w języku polskim, angielskim i niemieckim. Pismo ukazuje się z częstotliwością jednego numeru na rok. Dotychczas (do roku 2014) wyszło pięć numerów. Kolejny – bieżący: nr 6 (2014) – jest w przygotowaniu. W zestawieniu będą uwzględniane cztery pierwsze numery, ponieważ tyle było opublikowanych w momencie przygotowywania artykułu.

Publikacje PTBG obejmują kolejno następujące pozycje:

- *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, tom 1 (2007A): 23 teksty;
- *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, tom 2 (2007B): 32 teksty;
- *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra w kontekście edukacyjnym, społecznym i medialnym* (2008A): 21 tekstów;
- *Kulturotwórcza funkcja gier. Cywilizacja zabawy czy zabawy cywilizacji? Rola gier we współczesności* (2008B): 24 teksty;
- „Homo Ludens” nr 1 (2009): 28 tekstów;
- „Homo Ludens” nr 2 (2010): 17 tekstów;
- „Homo Ludens” nr 3 (2011): 19 tekstów;
- „Homo Ludens” nr 4 (2012): 16 tekstów.

Wszystkie uwzględniane tu publikacje PTBG obejmują 180 tekstów.

[51] Pomysłodawcą tytułu, redaktorem-założycielem i – do teraz – redaktorem naczelnym periodyku jest piszący te słowa.

Z powodu różnorodności tematyki, aspektów, podejść i ujęć gier (z perspektywy wielu dyscyplin naukowych, z zastosowaniem ich metodologii i instrumentariów badawczych) oraz mnogości i zróżnicowania samych gier będących przedmiotem tekstów podlegających tu analizie w celu jej przeprowadzenia konieczne było dokonanie dość ogólnej, lecz przejrzystej klasyfikacji. Postanowiliśmy zatem wyróżnić przede wszystkim artykuły: 1) dotyczące studiów podejmowanych w zakresie gier cyfrowych[52] i nowych technologii oraz mediów, towarzyszących im zjawisk, społeczności graczy itp. oraz 2) dotyczące gier niecyfrowych[53] (niezależnie od zastosowań gier z obu grup – rozrywkowych, edukacyjnych, naukowych, innych). Ponadto wyróżniono również trzecią kategorię, zatytułowaną „Inne ujęcia gier”, do której zaliczono teksty niewiązane się z żadnymi konkretnymi grammi należącymi do dwóch poprzednio wyróżnionych grup (lub wręcz przeciwnie – łączące tematykę z obu zakresów w konkretnym ujęciu – jak np. zastosowanie gier różnego typu w edukacji), a jedynie traktujące o zagadnieniach lub zjawiskach bardziej transwersalnych bądź wspólnych dla wszystkich gier (np. ludologia jako dyscyplina naukowa zajmująca się badaniem gier, metody badania gier, społeczności graczy jako obiekt zainteresowań badawczych z perspektywy nauk społecznych, rola i funkcje gier w życiu człowieka, gamifikacja różnych dziedzin życia, taktyka, strategia, stawka, rywalizacja/współpraca oraz wygrana/przegrana w grze i inne) tudzież wykorzystujące np. konwencję czy ramę kontekstową gier do analiz różnorodnych zjawisk społecznych, w tym m.in. komunikacji społecznej. Ostatnią wyróżnioną kategorią są „Pozostałe teksty”, których tematyka nie pozwala zaklasyfikować ich do poprzednich trzech grup – np. recenzje, sprawozdania, prezentacje sylwetek naukowców, słowa wstępne itp. W przypadku publikacji PTBG w żadnej z wymienionych kategorii nie ujęto prac drukowanych w czasopiśmie „Homo Ludens” w dziale „Komunikaty”, ponieważ mają one charakter wyłącznie informacyjny (dotyczą działalności towarzystwa, wymogów edycji w czasopiśmie, zapowiedzi nadchodzących konferencji itp.).

W zestawieniach tabelarycznych (poniżej) zrezygnowano z powtórzenia pełnych tytułów (przytoczonych w poprzednich podpunktach) i ograniczono się do wymienienia roku ukazania się danego tomu/zbioru lub numeru czasopisma. W przypadku publikacji DIGRA – do roku konferencji, na której zostały wygłoszone referaty z danego zbioru i jakim

[52] Określenie to, zaproponowane wraz z drugim – „gry niecyfrowe” – i ich angielskimi odpowiednikami (*digital/non-digital games*) w: A. Surdyk, *Status...*, wydaje się wysoce uzasadnione, ponieważ poza domowymi komputerami (ang. *PC – personal computers*) gry od lat dostępne są na licznych nośnikach innego typu, w tym różnego rodzaju konsolach, w internecie, a także w telefonach komórkowych i wielu innych urządzeniach elektronicznych codziennego użytku (jako dodatkowe funkcje).

[53] Pod tym terminem będziemy rozumieć gry funkcjonujące bez użycia elektroniki i techniki cyfrowej, lecz niekoniecznie bez elektryczności. O ile bowiem każda gra elektroniczna/cyfrowa jest jednocześnie grą elektryczną (zasilaną energią z gniazdka elektrycznego bądź baterii), o tyle nie każda gra elektryczna może być nazwana grą cyfrową (np. popularne do lat 80. XX w. flippery, zwane też pinballami).

opatrzone są w Digilibrary. Daty wydania kolejnych tomów publikacji PTBG, które ukazały się w tym samym roku, opatrzone dodatkowo literami (np. 2007A, 2007B). W rubrykach podsumowujących wyniki sumarycznego, ilościowego zestawienia tekstów wpisano również wielkości procentowe poszczególnych kategorii w stosunku do łącznej liczby tekstów, zaokrąglając wyniki do liczb całkowitych zgodnie z zasadami arytmetyki[54].

TABELA 1.  
TEMATYKA  
KONFERENCJI  
I PUBLIKACJI DIGRA

Rok publikacji w Digilibrary i łączna liczba tekstów	Gry cyfrowe	Gry niecyfrowe	Inne ujęcia gier	Pozostałe teksty
2002: 27	26	0	0	1
2003: 72	64	1	7	0
2005: 142	125	3	14	0
2007: 112	96	3	13	0
2009: 139	132	2	5	0
2010: 13	10	1	2	0
2011: 89	78	5	6	0
2012: 23	16	1	6	0
Suma: 617	547 (89%)	16 (3%)	53 (8%)	1 (0%)

TABELA 2.  
TEMATYKA  
PUBLIKACJI PTBG

Rok publikacji i łączna liczba tekstów	Gry cyfro- we	Gry niecy- frowe	Inne ujęcia gier	Pozostałe teksty
2007A: 23	0	14	9	0
2007B: 32	17	7	8	0
2008A: 21	2	12	7	0
2008B: 24	8	10	4	2
2009: 28	5	10	7	6
2010: 17	5	9	3	0
2011: 19	6	7	3	3
2012: 16	4	10	1	1
Suma: 180	47 (26%)	79 (44%)	42 (23%)	12 (7%)

Z powodu niedostępności większości stron internetowych konferencji DIGRA i braku informacji dotyczących liczby wystąpień i ich tematyki w jakimkolwiek innym miejscu trudno jest szczegółowo zestawić za-

[54] Wielkości do 0,5% zaokrąglano w dół, wielkości powyżej 0,5% – w górę. Wyjątek stanowią wielkości procentowe w tabeli nr 1, w której aby uniknąć uzyskania sumy przewyższającej 100%, wielkości otrzymane w kolejnych kolumnach tabeli: 88,65%, 2,59%, 8,58%,

0,16% zaokrąglono odpowiednio do 89%, 3%, 8%, 0%. Nie miało to wpływu na ostateczne podsumowanie, w którym przyjęto ogólniejszy podział na teksty poświęcone grom cyfrowym i pozostałe.

kres konferencji DiGRA i PTBG. Można wszakże przyjąć, iż przynajmniej wszystkie teksty zamieszczone w Digilibrary zostały wygłoszone na konferencjach DiGRA. Nie ma natomiast pewności co do tego, czy zaprezentowanych referatów (i innych wystąpień, np. warsztatów, dyskusji panelowych, wykładów monograficznych itp.) nie było więcej. Jeśli dokonano jakiegokolwiek selekcji prac (lub ich recenzji, redakcji itp.), to wolno założyć, że te, które ostatecznie trafiły do zbiorów publikacji *online* DiGRA, są najbardziej reprezentatywne dla zakresu konferencji i jednocześnie wyróżniają się najwyższym poziomem merytorycznym. Dlatego też do zestawienia tematów sesji DiGRA i PTBG w przypadku tej pierwszej organizacji posłuży Tabela 1, a jedynie dla PTBG możliwa jest prezentacja osobnego tabelarycznego zestawienia treści wystąpień na konferencjach tegoż towarzystwa.

Rok konferencji, łączna liczba referatów i innych wystąpień	Gry cyfrowe	Gry niecyfrowe	Inne ujęcia gier	Pozostałe teksty
2005: 75	28	33	14	0
2006: 31	7	17	7	0
2007: 46	13	22	8	3
2008: 43	17	16	10	0
2009: 30	8	14	8	0
2010: 37	18	16	2	1
2011: 33	10	12	11	0
2012: 49	26	5	18	0
Suma: 344	127 (37%)	135 (39%)	78 (23%)	4 (1%)

TABELA 3.  
TEMATYKA  
KONFERENCJI PTBG

Podsumowując, po pierwsze, podejście DiGRA do organizowanych przezeń konferencji (w tym do archiwizacji danych – stron internetowych, informatorów i programów konferencyjnych) oraz publikacji pokonferencyjnych w porównaniu do PTBG wygląda na dość swobodne, żeby nie powiedzieć: lekceważące (pozbawione dbałości o zachowanie transparentności i trwałości wszystkich istotnych informacji), a ich poziom naukowy, z powodu braku odpowiednich informacji choćby o redakcji i recenzji naukowej oraz o charakterze tych procedur, może budzić zastrzeżenia (z całym należnym szacunkiem dla członków towarzystwa, władz i uczestników konferencji, legitymujących się stopniami i tytułami naukowymi oraz afiliacjami poważanych uczelni). Ponadto teksty mające pięcioro, dziewięcioro (jak zdarzało się w publikacji pokonferencyjnej z 2005 roku) lub nawet dziesięcioro współautorów (jak w przypadku publikacji z 2009 roku) rodzą pytania dotyczące wkładu poszczególnych osób w przedstawione badania i w stworzenie pracy. Poza tym klucz, według którego uporządkowane są artykuły, pozostaje nieodgadniony: nie jest to ani porządek alfabetyczny (we-

dług nazwisk autorów), ani tematyczny (według podejmowanych zagadnień, typów gier itp.)[55].

Należy oddać DiGRA, iż zasięg międzynarodowy konferencji przezeń organizowanych i liczba uczestników oraz wygłoszonych referatów (zwłaszcza w latach 2005, 2007 i 2009) są imponujące[56]. Jednakże przy rozwiniętej współpracy towarzystwa ze światem biznesu i przy licznych sponsorach – ujmując sprawę potocznie – „rozmach”, z jakim są przygotowywane te sesje, nie powinien dziwić. Zastanawiające natomiast, iż mimo nieporównywalnych z polskimi stowarzyszeniami naukowymi możliwości finansowych towarzystwo nie decyduje się na edycję wszystkich swych zbiorów również w wersji tradycyjnej – drukowanej, opatrzonej numerami ISBN/ISSN[57], i to w nakładzie pozwalającym na sprzedaż (choćby tylko wysyłkową) na szerszą skalę[58], czy na wydawanie własnego czasopisma (tradycyjnego bądź wyłącznie w wersji cyfrowej – dostępnego *online*[59]). Recenzja naukowa, redakcja i korekta językowa (zapewne każdorazowo kilku tomów) publikacji liczących kilkadziesiąt do ponad stu tekstów z pewnością wymagałyby intensywnej pracy wieloosobowego zespołu (składającego się z kilku redaktorów naukowych, redaktorów prowadzących, szeregu korektorów i redaktorów technicznych) oraz długiej listy recenzentów, aby ukazać się w przeciągu roku od konferencji, na której zostały wygłoszone referaty – lecz budżet DiGRA (zgromadzony ze sponsoringu oraz opłat konferencyjnych, nie wspominając o składkach członkowskich, stanowiących zapewne

[55] Dla przykładu, tekst mający zapewne otwierać publikację z 2002 r., pełnić funkcję „słowa wstępnego” do zbioru (choćby dlatego, że w jego abstrakcie znajduje się tylko jedno zdanie: „*The introduction into the 2002 Computer Games and Digital Cultures conference proceedings*”) – co potwierdza jego treść, autorstwa F. Mäyrä (pierwszego przewodniczącego zarządu towarzystwa) – został zamieszczony na liście abstraktów (i pełnych tekstów do pobrania) jako przedostatni (26.). Przy jej tworzeniu bynajmniej nie przyjęto porządku alfabetycznego według nazwisk autorów.

[56] Dla porównania, wspomniany (w przyp. 36) największy polski konwent miłośników fantastyki Pyrkon w 2013 r. miał 677 punktów programu zaplanowanych na trzy dni trwania imprezy (22–24 III). Niewiele z nich można by nazwać naukowymi czy nawet popularno-naukowymi, lecz nie takie są wszak założenia tego typu wydarzeń. Wśród nich znalazły się również konkursy, koncerty, warsztaty, prezentacje gier, książek i filmów, sesje gier różnego typu oraz spotkania z autorami, a także czas przeznaczony na rozdawanie przez nich autografów.

[57] Mogą one być przyznane również publikacji wyłącznie cyfrowej, jednakże samo opatrzenie przegoto-

wywanej pozycji tymi numerami nie jest wystarczające, aby uważać ją za naukową (zob. E. Kulczycki, *Sytuacja naukowych periodyków elektronicznych na przykładzie czasopisma „Homo Communicativus”*, „Homo Communicativus” 2008, nr 3). Niezaprzeczalnym dowodem naukowości publikacji jest występowanie tytułu np. periodyku, w którym jest ona drukowana, na tzw. liście filadelfijskiej i uzyskanie „*impact factor*”. Na to jednak mają szansę tylko nieliczne czasopisma z zakresu nauk społecznych i humanistycznych. Alternatywę dla tychże stanowi lista ERIH (The European Reference Index for the Humanities).

[58] Mimo niezaprzeczalnych korzyści z publikowania *online* i wpływu na poczytność nadal jest wielu zwolenników wersji tradycyjnych, ceniących sobie widok publikacji na półce domowej biblioteczki.

[59] O walorach udostępniania czasopism w bezpłatnej pełnotekstowej wersji cyfrowej w internecie i o wpływie na nieporównywalny wzrost poczytności takich periodyków w stosunku do wersji tradycyjnych można przeczytać na przykładzie czasopisma „Homo Ludens” w: J. Marszałkowski, *Podsumowanie roku „Homo Ludens” 1-2009 w internecie*, „Homo Ludens” nr 3 (2011).



– w obliczu źródeł wspomnianych wcześniej – element zaledwie symboliczny) niewątpliwie uniósłby ten ciężar[60].

Dla porównania, budżet PTBG opiera się wyłącznie na składkach członkowskich i opłatach konferencyjnych, a funkcje pełnione we władzach towarzystwa są nieodpłatne. Ujmując rzecz najbardziej skrótowo – organizacja konferencji oraz wydawanie publikacji pochłania roczne zasoby organizacji niemalże w całości. Towarzystwo, jak większość mu podobnych w Polsce, nie może liczyć na wsparcie żadnych sponsorów, spośród których potencjalni bynajmniej nie kwestionują wartości naukowej osiągnięć i ustaleń członków, uczestników konferencji i autorów publikacji (ponieważ najczęściej z powodu „zbyt naukowego języka” ich nie rozumieją), lecz działalność i dorobek stowarzyszenia nie przedstawiają dla nich większej wartości marketingowej, np. przy realizowaniu (zwykle bieżącej, krótkofalowej) strategii rynkowej ich firm. Jest to widocznym dowodem ich krótkowzroczności.

Jednym słowem, można odnieść wrażenie, że przynajmniej na naszym rodzimym, polskim rynku, jeśli podmiot gospodarczy nie widzi realnych szans wykorzystania badań naukowych w celu zaspokojenia swoich własnych, komercyjnych potrzeb (np. autoreklamy), nie decyduje się wspierać takich działań. Inaczej postępują podobne (i często większe) firmy zachodnie. Potrafią one dostrzec i docenić potencjał naukowy studiów ludologicznych, w dalszej perspektywie przekładający się na wartość marketingową, której można użyć do promocji danej firmy lub, idąc dalej, branży przemysłu gier (ang. *game industry*) w ogóle, i dlatego nie wahają się wspierać inicjatyw organizacji typu DiGRA[61]. W efekcie globalnym prawdopodobnie m.in. z tych powodów polska branża gier długo jeszcze nie będzie miała szans równać się z zagranicznymi. Można jedynie nad tym faktem ubolewać.

Po drugie, pomijając elementarne warunki stawiane publikacjom naukowym, spełniane każdorazowo w przypadku PTBG, a co najmniej niejasne w DiGRA[62], teksty nadesłane do druku w czasopiśmie „Homo Ludens” (jak i do poprzednich zbiorów towarzystwa) po przejściu pre-

[60] Dopiero od drugiej połowy kwietnia 2013, po zmianie layoutu stron DiGRA (bez poważniejszych modyfikacji zawartości), można odnaleźć na witrynie towarzystwa informację o czasopiśmie (kwartalniku), które ma być przezeń publikowane (w wersji *online* i drukowanej na życzenie – ang. *print-on-demand*) zatytułowanym „ToDiGRA” („Transactions of Digital Games Research Association”): <http://www.digra.org/journal/> [data dostępu: 1 VIII 2014]. Zawarta tam też została wzmianka o recenzowaniu (*double-blind peer-review*), wymogach publikacji (m.in. nadsyłanie tekstów wyłącznie na zaproszenie DiGRA) i składzie sześciuosobowej, międzynarodowej Rady Redakcyjnej (Editorial Board) zrzeszającej prominentnych członków DiGRA, wymienionych z imienia i nazwiska wraz z afiliacjami.

[61] Być może, to m.in. wpływa na tak duże zainteresowanie grami cyfrowymi ze strony DiGRA i gości konferencji towarzystwa. Część autorów ma bowiem powiązania z branżą gier cyfrowych czy szerzej – z przemysłem elektronicznym: są wśród nich właściciele lub pracownicy przedsiębiorstw należących do niej, co widać w ich afiliacjach (od drobnych firm IT do wielkich koncernów, jak np. Nokia), a prezentowane przez nich badania mogły być przeprowadzone na zamówienie producentów gier, dystrybutorów itp.

[62] Przynajmniej dla wersji cyfrowych, udostępnionych na stronach DiGRA.

selekcji redakcyjnej (w której wyniku eliminuje się prace nieprzystające do profilu tematycznego periodyku lub nierealizujące jego wymogów formalnych lub/i merytorycznych) kierowane są indywidualnie do recenzji wybranych specjalistów[63] z odpowiedniego zakresu badania gier (spośród połączonych gremiów Rady Naukowej i Rady Redakcyjnej czasopisma, a jeśli zachodzi taka potrzeba, również z wykorzystaniem gościnnie występujących w składzie Rady Redakcyjnej recenzentów zewnętrznych)[64]. Niemożliwe jest bowiem, aby jeden recenzent naukowy potrafił w sposób rzetelny i profesjonalny ocenić tom tak zróżnicowany tematycznie. Dlatego spośród ponad 30 recenzentów stale współpracujących z redakcją „Homo Ludens” każdy otrzymuje co roku średnio dwa artykuły. Zapewnia to skrupulatną i kompetentną ocenę każdego tekstu pod względem merytorycznym.

W końcu, na podstawie najbardziej namacalnego dowodu działalności obu towarzystw – wydanych tomów – można stwierdzić, że konferencje i publikacje DiGRA zdominowane są (w przytłaczającym stopniu) przez prace dotyczące gier cyfrowych, nowych technologii i mediów oraz powiązanych zagadnień (89% wszystkich tekstów), podczas gdy konferencje i publikacje PTBG wykazują znacznie większe zróżnicowanie tematyczne (odpowiednio 37% do 63% w przypadku konferencji i 26% do 74% w przypadku publikacji). Proporcje między tekstami poświęconymi grom cyfrowym i innymi są więc bardziej wyważone w PTBG. Był nawet zbiór przygotowany przez towarzystwo, który nie zawierał ani jednego artykułu nt. gier cyfrowych (2007A) – choć wynikało to z zamierzonego przez redaktorów podziału tematycznego tej dwutomowej publikacji.

Konkludując, należy stwierdzić, że konferencje i publikacje DiGRA, zgodnie z jego założeniami i celami, koncentrują się na badaniu gier cyfrowych, związanych z nimi nowych mediów i zagadnień pokrewnych, co odzwierciedla zakres zainteresowań zagranicznych badaczy gier. Stoi to jednak w opozycji do deklaracji przynajmniej poszczególnych wybitnych ludologów zachodnich (Frasca, Aarseth, Järvinen, Juul, Jenkins, Mäyrä), mówiących o ludologii jako o dyscyplinie zajmującej się analizą wszelkich typów gier. W porównaniu do środowisk badaczy gier zrzeszonych wokół DiGRA można więc uznać, iż naukowcy związani z PTBG i prelegenci konferencji organizowanych przez towarzystwo reprezentują o wiele szersze spektrum zainteresowań, jeśli chodzi o typy gier (cyfrowe/niemyfrowe) i o proporcje między obiema grupami, oraz wykazują dużo większą dbałość o stworzenie naukowych podstaw (teoretycznych i metodologicznych) ludologii, co znajduje swoje odzwierciedlenie w tematach referatów wygłoszonych podczas konferencji PTBG i artykułów zawartych w publikacjach towarzystwa.

[63] Zgodnie z najnowszymi wytycznymi Ministerstwa Nauki i Szkolnictwa Wyższego – do dwóch recenzentów, w celu dokonania recenzji na zasadzie *double blind review*.

[64] Opis procedury recenzyjnej opublikowany jest w specjalnej zakładce na stronie PTBG: <http://bit.ly/1TRCTEI> [data dostępu: 1 VIII 2014].