

Status naukowy ludologii Przyczynek do dyskusji

Augustyn Surdyk

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Wstęp

Rok 2009 jest szczególną datą dla Polskiego Towarzystwa Badania Gier. W tym roku mija bowiem piąta rocznica powołania towarzystwa do życia¹, odbywa się piąta międzynarodowa konferencja naukowa PTBG oraz ukazuje się niniejszy inauguracyjny numer czasopisma *Homo Ludens*. Skłania to do pewnej refleksji nad pochodzeniem i znaczeniem przyjętej nazwy, obszarem zainteresowań badawczych i obecnym statusem nauki, którą uprawiają i propagują członkowie towarzystwa. W zawiązku z tym nasuwa się tutaj wiele pytań; przynajmniej na część z nich postaram się odpowiedzieć w niniejszym artykule. Czym jest ludologia i jakie są jej początki? – Czy ludologia ma szansę stać się niezależną dyscypliną naukową, czy jest skazana na status subdyscypliny? – Dokąd zmierzają działania badaczy gier? – Kogo zrzeszają ludologiczne towarzystwa naukowe? – Czym różni

¹ W styczniu 2004 r. w Krakowie z inicjatywy dr. Jerzego Zygmunta Szei – pierwszego i obecnego Przewodniczącego PTBG – odbyło się spotkanie założycielskie. Z powodu przeszkód administracyjnych konieczne było zwołanie kolejnego w Toruniu i trzeciego ponownie w Krakowie 12 lutego 2005 r. Rejestracja towarzystwa w Krajowym Rejestrze Sądowym nastąpiła 12 maja 2005 w Poznaniu. Ostatecznie na dokumencie złożonym w sądzie widnieją nazwiska trzech wnioskodawców-założycieli, którymi są: dr Jerzy Zygmunt Szeja, dr Augustyn Surdyk (pierwszy i obecny Skarbnik), dr Michał Mochocki (obecny Sekretarz, poprzednio członek Rady). Początki i krótką historię PTBG przedstawiono w A. Surdyk *Charakter i cele Polskiego Towarzystwa Badania Gier oraz perspektywy badań nad grami w Polsce*, w: A. Surdyk, J. Z. Szeja (red.) *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, tom II, seria „Język, kultura, komunikacja” nr 2, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań. Podsumowanie dokonań PTBG do roku 2008 przedstawiono w: A. Surdyk, *Edukacyjna funkcja gier w dobie „cywilizacji zabawy”*, w: „Homo Communicativus” nr 3(5), ZTiFK UAM, Poznań.

się DiGRA (*Digital Games Research Association*) od GRAP (*Games Research Association of Poland* – Polskie Towarzystwo Badania Gier)? – Kto ma prawo nazywać siebie ludologiem? Na część z powyższych pytań zapewne jeszcze nie da się udzielić satysfakcjonującej i ostatecznej odpowiedzi, jako że nieustannie są tematem dyskusji podejmowanych w gremiach badaczy gier, m.in. podczas corocznych konferencji PTBG oraz na publicznym forum internetowym towarzystwa. Niemniej jednak z pewnością nadszedł odpowiedni czas na pewne podsumowania.

1. Pochodzenie słowa *ludologia*

Termin *ludologia* jest neologizmem powstałym z połączenia dwóch wyrazów. Pierwszym z nich jest łaciński *ludus* – „gra”, „zabawa”, ale i „miejsce ćwiczeń”, „szkoła” (derywatu od czasownika *ludere* – „grać w coś”, „bawić się”, który w starożytności obejmował całą sferę zabawy). Drugi, grecki, to *logos*, który we współcześnie używanej formie *-logia* służy do nazywania różnorodnych dziedzin dostępnej ludziom wiedzy². Jak widać, główny człon terminu ludologia – *ludus* – poza odniesieniami do gry i zabawy, związany był również ze szkołą, co mogłoby wskazywać na starożytne już związki nauki z ludycznością, w myśl zasady „uczyć się bawiąc”.

W tym samym czasie w łacinie funkcjonował również inny wyraz, *iocus* (pochodzący od czasownika *iocari*), mający jednak o wiele węższe znaczenie: żartu, krotoczwili, z czasem rozszerzył swoje znaczenie do „zabawy”. Zaskakujące może być to, iż do innych języków romańskich przeniknął właśnie ten drugi termin (nie zaś słowo *ludus*), w których rozwinął się do postaci współczesnego *jeu* (*jouer*) w języku francuskim, *giuoco* (*giocare*) we włoskim, *juego* (*jugar*) w hiszpańskim, *jogo* (*jogar*) w portugalskim i *joc* (*juca*) w rumuńskim³.

Wiele języków europejskich nie rozróżnia pojęć „zabawa” i „gra”. I tak na przykład w języku niemieckim funkcjonuje jeden wyraz odnoszący się do obu – *Spiel*, w holenderskim *spel*, w rosyjskim *igra* oraz wspomniane *jeu* we francuskim. Co więcej, nawet

² Określenie „ludologia” jest hybrydą językową. Z tego też powodu filologowie języków klasycznych za bardziej poprawną uznaliby zapewne czysto grecką nazwę – „paidiologię” (gr. *paidiá* to „gra, zabawa”). Jednak w jej przypadku nie dałoby się uzyskać dostatecznie wyraźnego rozróżnienia między tym terminem a używanym od tysiącleci, szeroko pojmowanym określeniem *paideia* – „wychowanie”. (W tym miejscu wyrażam gorące podziękowanie za konsultację językową mgr. Witoldowi Maciejewskiemu, UAM Poznań). Żaden ze znanych ludologów, którym przypisywano autorstwo tego słowa (Gonzalo Frasca, Espen Aarseth) nie przyznaje się do jego ukucia. O wyborze członu łacińskiego mogła zadecydować, przynajmniej do pewnego stopnia, anglojęzyczna nazwa *ludo* jednej z najpopularniejszych klasycznych gier planszowych. Mowa o ludowej grze hinduskiej *pachisi*, w Polsce znanej pod nazwą „Człowieku, nie irytuj się” (identycznie jak w niemieckojęzycznych i wielu innych krajach Europy) lub „Chińczyk” – choć paradoksalnie w Chinach gra ta nie była i nie jest znana. Informację tę podaje L. Pijanowski; W. Pijanowski, *Encyklopedia gier według Lecha i Wojciecha Pijanowskich*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa, s. 168.

³ Przykłady za T. Siek-Piskozub, 1995. *Gry, zabawy i symulacje w procesie glottodydaktycznym*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 1995, s. 16.

w językach, które mają odrębne określenia na oba zjawiska, pola semantyczne wyrazów są zbliżone (choć nie identyczne). Ich znaczenia zazębiają się, powodując zamieszanie tak wśród badaczy danej narodowości, jak i zagranicznych. Tak jest np. w języku polskim z wyrazami „zabawa” i „gra” lub w angielskim z *play* i *game*. Pojawiają się też wieloznaczności w tłumaczeniach – np. angielski czasownik *play* odpowiada polskim „grać” i „bawić się”. Dlatego też w literaturze kulturoznawczej, psychologicznej, socjologicznej czy pedagogicznej oba znaczenia często są zestawiane razem lub używane wymiennie, a różnice między nimi pozostają nieostre mimo wielu prób definiowania podejmowanych przez badaczy z różnorodnych dyscyplin⁴. Tym samym przyczynia się to do utwierdzenia w potocznym języku i świadomości społecznej owej bliskości i współwystępowania obu terminów w postaci „gry i zabawy”, a także do utrwalania niejasności co do różnic między obydwoma zjawiskami⁵. Znany holenderski historyk i antropolog kultury Johan Huizinga w swoim klasycznym już dziele *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury* (pierwsze wydanie w 1938 r.) ukuł tytułowy termin („człowiek bawiący się”) jako uzupełniający do *homo faber* („człowiek twórczy”) – po tym, jak pierwotny *homo sapiens* okazał się niewystarczającą nazwą gatunku ludzkiego. Huizinga uzasadniał, iż *homo faber* było nawet mniej odpowiednim określeniem niż *homo sapiens*, jako że niejedno zwierzę jest również *faber* – a to, co odnosi się do kreatywności, odnosi się również do zabawy. Twierdził on, że kultura ludzka rodzi się i rozwija w zabawie i jako zabawa. Jest więc zabawa nieodłącznym elementem kultury, „wielkością daną kulturze, egzystującą przed samą kulturą, towarzyszącą jej i przenikającą od samego początku, aż po fazę, którą badacz sam przeżywa”⁶.

Z kolei sam termin *ludologia* (ang. *ludology*) – który, jak łatwo się domyślić, oznaczałby naukę zajmującą się badaniem gier i/lub zabaw⁷ – został po raz pierwszy wykorzystany w czasach nam współczesnych, bo w ostatnim dziesięcioleciu. Zastosowano go w kontekście gier komputerowych/wideo (ang. *computer games/videogames*) i szerzej: gier

⁴By wspomnieć zaledwie najznajmniejszych: J. Huizinga (1985), R. Caillois (1997), C.C. Abt (1971), D.B. Elkonin (1978), B. Sułkowski (1984), F. Znaniecki (1974), W. Okoń (1995), E. Piasecki (1922).

⁵Tym bardziej irytujące jest to dla samych badaczy gier zrzeszonych w Polskim Towarzystwie Badania Gier, którego nazwa bywa czasem przekręcana do „Towarzystwa Gier i Zabaw”, a konferencje z cyklu „Kulturotwórcza funkcja gier” nazywane bywały „konferencjami o grach i zabawach”, nawet gdy wyraz „zabawa” nie występował ani w tytule, ani programie konferencji. Niestety zdarza się to nawet naukowcom, którym, wydawałoby się, kwestie te nie powinny być obojętne.

⁶J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, w: *Antropologia widowisk. Zagadnienia i wybór tekstów*, Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa, 2005, s. 146. Już w tejże publikacji wspomniana dwuznaczność terminu *spel* w języku holenderskim stworzyła i nadal stwarza nie lada wyzwanie dla tłumaczy, stąd terminy „gra” i „zabawa” pojawiają się w polskim przekładzie czasem wymiennie przy uzasadnieniu kontekstu, lecz nieraz intuicyjnie ze strony tłumaczy.

⁷R. Świtalski proponował w 1987 r. nazwę „symulogia” dla dyscypliny, która miałaby zajmować się symulacjami i grami symulacyjnymi. Za: T. Siek-Piskozub, op. cit., s. 27.

cyfrowych (ang. *digital games*)⁸. Użył go Gonzalo Frasca⁹, aby „opisać jeszcze nieistniejącą dziedzinę, która skupiłaby się na badaniu gier w ogóle i gier wideo w szczególności”¹⁰. Jednakże według innego znanego badacza gier Jespera Juula termin ten był używany już w 1982 roku, „aczkolwiek rzadko i w innym znaczeniu”¹¹. W końcu termin **ludolog** (ang. *ludologist*), jak pisze Frasca, po raz pierwszy współcześnie zasłyszano w 2001 r. podczas konferencji DAC¹² zorganizowanej w Brown University; był on przypisany takim badaczom, jak Markku Eskelinen, Jesper Juul, Gonzalo Frasca i Espen Aarseth (choć nie został wykorzystany przez tego ostatniego w żadnej z jego publikacji). Poza tym termin ten odnosiło do redakcji „Game Studies”¹³, czasopisma tworzonego w większości przez wymienione osoby. Również inni badacze gier – jak Aki Järvinen¹⁴, o którym będzie jeszcze mowa dalej, oraz członkowie PTBG – określają siebie mianem ludologów. Ponadto wyraz *ludologist* został w ostatnich latach spopularyzowany na blogach internetowych „The Ludologist”¹⁵ J. Juula oraz „Ludology.org”¹⁶ G. Fraski. Wśród innych znamienitych badaczy gier należy wymienić także Henry’ego Jenkinsa, amerykańskiego medjoznaw-

⁸ Określenie to 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, internecie, a także w telefonach komórkowych i wielu licznych urządzeniach elektronicznych codziennego użytku (jako dodatkowe funkcje).

⁹ Gonzalo Frasca jest urugwajskim twórcą gier, deweloperem, przedsiębiorcą i badaczem. Jego praca badawcza rozwinęła się z działalności norweskiego badacza gier Espena J. Aarsetha. Począwszy od grudnia 2004 Frasca zajmuje się badaniem gier w Center for Computer Games Research na IT University w Kopenhadze. Uzyskał stopień doktora z zakresu badań gier wideo w sierpniu 2007. Jest założycielem Powerful Robot Games, firmy produkującej gry komputerowe w Montevideo. W teorii gier wideo Frasca należy do grupy tzw. ludologów (ang. *ludologists*), którzy postrzegają gry wideo jako symulacje oparte na regułach. Uważają oni tego rodzaju gry za pierwsze symulacyjne media masowe, co oznacza zwrot w paradygmacie konsumpcji i produkcji gier. Blog internetowy Fraski „Ludology.org” stanowi istotne źródło dla akademickich badaczy gier wideo. (Tłum. własne na podst.: http://en.wikipedia.org/wiki/Gonzalo_Frasca oraz http://www.ludology.org/about_gonzalo_frasca.html).

¹⁰ G. Frasca, Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place, 2003, s. 2, <http://www.digra.org/dl>. Wcześniej Frasca użył tego terminu w: G. Frasca, *Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative*, 1999 pierwotnie opubl. w j. fińskim pt. *Ludologia kohtaa narratologian*, „Parnasso”, 3, wersja ang. dostępna online: www.ludology.org.

¹¹ G. Frasca, op cit., s. 2.

¹² Konferencja „Digital Arts and Culture”, 26–28 kwietnia 2001, Providence, Rhode Island.

¹³ <http://gamestudies.org>.

¹⁴ Fiński badacz gier, z wykształcenia literaturoznawca, adiunkt w IT University w Kopenhadze. Tytuł jego pracy doktorskiej brzmi: *Games without Frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design*, Helsinki 2007. Autor prowadzi również własny blog internetowy: <http://www.gameswithoutfrontiers.net>.

¹⁵ <http://www.jesperjuul.net/ludologist>.

¹⁶ <http://www.ludology.org>. Od niedawna również w języku hiszpańskim *Ludologia.org*. <http://www.ludologia.org>.

cę, oraz Larsa Konzacka – duńskiego badacza gier komputerowych i narracyjnych gier fabularnych¹⁷ prowadzącego blog naukowy „Ludologica”.

2. Ludologia w Polsce i na świecie

Jednakże błędne i naiwne zarazem byłoby stwierdzenie, iż badania nad grami zrodziły się w 1999 czy 1982 roku. Już bowiem Howard Edward Palmer w 1921 roku (a więc wcześniej, niż przyszli na świat ojcowie, a często nawet dziadkowie współczesnych ludologów), podejmował temat naukowego badania gier oraz ich wykorzystania w kontekście edukacyjnym. Jeszcze wcześniej, bo na początku XX wieku, w o wiele szerszym kontekście kulturowym Steward Culin¹⁸ spisał kompletny katalog gier i akcesoriów do nich obecnych w plemionach Indian amerykańskich zamieszkujących obszary leżące na północ od Meksyku. Johan Huizinga¹⁹ i Roger Caillois²⁰ z kolei dowodzili wagi działalności ludycznej jako podstawowej aktywności ludzkiej dla zdefiniowania kultury i najczęściej to właśnie tych dwóch badaczy uważa się za najznamienitszych prekursorów dzisiejszej ludologii. Na rodzimym gruncie należy pamiętać m.in. o ustaleniach teoretycznych Floriana Znanieckiego²¹ i Wincentego Okonia²². Natomiast za początek tzw. rewolucji gier wideo oraz zainteresowania naukowców tą dziedziną uważa się wczesne lata osiemdziesiąte minionego stulecia – i ten nurt w badaniach gier rozwinął się najsilniej.

I tak na przestrzeni minionego wieku można wyróżnić i w skrócie scharakteryzować trzy podstawowe obszary zainteresowań grami cyfrowymi, stanowiące jednocześnie ujęcia z perspektywy poszczególnych dziedzin²³:

1. Podejście nauk społecznych

- Badanie efektów wpływu gier na ludzi.
– Co gry robią z ludźmi?
Np. walory i wykorzystania edukacyjne gier, przemoc w grach.

¹⁷ <<http://www.konzack.blogspot.com>>. Wiele tłumaczeń artykułów Konzacka publikuje również wortal „Wiedza i Edukacja”: <<http://wiedzaiedukacja.eu/archives/tag/lars-konzack>>.

¹⁸ S. Culin, *Games of the North American Indianspismo*. Twenty fourth Annual Report of the Bureau of American Ethnology, 1902–1903. Government Printing, 1907.

¹⁹ J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*. Czytelnik, Warszawa 1985. (pierwsze wydanie w oryginale: 1938 r.).

²⁰ R. Caillois, *Gry i ludzie*, Warszawa: Volumen, Warszawa, 1997. (pierwsze wydanie w oryginale: 1958 r.)

²¹ F. Znaniecki, *Ludzie terażniejsi a cywilizacja przyszłości*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa, 1974. (pierwsze wydanie: 1934 r.).

²² W. Okoń, *Zabawa a rzeczywistość*, Warszawa, Wydawnictwo „Żak”, Warszawa, 1995. (pierwsze wydanie: 1987 r.).

²³ Na podstawie angielskiego wydania Wirtualnej Encyklopedii „Wikipedia”: <http://en.wikipedia.org/wiki/Game_studies>.

– W jaki sposób ludzie tworzą i negocjują grę?

2. Podejście nauk humanistycznych

- Badanie znaczenia i kontekstu gier.
 - Jakie znaczenie niosą ze sobą gry?
- Badanie gier jako artefaktów samych w sobie.
Np. możliwości tego medium, analiza krytyczna, retoryka.

3. Podejście przemysłowe/biznesowe oraz inżynierskie/nauk ścisłych

- Zrozumienie kwestii projektowania i rozwoju gier.
Np. Jak tworzyć lepsze gry?
- Gry jako siła napędowa innowacji technologicznych.
Np. grafika, AI (sztuczna inteligencja), networking itd.

Niezaprzeczalnie gry cyfrowe, jako najdynamiczniej się rozwijające i szczególnie popularne zwłaszcza wśród młodszej generacji uczestników kultury²⁴, stanowią bardzo obszerną i istotną grupę gier będących przedmiotem badań ludologów – wszelako nie należy zapominać, że nie jedyną. Mimo wszystko bowiem kilka dekad rozwoju tej grupy gier (niezależnie od tego, jak popularnej, a także jak licznej, jeśli chodzi o różnorodne gatunki, podgatunki, odmiany itd., wreszcie same tytuły²⁵) nie może przekreślić tysięcy lat istnienia i rozwoju innych typów gier. Należy też oddać Gonzalowi Frasca i innym wspomnianym badaczom, iż znacznie przyczynili się oni do popularyzacji nazwy (mimo jej hybrydycznej natury). Ważne jest bowiem, iż ludologia (pojawiająca się w anglojęzycznym świecie nauki jako *ludology* wymiennie z *game studies* lub *games research*), mimo że najczęściej dotycząca badań gier cyfrowych, staje się rozpoznawalnym terminem i jest coraz powszechniej uprawiana. W rezultacie pojawia się coraz więcej periodyków naukowych (najczęściej online, co nieporównywalnie zwiększa ich zasięg i poczytność w porównaniu z tradycyjnymi) **poświęconych grom cyfrowym**. Spośród najpopularniejszych należy wymienić: „Game Journal: Professional Academic Forum for Games and Game

²⁴Nie oznacza to oczywiście, iż po gry cyfrowe sięgają wyłącznie młodzi ludzie (dzieci, młodzież) – wręcz przeciwnie: jest to błędne przekonanie pokutujące od lat w świadomości społecznej, iż gry komputerowe przeznaczone są tylko dla dzieci. Będzie o tym mowa w dalszej części artykułu oraz w przypisie nr 55. W tym miejscu jednak pokusiłbym się o postawienie hipotezy: właśnie to, że coraz częściej najmłodszy zaczyna od gier komputerowych i nieraz na nich kończą, innych nie znając, może powodować utrwalanie się skojarzenia „gra” = „gra komputerowa”. A w efekcie kolejne pokolenia mogą coraz rzadziej korzystać z gier nie-cyfrowych, gdyż wiele klasycznych gier planszowych (np. szachy) już od dawna ma swoje cyfrowe odpowiedniki.

²⁵Liczone już przynajmniej w dziesiątkach tysięcy – i to bez gier online (opartych na silnikach typu Java i Flash) oraz przeglądarkowych (niewymagających instalacji).

Theory”²⁶, „Game Studies: The International Journal of Computer Game Research”²⁷, „Game Research: The Art, Business, and Science of Video Games”²⁸, „Games and Culture: A Journal of Interactive Media”²⁹, „Eludamos: Journal for Computer Game Culture”³⁰ oraz „Loading...”³¹. W Polsce zaś – niniejszy *Homo Ludens*, wydawany przez PTBG w wersji tradycyjnej oraz dostępny darmowo online do pobrania ze stron Towarzystwa³². *Homo Ludens* jest pierwszym i w tej chwili jedynym w Polsce recenzowanym naukowym czasopismem ludologicznym; co ważne, w przeciwieństwie do wymienionych pism anglojęzycznych **poświęcone jest nie tylko grom cyfrowym**.

3. Status naukowy ludologii i jej obszar zainteresowań

Niestety wbrew deklaracji Fraski³³ mówiącej o ludologii jako nauce zajmującej się badaniem gier w ogóle, a gier wideo w szczególności, publikacje wspomnianych zachodnich naukowców koncentrują się wyłącznie lub w znacznym stopniu na tych drugich, ich referaty zaś wygłaszane są na konferencjach organizowanych przez instytucje i towarzystwa jak DiGRA³⁴, zajmujące się tylko grami komputerowymi. Jedynym wyjątkiem wydaje się wspomniany Aki Järvinen, którego wspomniana rozprawa doktorska z 2007 roku może być uważana za co najmniej znaczący przyczynek do dyskusji nad teorią i metodologią badań nad grami – lub też, jak sam autor nazywa, **ludologii stosowanej** (ang. *applied ludology*). Autor przedstawia w niej wyniki prawie dziesięcioletnich badań nad grami różnego typu, przeprowadzonych na próbie ponad stu gier, w tym komputerowych/wideo, planszowych, karcianych oraz teleturniejów telewizyjnych³⁵.

Chociaż jednak Järvinenowi udało się w dysertacji nawiązać do wielu innych dyscyplin naukowych i stworzyć solidną, interdyscyplinarną pracę teoretyczną, która mogłaby śmiało zostać nazwana ludologiczną sensu largo, autor ten jest przede wszystkim twórcą gier komputerowych oraz specjalistą IT. Zbliżony zakres ma publikacja *Patterns in Game Design*³⁶, której autorzy – Staffan Björk i Jussi Holopainen – proponują ter-

²⁶ <<http://www.gamejournal.org>>.

²⁷ <<http://gamestudies.org>>.

²⁸ <<http://www.game-research.com>>.

²⁹ <<http://gac.sagepub.com>>.

³⁰ <<http://www.eludamos.org>>.

³¹ <<http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading>>.

³² <www.PTBG.org.pl>.

³³ G. Frasca, *Ludologists...*, op. cit.

³⁴ Szerzej o Digital Games Research Association w dalszej części artykułu.

³⁵ Streszczenie pracy dostępne w rejestrze dysertacji doktorskich Uniwersytetu Tampere, Finlandia <<http://acta.uta.fi/english/teos.php?id=11046>>.

³⁶ S. Björk, J. Holopainen, *Patterns in Game Design*, Cengage Delmar Learning, New York, 2004.

minologię dotyczącą projektowania gier mogącą objąć wszystkie ich typy. Podobnych pozycji jest oczywiście więcej, lecz zarówno punktem wyjścia jak i dojścia są gry komputerowe. Nadal jednak brakuje wspólnej płaszczyzny wymiany poglądów europejskich i światowych, na której mogłaby przebiegać dyskusja w ramach szeroko pojmowanej ludologii, jak również dyskusji nad samą ludologią (choć to w coraz szybszym tempie zmienia się dzięki powszechnemu dostępowi do źródeł elektronicznych).

Podsumowując, pod anglojęzycznymi terminami *ludology*, *games research*, *game studies* najczęściej kryją się badania gier cyfrowych, a więc odpowiedniejsze byłoby dodawanie przed nimi członu *digital*. Jeśli zaś chcemy budować podstawy ludologii *sensu largo*, pozostając świadomi odpowiedzialności, jaką rodzi rozległość sfery, do której miałby odnosić się ten termin – nieuniknione jest objęcie nim **wszystkich rodzajów gier** (planszowych, karcianych, komputerowych/wideo, online, sportowych itd.). Dla uproszczenia proponuję rozróżnienie na **gry cyfrowe i nie-cyfrowe**³⁷ (w brzmieniu angielskim: *digital and non-digital games*) – z wszystkimi ich elementami, aspektami i kontekstami. Bez objęcia całości gier jakakolwiek metodologia ludologii *sensu largo* mogłaby spotkać się zarzutem mało wiarygodnej i mało- lub nienaukowej.

Niestety, o ile choćby dla Fraski czy Järvinena możliwe było uzyskanie stopnia doktora w zakresie badań gier wideo, ang. *game studies* (choć jednak nie ludologii jako takiej), i pod tą kategorią można ich prace odnaleźć w rejestrach – o tyle w Polsce możliwe byłoby to co najwyżej w zakresie informatyki. Podobnie o wiele wcześniejsza rozprawa habilitacyjna wymienionej prof. Siek-Piskozub, choć dotycząca badań i wykorzystania gier (jak również symulacji, zabaw i muzyki jako pozostałych technik ludycznych) w glottodydaktyce została zaklasyfikowana do zakresu językoznawstwa stosowanego³⁸. Ministerialna lista dyscyplin naukowych w Polsce jest od lat zamknięta i dopuszcza się co najwyżej tworzenie tzw. unikatowych kierunków studiów lub makrokierunków, co jest niejednokrotnie karkołomnym przedsięwzięciem, bo wymagającym skoordynowanego i zgodnego działania kilku liczących się uczelni krajowych. Centralna Komisja do Spraw Stopni i Tytułów naukowych nadaje stopnie doktora habilitowanego i tytuły profesora jedynie w ramach tejże listy, bowiem wśród recenzentów i komisji oceniającej muszą znaleźć się specjaliści z danej dyscypliny. Stopni i tytułów w zakresie ludologii dotychczas nie nadawano, a ponieważ nie ma formalnie specjalistów z tej dyscypliny, nie ma komu przyznawać stopni i tytułów młodym naukowcom. Zatem nadal nie będzie dyplomowanych specjalistów-ludologów, którzy kształciłiby nowe kadry – i tak koło się zamyka.

³⁷ Oczywiście większość lub niemal wszystkie gry tradycyjne mogą lub mają swoje cyfrowe odpowiedniki (jak klasyczne gry np. szachy, go, halma, warcaby, Othello, liczne gry karciane) nie zmienia to jednak powyższego podziału, ponieważ z uwagi na zróżnicowane medium mogą być rozpatrywane w obu grupach (jako pierwotnie nie-cyfrowe i cyfrowe).

³⁸ Świadczy to o większej elastyczności zachodnich systemów edukacji i zachodnich zasad przyznawania stopni naukowych. W Polsce nie tylko ludologia, lecz sama glottodydaktyka mimo z górą trzech dekad istnienia nadal ma niejasny status.

Co więcej, gdyby nawet owe stopnie i tytuły nadawano a ludologia znalazła się na owej liście (co mamy nadzieję kiedyś nastąpi), z początku przynajmniej mogłyby pojawić się inne problemy. Dla przykładu, takich kłopotów mogłyby dostarczyć wymogi formalne natury kadrowej-zawodowej, mogące skomplikować kwestie zaklasyfikowania danego pracownika naukowego i w efekcie zatrudnienia i wliczenia (bądź nie) do tzw. minimum kadrowego danego kierunku i/lub specjalności studiów (jednego z warunków koniecznych dla jego powołania na danej uczelni. Wraz z antycypacją powyższych dylematów (skorzystajmy tutaj z przykładu autora artykułu) mogłyby pojawić się pytania typu: *Czy ludolog to nadal filolog-anglista, lingwista stosowany lub glottodydaktyk, czy już nie? Jak ma się ludologia do dotychczasowej dyscypliny danego naukowca – podrzędna, nadrzędna, czy równorzędna (niezależna)?* Paradoksalnie więc utworzenie nowego kierunku studiów i dyscypliny naukowej przynajmniej z początku może okazać się niewygodne dla samych zainteresowanych, może skazać na odosobnienie i zamknięcie się w nowej (z pozoru wąskiej) specjalizacji lub co gorsza – może grozić zerwaniem z dotychczasową. Poza tym, jak można przeczytać na stronach Centralnej Komisji³⁹: „Dziedziny nauki lub sztuki nie należy mylić z dyscypliną naukową lub artystyczną; dziedzina składa się z dyscyplin, a w niektórych wypadkach dziedzina może być tożsama z dyscypliną”. Tak więc należałoby zdecydować i odpowiednio uzasadnić, w której z kategorii miałyby znaleźć się ludologia oraz jakie byłyby jej relacje i powiązania z innymi dyscyplinami lub/i dziedzinami. W przypadku potraktowania ludologii jako subdyscypliny którejś z istniejących problematyki tożsamościowe i zawodowe zapewne zniknęłyby, lecz byłyby to niesatysfakcjonujące dla samej ludologii i badaczy, którym zależy na jej ukonstytuowaniu jako samodzielnej dyscypliny. Dlatego też należy w pełni zgodzić się ze stwierdzeniem Fraski, że **ludologia nie może być zawłaszczona przez żadną z już istniejących nauk**, gdyż nie sposób jest ująć tak szerokiego obszaru badań w ramach którejkolwiek z istniejących dyscyplin.

Ludologia, chcąc pretendować do miana samodzielnej dyscypliny naukowej, musi spełniać określone podstawowe warunki metodologiczne. Nawet status uniwersytecki bowiem nie stwarza automatycznie dyscypliny czy dziedziny naukowej. Za Pfeifferem⁴⁰, można podać następujące warunki: 1) własny przedmiot badań, 2) własne cele badań oraz 3) naukowe metody badań. Co za tym idzie, przedmiot badań ludologii nie może być redukowalny do innych dyscyplin. Jednak nawet przy spełnianiu tych warunków uznanie za samodzielną dyscyplinę może w Polsce nie być łatwe, na co wskazuje przykład glottodydaktyki, do której odnosił się Pfeiffer, czy lingwistyki stosowanej – które mimo swej z górą trzydziestoletniej historii nadal często są redukowane do językoznawstwa.

Podobnie jak glottodydaktykę i szereg innych obecnie znanych dyscyplin, ludologię cechuje interdyscyplinarny charakter. Tu jednak pojawia się pytanie – czy aby na pewno „inter-”? A może raczej multi-, trans- bądź postdyscyplinarny? Na to pytanie w tej chwili

³⁹ <www.ck.gov.pl>.

⁴⁰ W. Pfeiffer, *Nauka języków obcych. Od praktyki do praktyki*. Wągros, Poznań 2001.

niestety nie odważymy się odpowiedzieć. W każdym razie wielość dyscyplin reprezentowanych w PTBG pod szyldem ludologii przerasta liczbę dyscyplin, do których odwołują się inne, uznane już za interdyscyplinarne (np. glottodydaktyka), co wynika z zazębiania się obszarów zainteresowań badawczych nauk humanistycznych, społecznych i ścisłych, a niekiedy również przyrodniczych. Stąd też w przypadku ludologii w znaczeniu przyjmowanym przez PTBG stworzenie jednolitej metodologii dla tak wielu ujęć może okazać się wyzwaniem nie do sprostania. Rozwiązania można upatrywać w stworzeniu swego rodzaju elastycznej palety metodologii, zaczerpniętych z różnych dyscyplin i dziedzin, o zmiennym środku ciężkości, z których dobierano by konkretną w zależności od celu, charakteru, aspektu i przedmiotu badań – lub w poszczególnych przypadkach stosowano by kompilacje kilku metod. Jednocześnie należałoby określić i wyodrębnić **teorie czyste**, realizujące cele poznawcze, oraz **teorie stosowane** (w ramach np. **ludologii stosowanej**) – realizujące cele pragmatyczne. Wymagałoby to zapewne również wypracowania terminologii i pewnego ustalonego wspólnie, obowiązującego wszystkich ludologów kanonu definicji (poczynając od podstawowych terminów – jak sama „gra”), typologii, taksonomii i klasyfikacji, aby zapewnić zgodność i zrozumiałość dyskursu naukowego.

Na świecie i w Polsce poczyniono już pierwsze kroki w kierunku wprowadzenia ludologii do programu wybranych studiów. Wobec tego, co powiedziano wyżej, nie zmienia to wiele, choć stanowi pewien krok naprzód. W tym roku (2009) przy współpracy Uniwersytetu Jagiellońskiego i Akademii Górniczo-Hutniczej w Krakowie⁴¹ została utworzona **Europejska Akademia Gier**⁴² używająca również nazwy angielskiej **European Games Academy**. EGA oferuje „środowiskowe studia podyplomowe” w sześciu specjalizacjach: *Projektowanie produkcji gier wideo*, *Projektowanie mechaniki gier wideo*, *Programowanie gier wideo*, *Modelowanie 3D w grach wideo*, *Animacja 3D w grach wideo* oraz *Realizacja dźwięku w grach wideo* (każda w wymiarze 480 godzin zajęć). Rada programowa EGA składająca się z czternastu osób (w tym dziewięciu samodzielnych pracowników nauki) współpracuje z innymi uczelniami oraz z firmami branży gier wideo w kraju i za granicą⁴³. Oferta studiów jest interesująca i może okazać się atrakcyjna dla wielu młodych ludzi planujących pracę w branży projektowania gier, co z pewnością pozytywnie wpłynie na krajowy przemysł gier komputerowych oraz wzrost liczby i jakości rodzimych produkcji. Jednakże wśród wszystkich oferowanych specjalizacji, z której każda obejmuje po kilkanaście przedmiotów, ludologia jest wymieniana jedynie raz w postaci przedmiotu *Wprowadzenie do ludologii (game studies)* w ramach specjalizacji *Projektowa-*

⁴¹ Ścisłej rzecz ujmując, współpracę nawiązały następujące jednostki obu uczelni: Wydział Fizyki, Astronomii i Informatyki Stosowanej UJ, Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej UJ, Katedra Informatyki AGH oraz Katedra Mechaniki i Wibroakustyki AGH.

⁴² <www.ega.org.pl>.

⁴³ Jak można przeczytać na stronie: <http://www.ega.org.pl/studia/rada_programowa>.

*nie produkcji gier wideo*⁴⁴ – może to oznaczać, iż chodzi tu o ludologię w pojmowaniu DiGRA, a studia skierowane są głównie do informatyków. Poza tym, w świetle przepisów i wspomnianej listy kierunków studiów są to tylko studia podyplomowe, w przypadku których formalne procedury nie są tak skomplikowane, jak dla nowych kierunków studiów stacjonarnych.

W porównaniu do EGA, **Instytut Lingwistyki Stosowanej** Wydziału Neofilologii Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu (poprzednio Katedra Glottodydaktyki i Translatoryki, KGiT), nie umniejszając bynajmniej wagi przedsięwzięcia EGA, może pochwalić się znacznie dłuższą historią badań ludologicznych i aktywności akademickiej, choć w odmiennym zakresie, bo w nauczaniu języków obcych. To właśnie w KGiT w latach 1987–1995 prof. dr hab. Teresa Siek-Piskozub (niezaprzeczalny autoritet w tematyce strategii ludycznej⁴⁵) przygotowywała swoją rozprawę habilitacyjną pt. *Gry, zabawy i symulacje w procesie glottodydaktycznym*. Książka okazała się inspiracją do utworzenia w roku akademickim 1999/2000 (z inicjatywy Kierownika katedry, prof. Izabeli Prokop, i według opracowanego przez nią programu), Podyplomowego Studium Glottodydaktyki skierowanego do nauczycieli języka niemieckiego, w ramach którego zorganizowano dwa meetingi glottodydaktyczne, oba zakończone publikacjami⁴⁶. Również w ramach kierunku *filologia-lingwistyka stosowana* od lat w programie znajdują się przedmioty obowiązkowe (np. „Metody alternatywne” – wykłady i ćwiczenia – na studiach niestacjonarnych-zaocznych drugiego stopnia), na których omawia się między innymi zagadnienia z zakresu ludologii ogólnej i strategii ludycznej w glottodydaktyce. Proponowane są także zajęcia fakultatywne, prezentujące ze strony teoretycznej i praktycznej zastosowanie techniki gier fabularnych⁴⁷ („Gry fabularne na lektoracie – doskonalenie się w komunikacji ustnej” – na studiach stacjonarnych pierwszego stopnia) oraz edukacyjnych gier komputerowych i on-line (np. „Multimedia w kształceniu

⁴⁴Dokładny opis specjalizacji znajduje się na witrynie internetowej AEG: <http://www.ega.org.pl/studia/program_studiow>.

⁴⁵Terminy „strategia ludyczna” (ang. *ludic strategy*) i „techniki ludyczne” (ang. *ludic techniques*), na które składają się symulacje, gry, zabawy (włączając muzykę) oraz formy pośrednie, zostały wprowadzone i poddane analizie po raz pierwszy w Polsce przez Siek-Piskozub w 1995 r. Por. T. Siek-Piskozub, op. cit., wznowione i uzupełnione wydanie: T. Siek-Piskozub, *Uczyć się bawiąc. Strategia ludyczna na lekcji języka obcego*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2001. Ukazanie się drukiem habilitacji w 1995 r. poprzedziły: referat wygłoszony na organizowanej w Polsce konferencji 26 Linguistische Kolloquium (publikacja: T. Siek-Piskozub, *Games and plays in foreign language teaching*, w: J. Darski, Z. Vetulani (red.), *Linguistische Arbeiten, Sprache – Kommunikation – Informatik (Akten des 26. Linguistischen Kolloquiums, Poznań 1991)*, Max Niemeyer Verlag, Tübingen, 1993) oraz książka dla nauczycieli: T. Siek-Piskozub, *Gry i zabawy w nauczaniu języków obcych*, WSiP, Warszawa, 1994 (II wyd. 1997, obecnie również tłumaczona na j. rumuński). Obie książki stanowiły podstawową lekturę dla słuchaczy wzmiankowanego w tekście głównym Podyplomowym Studium Glottodydaktyki.

⁴⁶I. Prokop, *Materiały I Meetingu Glottodydaktycznego zorganizowanego w ramach Podyplomowego Studium Glottodydaktyki 1999/2000 w Katedrze Glottodydaktyki i Translatoryki w dniach 24–25 czerwca 2000*, Rys-studio, Poznań 2001; P. Hostyński, *Szukamy nowych dróg. Materiały II meetingu glottodydaktycznego zorganizowanego w ramach Podyplomowego Studium Glottodydaktyki 2000/2001*, Rys-studio, Poznań 2003.

⁴⁷Szczegółowo opisana w A. Surdyk *Gry fabularne na lektoracie a autonomizacja studenta*, Poznań, 2003.

obcojęzycznym” – na studiach niestacjonarnych drugiego stopnia). Ponadto to właśnie przy ILS powstało pierwsze statutowe koło PTBG⁴⁸, a instytut jest współorganizatorem cyklu konferencji towarzystwa od jego początku, tj. od 2005 r. Także tutaj w ramach pierwszych dwóch numerów nowo powstałej serii naukowej ILS „Język-Kultura-Komunikacja” pod red. prof. Waldemara Pfeiffera – Dyrektora instytutu (w latach 2005–2009) i Honorowego Przewodniczącego Komitetu Organizacyjnego konferencji (w latach 2005–2008) – ukazała się dwutomowa publikacja zawierająca referaty wygłoszone na pierwszej konferencji⁴⁹. W końcu w 2009 r. na wniosek autora niniejszego artykułu w ILS powołano **Pracownię Badań Ludologicznych w Glottodydaktyce i Komunikacji Interkulturowej**⁵⁰, która skupia pracowników i doktorantów instytutu zajmujących się tytułowym zakresem badań w pracy naukowej (indywidualnie i zespołowo) oraz dydaktycznej (z zakresu praktycznej nauki języka niemieckiego i angielskiego, na zajęciach filologiczno-specjalizacyjnych oraz na seminariach magisterskich i licencjackich w ramach studiów stacjonarnych i niestacjonarnych na kierunku „filologia-lingwistyka stosowana”). Najprawdopodobniej pracownia jest pierwszą jednostką uczelnianą w Polsce, a bardzo możliwe, że również na świecie, która ma w nazwie „ludologię” – a to nie bez udziału Polskiego Towarzystwa Badania Gier, którego członkami są cztery z pięciu osób ją tworzących. Utworzenie pracowni jest zwieńczeniem wieloletniej działalności naukowej i dydaktycznej, indywidualnej i zespołowej aktywności pracowników. Od roku akademickiego 2009/2010 planuje się również wprowadzenie do oferty studiów podyplomowych kursów dokształcających skierowanych do nauczycieli i studentów kierunków filologicznych: „**Konstruowania gier edukacyjnych w nauczaniu języków obcych**” (komputerowych i innych, w tym symulacji i LARP⁵¹) oraz „**Nowe technologie w nauczaniu języków obcych**”, które będą prowadzone przez specjalistów z PTBG⁵².

4. Organizacje i stowarzyszenia ludologiczne

W budowaniu podstaw ludologii z pewnością nie da się przecenić roli wspomnianych J. Huizingi i R. Caillois, uważanych dziś za „ojców założycieli” tej dyscypliny. Ich ustale-

⁴⁸ Poznańskie Koło PTBG przy ILS UAM powołane w 2005 r.; członkowie-inicjatorzy: mgr Mikołaj Czechlewski, dr Paweł Hostyński, Stanisław Krawczyk, mgr Bartosz Kuczyński, Magdalena Michalina Misiak, dr Augustyn Surdyk, mgr Szymon Tworowski, dr inż. Jan Zych. Od tego czasu powołano cztery kolejne koła: w Warszawie, Bydgoszczy, Gdańsku i Krakowie (szczegóły na stronie internetowej PTBG, <www.ptbg.org.pl>).

⁴⁹ A. Surdyk (red.), *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, tom I, seria „Język, kultura, komunikacja”, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań, 2007; A. Surdyk, J.Z. Szeja (red.), *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, tom II, seria „Język, kultura, komunikacja”, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2007.

⁵⁰ Więcej informacji o pracowni na stronach ILS: <www.ILS.amu.edu.pl>.

⁵¹ Ang. *Live Action Role-Play* – teatralna odmiana gier fabularnych.

⁵² Więcej informacji na stronach ILS.

nia teoretyczne, taksonomie, typologie i terminologie odegrały ogromną rolę – mimo iż nie zamierzali wprowadzać nazwy „ludologia” i zapewne nie sądzili, że z górą pół wieku po ich kluczowych dla dzisiejszych badaczy publikacjach rozpocznie się debata o podstawach nauki, która wyrosła na bazie zaproponowanych przez nich teorii. Jednakże postęp kulturalny i cywilizacyjny, wraz z gwałtownym rozwojem nowych technologii i mediów, stworzył potrzebę uaktualnienia owych teorii i dostosowania do rzeczywistości naszych czasów – tak, aby przystawały do wszelkich typów gier, zarówno cyfrowych, jak i niecyfrowych, bez ignorowania czy faworyzowania którejsz z tych grup. Jednocześnie należy przyznać, iż zbudowanie kompletnych podstaw teoretycznych tworzącej się nauki jest zbyt dużym wyzwaniem dla samodzielnego naukowca – tym bardziej wszelkie próby podejmowane przez indywidualnych badaczy (w tym m.in. osiągnięcia wspomnianego Järvinena) zasługują na uznanie. Dlatego też zazwyczaj nie jednostki, lecz grupy naukowców wywodzących się z różnorodnych dyscyplin zrzeszają się w towarzystwach naukowych, stawiając sobie za cel opracowanie podstaw samodzielnej dyscypliny.

Jedną z takich organizacji jest **DiGRA**⁵³ (*Digital Games Research Association*) – względnie jednorodna, jeśli chodzi o dyscypliny reprezentowane przez jej członków, bowiem zdominowana 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 organizacji⁵⁴ o jej charakterze, założeniach i celach, DiGRA jest międzynarodowym interdyscyplinarnym towarzystwem non-profit zrzeszającym naukowców i praktyków zajmujących się w swej pracy **grami cyfrowymi i powiązanymi zagadnieniami**. DiGRA postuluje promowanie współpracy między kręgami naukowymi a instytucjami komercyjnymi i przemysłem związanym z grami oraz innymi interaktywnymi mediami. Przy tak sformułowanych założeniach z pewnością tworzenie ludologii w kształcie zaproponowanym przez DiGRA jest znacznie ułatwione, bo ograniczone do gier cyfro-

⁵³ Formalnie zarejestrowana jako organizacja non-profit w 2003 r. w Finlandii. Pierwszym przewodniczącym DiGRA był prof. Frans Mäyrä, następnym prof. Tanya Krzywinska (od 2006 r.). DiGRA jest stowarzyszeniem skupiającym naukowców i praktyków zajmujących się badaniem gier i powiązanych z nimi zagadnieniami. Towarzystwo zachęca do prowadzenia wysokiej jakości badań nad grami oraz promuje współpracę i upowszechnianie prac swoich członków (por. <<http://www.digra.org>>). Celem DiGRA jest koordynowanie naukowych badań gier z perspektywy różnych dyscyplin w różnych częściach świata. W tym celu stworzono szereg oddziałów specjalistycznych (ang. *special interest groups* – SIGs) w ramach stowarzyszenia. Wspólnie z lokalnymi organizatorami DiGRA zorganizowała dotąd trzy konferencje odbywające się w odstępach dwóch lat. (Tłum. własne na podst.: <<http://en.wikipedia.org/wiki/DiGRA>>). Referaty wygłoszone podczas konferencji DiGRA: „Computer games and digital cultures” (6–8 czerwca 2002, Tampere, Finlandia, <<http://www.informatik.uni-trier.de/~ley/db/conf/digra/cgdc2002.html>>); „Level Up” (4–6 października 2003, Utrecht, Holandia, <<http://www.gamesconference.org/digra2003>>); „Changing views: worlds in play” (17–20 czerwca 2005, Vancouver, Kanada, <<http://www.gamesconference.org/digra2005/overview.php>>); „Situated play” (24–28 września 2007, Tokio, Japonia, <<http://www.digra2007.jp>>) dostępne są online w „cyfrowej bibliotece” (Digilibrary) DiGRA: <<http://www.digra.org/dl>>.

⁵⁴ <www.digra.org/digrainfo/document_view>.

wych. Wśród innych podobnych organizacji należy wymienić **The Canadian Games Studies Association**⁵⁵ oraz **Spilforskning**⁵⁶ – duńską sieć badaczy gier. Do starszych organizacji należą: brytyjska **Society for the Advancement of Games and Simulation in Education and Training (SAGSET)**⁵⁷, amerykańska **North American Simulation and Gaming Association (NASAGA)**⁵⁸, holenderska **International Simulation and Gaming Association (ISAGA)**⁵⁹.

Na krajowym gruncie stowarzyszeniem non-profit o charakterze naukowym jest **Polskie Towarzystwo Badania Gier**⁶⁰ (ang. *Games Research Association of Poland*), które jest o wiele bardziej zróżnicowane od DiGRA, jeśli chodzi o dyscypliny reprezentowane przez jego członków. I tak, pośród członków PTBG⁶¹ i gości dorocznych konferencji naukowych⁶² z cyklu „Kulturotwórcza funkcja gier” znajdują się kulturoznawcy, medioznawcy, socjologowie, psychologowie, psychiatry, filozofowie, językoznawcy i glosotodydaktycy, literaturoznawcy, pedagodzy, informatycy, ekonomiści, historycy, prawnicy, politolodzy, twórcy i projektanci gier, dziennikarze oraz przedstawiciele innych dyscyplin i dziedzin. Jak można przeczytać na oficjalnej witrynie internetowej PTBG:

PTBG to pierwsze naukowe towarzystwo ludologiczne w Polsce. Skupia naukowców i studentów z wielu uczelni, którzy zajmują się szeroko pojętą problematyką gier – zwłaszcza RPG i gier komputerowych. Jego celem jest popularyzowanie i rozwijanie wiedzy o grach, zarówno w ujęciu teoretycznym (interdyscyplinarnie i od strony nauk szczegółowych), jak i praktycznym (tworzenie i rozpowszechnianie gier; dydaktyczne zastosowania). Polskie Towarzystwo Badania

⁵⁵ <<http://contagion.edu.yorku.ca/cgsa/index.php>>.

⁵⁶ <<http://spilforskning.dk>>.

⁵⁷ <<http://www.sagset.org>>.

⁵⁸ <http://www.nasaga.org>.

⁵⁹ <<http://www.isaga.info>>. Wśród pokrewnych organizacji, z którymi współpracuje ISAGA (poza SAGSET, DiGRA i NASAGA) znajdują się także: ABSEL - Association for Business Simulation and Experiential Learning, INDSAGA - INDIAN Simulation And Gaming Association, JASAG - Japan Association of Simulation And Gaming, OzSAGA - Australian Simulation and Games Association, SAGANET - Simulation and Gaming Association - The Netherlands, SAGSAGA - Swiss Austrian German Simulation and Gaming Association, SIGIS - Societ Italiana Giochi di Simulazione, SSAGSg - Society of Simulation and Gaming of Singapore.

⁶⁰ Zarejestrowane w Krajowym Rejestrze Sądowym w 2005 r. z siedzibą w Poznaniu. Pierwszym i obecnym przewodniczącym towarzystwa jest dr Jerzy Zygmunt Szeja.

⁶¹ Encyklopedia naukowa online *Epistema* (wortal działający przy UMCS w Lublinie) pośród współczesnych członków polskich ludologów wymienia J. Szeję, M. Filiciaka, A. Surdyka, J. Stasieńko i P. Sitarskiego (<<http://wiedzaedukacja.eu/archives/86>>).

⁶² Dotąd odbyły się cztery konferencje PTBG z cyklu „Kulturotwórcza funkcja gier” z kolejnymi podtytułami: I. „Gra jako medium, tekst i rytuał”, Poznań, 19–20.11.2005: <www.gry2005.konferencja.org>; II. „Gra w kontekście edukacyjnym, społecznym i medialnym” Poznań, 25–26.11.2006: <www.gry2006.konferencja.org>; III. „Cywilizacja zabawy czy zabawy cywilizacji? Rola gier we współczesności”, Poznań, 24–25.11.2007: <www.gry2007.konferencja.org>; IV. „XXI wiek – wiekiem gier? Przydatność gier w poznawaniu i kształtowaniu zjawisk społecznych”, Poznań, 22–23.11.2008: <www.gry2008.konferencja.org>; przygotowywana kolejna konferencja: V. „Społeczny i naukowy status ludologii”, Poznań, 17–18.10.2009: <www.gry.konferencja.org>.

Gier ma ambicję, aby to jego członkowie dokonywali wartościowych ustaleń naukowych oraz nowatorskich rozwiązań praktycznych.

Towarzystwo organizuje – samodzielnie i we współpracy z instytucjami naukowymi – spotkania i panele naukowe oraz inne imprezy związane z badaniem gier. Ma zamiar upowszechniać i wydawać powstające w Polsce ludologiczne prace naukowe. PTBG propaguje ideę gier jako formy twórczego wykorzystania czasu, zamierza przedkładać władzom oświatowym wnioski dotyczące zastosowania gier w dydaktyce oraz projektować zainteresowanie nimi m.in. za pośrednictwem internetu. Towarzystwo będzie również zajmować stanowisko w sprawach publicznych dotyczących gier. Planowana jest współpraca z towarzystwami naukowymi i pokrewnymi instytucjami w kraju i za granicą⁶³.

Ideą łączącą naukowców tak licznych dyscyplin jest badanie szeroko pojętych gier i różnorodnych ich aspektów z rozmaitych naukowych perspektyw, a także praktyczne zastosowania gier w edukacji (łącznie z nauczaniem języków obcych i e-learningiem).

Ludologia jako nauka zajmująca się badaniem gier oraz ich roli w życiu człowieka jest stosunkowo młodą dyscypliną i dlatego trudno byłoby znaleźć naukowców zajmujących się grami jako takimi. Studiowaniem zasad, strategii, taktyk (np. teorii debiutów w szachach), analizowaniem poszczególnych partii i licznymi zagadnieniami ściśle dotyczącymi samej gry i rozgrywki od wieków zajmują się stratedzy, taktycy, analitycy, w końcu zawodnicy, sportowcy, gracze (często zawodowi). Nie każdy jednak nazwałby się badaczem gier i nie każdy zresztą odczuwa potrzebę naukowej refleksji. Ludologia zaś jako dyscyplina naukowa zajmująca się badaniem gier dalece wykracza poza techniczne ramy gier i osadza je w kontekście relacji międzyludzkich, kultury i wszystkich zjawisk im towarzyszących. Najczęściej to praktyk-gracz – łącząc swoją wiedzę i doświadczenia z przygotowaniem i warsztatem badawczym, w jakie wyposaża go uzyskane wykształcenie – jest w stanie najlepiej ująć dane zjawisko z perspektywy naukowej. Połączenie punktów widzenia gracza i badacza w przypadku ludologii jest zatem niemal nieuniknione – można być graczem, nie będąc ludologiem, lecz bardzo trudno być kompetentnym badaczem gier, nie będąc graczem. Bardzo rzadko zdarza się, by ludolog badał grę, w którą ani razu nie zagrał. Naturalnie, powstaje tutaj pytanie o wpływ osobistego zaangażowania badacza – z pewnością zdarza się tak, iż ogranicza ono obiektywność wyników. Wydaje się jednak, że jest to lepsze rozwiązanie od prowadzenia badań bez gruntownej znajomości ich przedmiotu (w tym drugim wypadku skądinąd badacze rzadko nazywają samych siebie ludologami). Nieznajomości gier towarzyszy niekiedy stosowanie wa-

⁶³ <<http://ptbg.org.pl/strona.php?id=5>>. Podobne stwierdzenia znajdują się w statucie PTBG dostępnym na stronie <<http://ptbg.org.pl/strona.php?id=4>>.

dliwej metodologii, która służyć może potwierdzeniu tezy niemającej wiele wspólnego z rzeczywistą naturą zjawiska⁶⁴.

5. Perspektywy badań nad grami i przyszłość ludologii

Gonzalo Frasca w swoim artykule⁶⁵ przedstawił powody, zanalizował i spróbował wyjaśnić a jednocześnie ośmieszyć nieporozumienie związane z rzekomym konfliktem czy debatą pomiędzy narratywistami/narratologami i ludologami. Radykalni ludolodzy oskarżyli mianowicie narratywistów o próbę zawłaszczenia badań gier na rzecz ich własnej dyscypliny, a z tego powodu próbowali raz na zawsze wykluczyć narrację z badania gier. Można by w tym kontekście zadać nieco prowokacyjne pytanie: jak odebraliby owi radykałowie wielość dyscyplin wśród członków PTBG oraz gości konferencji towarzystwa – czy również jako próby zawłaszczenia badań gier przez każdą z nich? Jedną z najliczniejszych grup naukowych reprezentowanych na konferencjach PTBG (obok przedstawicieli nauk społecznych, w tym kulturoznawców, socjologów, psychologów i filozofów) są językoznawcy. Interesują się oni grami językowymi i komunikacyjnymi oraz innymi technikami ludycznymi w dydaktyce języków obcych (zwłaszcza nauczaniu języków angielskiego i niemieckiego), a także edukacyjnymi grami cyfrowymi jako przykładami nowych mediów w glottodydaktyce. Przedmiotem ich badań są jednak również gry w ogóle (cyfrowe i niecyfrowe), np. jako medium komunikacji lub bardziej szczegółowo: kanały komunikacyjne w grach z perspektywy pragmatyngwistycznej⁶⁶. Dotąd jednak ze strony żadnej z grup ani indywidualnych badaczy nie padły jakiegokolwiek roszczenia wobec ludologii, próby jej podporządkowania czy orzeczenia o przynależności badań gier

⁶⁴Proceder ten najczęściej dotyczy badań rzekomego „złobnego wpływu” pewnych rodzajów gier (głównie komputerowych, tzw. agresywnych typu *shooter*) na graczy (zwłaszcza nieletnich). Jego zgłębienie, tak jak w przypadku wszelkich innych badań psychologicznych, wymaga uwzględnienia o wiele większej liczby zmiennych i objęcia o wiele liczniejszej populacji, niż niektórzy badacze przyjmują. Inną istotną kwestią jest ich nieznanostwo zasad tzw. ratingu, czyli oznakowania wiekowego i klasyfikacji zawartości gier komputerowych, lub wręcz świadome ignorowanie jego istnienia. Od lat oczywiste jest, że dane tytuły gier mają swoich konkretnych odbiorców i nie wszystkie gry przeznaczone są dla graczy w każdym wieku, a gry komputerowe dawno już przestały być wyłącznie dziećmi zabawką. W związku z tym zachodzi tu swoisty paradoks uniemożliwiający uzyskanie rzetelnych rezultatów badania – eksperymentowanie na nieletnich polegające na nakłanianiu do grania w gry dla nich nieprzeznaczone przypomina pojenie gimnazjalisty alkoholem dla udowodnienia złobnych tego efektów. A to już nie tylko nieetyczne, ale i nielegalne. Z kolei dotarcie do wystarczająco licznej próby badawczej – zapewne nieletnich, którzy wbrew ostrzeżeniu dystrybutorów i zakazom rodziców grywają w gry dla nich nieprzeznaczone – może okazać się niezwykle trudne. Prawdziwy ludolog interesuje się oczywiście wpływem gier i ich treści na graczy, lecz na podstawie wyników badań przeprowadzonych w sposób rzetelny i zgodny z etyką naukową. Szerzej kwestie ratingu opisuje P. Sitarski, *Historia, założenia i praktyka klasyfikacji (ratingu) gier komputerowych w Europie i na świecie*, w: A. Surdyk, J.Z. Szeja (red.), *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, tom II, seria „Język–kultura–komunikacja”, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań.

⁶⁵G. Frasca, op. cit.

⁶⁶Bardziej szczegółowo opisano tę problematykę na przykładzie klasycznych gier fabularnych w: A. Surdyk, *Klasyfikacja interakcji w grach typu role-playing games oraz relacje komunikacyjne i dydaktyczne w technice gier fabularnych*, „Homo Communicativus” nr 2(4), ZTiFK UAM, Poznań 2008.

do tej czy innej dyscypliny. Pola badań nad grami w różnych ośrodkach i jednostkach, towarzystwach i innych gremiach mogą oscylować wokół różnorodnych punktów centralnych z różnym środkiem ciężkości, lecz nie oznacza to zmonopolizowania ludologii przez którąkolwiek z nich.

Na przekór niektórym zachodnim radykałom można wskazać liczne przykłady gier, w których narracja odgrywa kluczową rolę. Doskonałym dowodem na to, z jak wielu perspektyw naukowych może być postrzegany i badany pojedynczy typ gier, są **narracyjne gry fabularne**⁶⁷, w przypadku których trudno zaprzeczyć kluczowej funkcji narracji, jednak żadna ze znanych dyscyplin nie uzurpuje sobie prawa do wyłączności badań. Dla przykładu literaturoznawcę w klasycznych grach fabularnych może zainteresować opowiedziana historia (w formie ustnej, pisemnej lub w postaci zapisu audio lub/i wideo), podręcznik gry, scenariusz jako tekst itd., zawarte w nich literackie zapożyczenia i inspiracje, intertekstualność i inne. Językoznawca może zechcieć zbadać język podręcznika, scenariusza, sesji, specyficzny żargon graczy (jak wielu innych grup społecznych); pragmatyngwista – komunikację pomiędzy samymi graczami, komunikację pomiędzy graczami i prowadzącym, pomiędzy ich postaciami a postaciami niezależnymi odgrywanymi przez prowadzącego i wiele innych; glottodydaktyk – różne aspekty zastosowania NGF w nauce języków obcych⁶⁸. Socjolog może zaciekawić mogą zjawiska społeczne dotyczące zarówno graczy, jak i postaci, czy nawet świata przedstawionego. Uwaga psychologa może się skupić na identyfikacji gracza z odgrywaną przezeń postacią, postawach poszczególnych bohaterów, powodach i rodzajach dokonywanych wyborów itp. Filozof może uznać za godne uwagi kwestie etyczne i inne, które towarzyszą temu typowi gier. Wiele innych zjawisk, postaw, zachowań, mechanizmów i zagadnień „growych” i „okołogrowych” z powodzeniem może stać się obiektem zainteresowań badawczych kulturoznawców, antropologów, historyków i przedstawicieli innych dyscyplin licznie przybywających na konferencje PTBG. Ponadto wielu naukowców wykorzystuje koncept gry lub zaledwie jej kontekst, zajmując się szeroko pojętymi zjawiskami ludyczności w badaniach, które można by nazwać okołoludologicznymi, paraludologicznymi – a nawet stosuje pojęcie gry wyłącznie metaforycznie, co wydaje się już nie wchodzić w zakres zainteresowań ludologii.

⁶⁷ Szeja (J.Z. Szeja, *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*, Rabid, Kraków) proponuje termin *narracyjne gry fabularne* (rozgrywane bez udziału i pośrednictwa komputera) dla odróżnienia klasycznych gier fabularnych, zwanych również stolikowymi (ang. *table-top RPGs*) od innych licznych pochodnych gatunków, jak komputerowe gry fabularne (ang. *Computer Role-Playing Games – cRPGs*) z licznymi odmianami. Definicję klasycznych (narracyjnych) gier fabularnych zaproponowano w: A. Surdyk, *Od Tolkiena do glottodydaktyki, czyli o technice gier fabularnych w dydaktyce języków obcych i gustach literackich studentów*, w: A. Surdyk (red.), *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, tom I, seria „Język, kultura, komunikacja” nr 1, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań. Dostępna również online w Encyklopedii „Epistema” na wortalu naukowym „Wiedza i Edukacja” przy UMCS w Lublinie: <<http://wiedzaiedukacja.eu/archives/77>>.

⁶⁸ A. Surdyk, *Gry fabularne na lektoracie a autonomizacja studenta*, niepublikowana praca doktorska napisana w KGiT UAM Poznań, 2003.

W świetle sporu zachodnich badaczy gier przywołanego przez Fraskę wydaje się, że ludologia w polskim wydaniu (przy porównywalnym stażu i liczbie konferencji zorganizowanych przez DiGRA i PTBG) łagodzi wszelkie spory badaczy a przynajmniej ich nie wywołuje. Badanie gier w Polsce nie rodzi również żadnych „kolonialistycznych/imperialistycznych”⁶⁹ zakusów ze strony przedstawicieli którejkolwiek z dyscyplin i dziedzin naukowych. Tylko od nich samych zależy, czy z powodu swojego zainteresowania grami nazwą siebie ludologami, czy też nie. Ktoś mógłby powiedzieć, że będąc badaczami gier, od razu stają się jednocześnie ludologami. Jednakże w tej chwili nikt jeszcze nie może mienić się ludologiem z racji wykształcenia i posiadanego dyplomu, a jedynie z racji zainteresowań badawczych i pasji.

W ludologii jest miejsce dla wszystkich badaczy gier – jako że to my wszyscy nadal wciąż ją tworzymy, a jej kształt i przyszłość jest w naszych rękach.

Literatura

Abt C. C., 1971, *Ernstes Spiele. Lernen durch gespielte Wirklichkeit*, Köhln.

Björk S., Holopainen J., 2004, *Patterns in game design*, Cengage Delmar Learning, New York.

Caillois R., 1997, *Gry i ludzie*, Volumen, Warszawa.

Caillois, R., 2005, *Gry i ludzie w: Kolankiewicz L. (red.), Antropologia widowisk. Zagadnienia i wybór tekstów*, Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa, s. 163-174.

The Canadian Games Studies Association, <<http://contagion.edu.yorku.ca/cgsa/index.php>>.

Culin S., 1907, *Games of the North American Indians*. Twenty fourth Annual Report of the Bureau of American Ethnology, 1902–1903. Government Printing.

Digital Games Research Association, www.digra.org/digrainfo/document_view.

Elkonin D. B., 1978, *Psychologija igry*, Pedagogika, Moskwa.

Eludamos: Journal for Computer Game Culture, <http://www.eludamos.org>.

Encyklopedia „Epistema”, wortal „Wiedza i Edukacja” przy UMCS w Lublinie, hasło „gry fabularne”, <<http://wiedzaiedukacja.eu/archives/77>>.

European Game Academy, <www.ega.org.pl>.

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

Frasca G., 1999, *Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative* pierwotnie opubl. w j. fińskim pt. *Ludologia kohtaa narratologian w: Parnasso*, 3, wersja ang. dostępna online: <www.ludology.org>.

Frasca G., 2003, *Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place*, dostępne online na <<http://www.digra.org/dl>>.

Game Journal: Professional Academic Forum for Games and Game Theory, <http://www.gamejournal.org>.

Game Research: The art, business, and science of video games, <<http://www.game-research.com>>.

Game Studies: The International Journal of Computer Game Research, <<http://gamestudies.org>>.

⁶⁹Jak określił całą sprawę Frasca *Ludologists...*, op. cit., s. 5.

- Games and Culture: A Journal of Interactive Media*, <<http://gac.sagepub.com>>.
- Games without frontiers*, <<http://www.gameswithoutfrontiers.net>>.
- „Homo Communicativus”, <www.hc.amu.edu.pl>.
- Hostyński P., 2003, *Szukamy nowych dróg. Materiały II meetingu glottodydaktycznego zorganizowanego w ramach Podyplomowego Studium Glottodydaktyki 2000/2001*, Rys-studio, Poznań.
- Huizinga J., 1985, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, Czytelnik, Warszawa.
- Huizinga J., 2005, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, w: Kolankiewicz L. (red.), *Antropologia widowisk. Zagadnienia i wybór tekstów*, Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa, s. 143–162.
- Instytut Lingwistyki Stosowanej UAM, <www.ILS.amu.edu.pl>.
- International Simulation and Gaming Association (ISAGA), <www.isaga.info>.
- Järvinen A., 2007, *Games without Frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design*, w: *Acta Electronica Universitatis Tamperensis, 701*, Helsinki, praca doktorska dostępna na <<http://acta.uta.fi/english/teos.phtml?11046>>.
- Kolankiewicz L. (red.), 2005, *Antropologia widowisk. Zagadnienia i wybór tekstów*, Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa.
- Kulturotwórcza funkcja gier*, <www.gry.konferencja.org>.
- Kulturotwórcza funkcja gier 2005*, <www.gry2005.konferencja.org>.
- Kulturotwórcza funkcja gier 2006*, <www.gry2006.konferencja.org>.
- Kulturotwórcza funkcja gier 2007*, <www.gry2007.konferencja.org>.
- Kulturotwórcza funkcja gier 2008*, <www.gry2008.konferencja.org>.
- Loading...*, <<http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading>>.
- Ludologia.org*, <<http://www.ludologia.org>>.
- Ludologica*, <www.konzack.blogspot.com>.
- The Ludologist*, <<http://www.jesperjuul.net/ludologist>>.
- Ludology.org*, <www.ludology.org>.
- <www.ludology.org/about_gonzalo_frasca.html>.
- Mochocki M., 2007, *Między grą a literaturą. Scenariusze narracyjnych gier fabularnych*, niepublikowana praca doktorska, Wydział Filologiczno-Historyczny, Uniwersytet Gdański.
- North American Simulation and Gaming Association (NASAGA), <www.nasaga.org>.
- Okoń W., 1995, *Zabawa a rzeczywistość*, Wydawnictwo „Żak”, Warszawa.
- Okoń W., 2007, *Nowy słownik pedagogiczny* (wyd. X uzupełnione i poprawione), Wydawnictwo Akademickie „Żak”, Warszawa.
- Palmer H. E., 1964, *The Principles of Language Study*, (I wyd. 1921), Oxford University Press, Oxford.
- Pfeiffer W., 2001, *Nauka języków obcych. Od praktyki do praktyki*, Wagros, Poznań.
- Piasecki E., 1922, *Badania nad genezą ćwiczeń cielesnych*, Poznań.
- Pijanowski L., Pijanowski W., 2006, *Encyklopedia gier według Lecha i Wojciecha Pijanowskich*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- Polskie Towarzystwo Badania Gier (*Games Research Association of Poland*), www.PTBG.org.pl.
- Prokop I., 2001, *Materiały I Meetingu Glottodydaktycznego zorganizowanego w ramach Podyplomowego Studium Glottodydaktyki 1999/2000 w Katedrze Glottodydaktyki i Translatoryki w dniach 24–25 czerwca 2000*, Rys-studio, Poznań.
- Society for the Advancement of Games and Simulation in Education and Training (SAGSET), www.sagset.org

- Siek-Piskozub T. 1993, *Games and plays in foreign language teaching*, w: J. Darski, Z. Vetulani (red.) *Linguistische Arbeiten, Sprache – Kommunikation – Informatik (Akten des 26. Linguistischen Kolloquiums, Poznań 1991)*, Max Niemeyer Verlag, Tübingen.
- Siek-Piskozub T. 1994, *Gry i zabawy w nauczaniu języków obcych*, WSiP, Warszawa.
- Siek-Piskozub T., 1995, *Gry, zabawy i symulacje w procesie glottodydaktycznym*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań.
- Siek-Piskozub T., 2001, *Uczyć się bawiąc. Strategia ludyczna na lekcji języka obcego*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- Sitarski P., 2008, *Historia, założenia i praktyka klasyfikacji (ratingu) gier komputerowych w Europie i na świecie*, w: A. Surdyk, J.Z. Szeja (red.) *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, tom II, seria „Język–kultura–komunikacja” nr 2, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań, s. 189–200.
- Sitarski P., 2002, *Rozmowy z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Rabid, Kraków. Spilforskning, <<http://spilforskning.dk>>.
- Sułkowski B., 1984, *Zabawa. Studium socjologiczne*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- Stasienko J., 2005, *Alien vs. Predator – gry komputerowe, a badania literackie*, Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej Edukacji TWP, Wrocław.
- Surdyk A., 2003, *Gry fabularne na lektoracie a autonomizacja studenta*, niepublikowana praca doktorska napisana w KGiT UAM Poznań.
- Surdyk A., 2006, *An Introduction to the Communicative Technique of Role-Playing Games in Teaching Foreign Languages* – referat wygłoszony podczas FIPLV World Congress 2006/LMS Språkdag in Göteborg Sweden 15-17 June, dostępny online: <<http://www.fiplv.org/WC06/documentation/English/AugustynSurdyk.pdf>>.
- Surdyk A., 2007a, *Charakter i cele Polskiego Towarzystwa Badania Gier oraz perspektywy badań nad grami w Polsce*, w: Surdyk A., Szeja J.Z. (red.) *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, tom II, seria „Język–kultura–komunikacja” nr 2, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań.
- Surdyk A., red. 2007b, *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, tom I, seria „Język–kultura–komunikacja” nr 1, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań.
- Surdyk A., 2007c, *Od Tolkiena do glottodydaktyki, czyli o technice gier fabularnych w dydaktyce języków obcych i gustach literackich studentów*, w: Surdyk A., (red.) *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, tom I, seria „Język–kultura–komunikacja” nr 1, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań, s. 91–98.
- Surdyk A., 2008a, *Edukacyjna funkcja gier w dobie „cywilizacji zabawy”*, „Homo Communicativus” nr 3(5), ZTiFK UAM, Poznań, s. 27–45.
- Surdyk A., 2008b, *Klasyfikacja interakcji w grach typu role-playing games oraz relacje komunikacyjne i dydaktyczne w technice gier fabularnych*, „Homo Communicativus” 2(4), ZTiFK UAM, Poznań, 115–125.
- Surdyk A., Szeja J.Z., red. 2007, *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, tom II, seria „Język–kultura–komunikacja” nr 2, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań.
- Surdyk A., Szeja J.Z., (red). 2008a, *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra w kontekście edukacyjnym, społecznym i medialnym*, „Homo Communicativus” 2(4) 2008, ZTiFK UAM, Poznań.
- Surdyk A., Szeja J.Z., red. 2008b, *Kulturotwórcza funkcja gier. Cywilizacja zabawy czy zabawy cywilizacji? Rola gier we współczesności*, „Homo Communicativus” 3(5) 2008, ZTiFK UAM, Poznań.
- Szeja J.Z., 2004, *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*, Rabid, Kraków. <<http://wiedzaiedukacja.eu>>.
- <<http://wiedzaiedukacja.eu/archives/tag/lars-konzack>>.
- <<http://wiedzaiedukacja.eu/archives/86>>.

<<http://en.wikipedia.org/wiki/DiGRA>>.

<http://en.wikipedia.org/wiki/Gonzalo_Frasca>.

<<http://en.wikipedia.org/wiki/Ludology>>.

Znaniecki F., 1974, *Ludzie teraźniejsi a cywilizacja przyszłości*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.

dr Augustyn Surdyk – Instytut Lingwistyki Stosowanej, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Poznań
SurdykMG@amu.edu.pl

* * *

Status naukowy ludologii. Przyczynek do dyskusji

Streszczenie

Artykuł stanowi wprowadzenie do dyskusji o statusie naukowym ludologii jako dyscypliny zajmującej się badaniem gier. Przedstawia podsumowanie ważniejszych dotychczasowych badań w tym zakresie oraz nakreśla podstawowe różnice między postrzeganiem i obiektem badań ludologii w Polsce i na świecie.

The academic status of ludology. Introduction to a discussion

Summary

The article is an introduction to a discussion on the status of ludology as an academic discipline dealing with games research. It presents a summary of the most important research in this area and outlines the basic differences between the perception and scope of research of ludology in Poland and abroad.