

Augustyn Surdyk

CHARAKTER I CELE POLSKIEGO TOWARZYSTWA BADANIA GIER ORAZ PERSPEKTYWY BADAŃ NAD GRAMI W POLSCE

Wstęp

Mamy zaszczyt oddać w Państwa ręce publikację zawierającą zbiór referatów wygłoszonych na I Konferencji Polskiego Towarzystwa Badania Gier, współorganizowanej przez Instytut Lingwistyki Stosowanej UAM, w dniach 19-20 listopada 2005 r. Olbrzymie zainteresowanie konferencją zaowocowało przybyciem ponad stu dwudziestu gości reprezentujących różne dyscypliny naukowe. I tak, wśród najliczniej przybyłych, znaleźli się glottodydaktycy, językoznawcy, literaturoznawcy, kulturoznawcy, filozofowie, socjologowie, psychologowie, medioznawcy i specjaliści zajmujący się multimediami i Internetem. Przed lekturą tomu pozwolę sobie słowem wstępu pokrótce scharakteryzować najmłodsze w Polsce towarzystwo naukowe, jakim jest PTBG, przedstawić jego cele, przedmiot badań oraz nakreślić perspektywy dalszej działalności.

1. Krótka historia Polskiego Towarzystwa Badania Gier

Polskie Towarzystwo Badania Gier (w brzmieniu angielskim: *Games Research Association of Poland*) zostało powołane w styczniu 2004 r. z inicjatywy grupy badaczy, naukowców-wykładowców akademickich, doktorantów oraz studentów związanych z uczelniami z terenu całego kraju i ma charakter interdyscyplinarny. Zrzesza bowiem specjalistów wielu dziedzin, między innymi: językoznawców, glottodydaktyków, literaturoznawców, socjologów, psychologów, kulturoznawców, medioznawców, filozofów,

historyków, ekonomistów, informatyków i innych przedstawicieli nauk humanistycznych, społecznych oraz ścisłych. Ideą łączącą naukowców tyłu dyscyplin naukowych jest wspólne zainteresowanie badaniem szeroko pojętych gier w wielu aspektach, z perspektywy różnych dziedzin naukowych i ich zastosowaniem w edukacji (w tym w glottodydaktyce oraz *e-learningu*). Ludologia jako nauka zajmująca się badaniem gier w życiu człowieka jest w Polsce młodą dyscypliną i stosunkowo trudno znaleźć naukowców badających tylko gry jako zajęcia czysto ludyczne, stąd interdyscyplinarność towarzystwa oraz integracja wielu środowisk.

Na pierwszym zjeździe założycielskim zdecydowano o nazwie Towarzystwa (inną propozycją, która uzyskała mniejsze poparcie, było Polskie Towarzystwo Ludologiczne), wybrano Zarząd Główny, przyjęto statut PTBG, a za siedzibę spośród proponowanych Krakowa i Warszawy obrano stolicę. Stworzono listę dyskusyjną członków i sympatyków PTBG oraz stronę internetową pod adresem www.PTBG.org.pl – która wraz z forum stała się głównym medium komunikacji, wymiany poglądów i zamieszczania komunikatów Zarządu Głównego. Entuzjazm członków PTBG początkowo przegrywał jednak ze skomplikowanymi wymogami urzędów, których baczne oko dopatrywało się braków formalnych w składanych wnioskach i załączanej dokumentacji, w wyniku czego konieczne było zwołanie kolejnych zjazdów założycielskich w Toruniu i ponownie w Krakowie z powtórzeniem wszystkich procedur. Na trzecim, ostatnim zjeździe założycielskim zdecydowano jednak o zmianie miejsca rejestracji Towarzystwa z Warszawy na Poznań. Dzięki fachowej pomocy prawnej, Towarzystwo doczekało się rejestracji 12 maja 2005 r. w stolicy Wielkopolski. W międzyczasie rozpoczęto już przygotowania do organizacji konferencji oraz wydania niniejszej publikacji. Wiść o Towarzystwie oraz konferencji rozeszła się w Internecie i trafiła za granicę, gdzie spotkała się z odzewem, co pozwoliło nadać konferencji rangę międzynarodową.

Niniejszym pragnę serdecznie podziękować wszystkim osobom, które przyczyniły się do zaistnienia Towarzystwa w świecie nauki: Przewodniczącej Komitetu Organizacyjnego prof. dr hab. Izabeli Prokop, która jako kierownik ówczesnej Katedry Glottodydaktyki i Translatoryki UAM wyraziła zgodę na współorganizowanie konferencji, prof. dr hab. Waldemarowi Pfeifferowi, który jako obecny Dyrektor Instytutu Lingwistyki Stosowanej zgodę tę podtrzymał, JM Rektorowi UAM prof. dr hab. Stanisławowi Lorencowi, Dziekanowi Wydziału Neofilologii UAM prof. dr hab. Józefowi Darskiemu, Prodziekanowi Wydziału Neofilologii prof. dr hab. Mirosławowi Lobie oraz Prezydentowi Miasta Poznania Ryszardowi Grobelnemu za objęcie konferencji honorowym patronatem; Dyrekcji Międzynarodowych Targów Poznańskich za użyczenie sal konferencyjnych z nowocze-

snym wyposażeniem, firmie Innotech za udostępnienie nowoczesnego systemu obsługującego stronę internetową konferencji, członkom Komitetu Organizacyjnego i Kolegium Redakcyjnego za ogrom pracy, którą wykonali, oraz wszystkim innym osobom, których wkładu pracy nie da się przecenić.

2. Charakter i cele PTBG

PTBG jest pierwszym naukowym towarzystwem ludologicznym w Polsce. Skupia naukowców i studentów z wielu krajowych uczelni wyższych, którzy zajmują się szeroko pojętą problematyką gier – w tym gier fabularnych (ang. *Role-Playing Games*) 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; ich dydaktyczne zastosowania). Polskie Towarzystwo Badania Gier ma ambicję, aby to jego członkowie dokonywali wartościowych ustaleń naukowych oraz nowatorskich rozwiązań praktycznych.

Towarzystwo, zgodnie z postanowieniami Statutu (patrz § 7 – pełna wersja Statutu dostępna jest na stronie www.PTBG.org.pl), ma zamiar organizować – samodzielnie i we współpracy z instytucjami naukowymi – spotkania i panele naukowe oraz inne imprezy związane z badaniem gier, a tym samym 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 granicą.

3. Ludologia jako dyscyplina naukowa a odbiór społeczny gier

We współczesnym powszechnym rozumieniu, przynajmniej na naszym krajowym gruncie, termin „gra” kojarzony jest najczęściej z grami komputerowymi, co może irytować wielu miłośników i badaczy gier towarzyskich, które są obecne w dziejach ludzkości od czasów prehistorycznych. Skojarzenie takie jest jednak zrozumiałym wynikiem postępu technologicznego i obserwowalnym od lat 90. ubiegłego stulecia nagłym przyspieszeniem w upowszechnianiu się w naszych domach stosunkowo nowego medium,

jakim są komputery. Tym bardziej zatem jest to widoczny sygnał, iż nie należy lekceważyć zjawiska gier komputerowych. Z drugiej jednak strony, z powodu niskiej społecznej świadomości i niepełnej, bądź wręcz szczątkowej wiedzy na temat walorów (lecz również potencjalnych zagrożeń) gier komputerowych, czy szerzej ujmując – elektronicznych – są one bagatelizowane i kategoryzowane przez laików jako zjawisko mało istotne, niepoważne, czy wręcz szkodliwe lub złe. Do szerzenia się takiego poglądu przyczyniają się kontrowersje wokół poszczególnych tytułów, które z uwagi na swój atrakcyjny medialnie charakter odwracają uwagę od mniej szokujących informacji o zastosowaniach gier edukacyjnych, dydaktycznych (w tym we wczesnym nauczaniu, glottodydaktyce, pedagogice czy tyflodydaktyce – edukacji osób niewidomych). Rzadko, raczej w ramach ciekawostek, media podają informacje o pozytywnym wpływie gier (nie tylko komputerowych) na rozwój intelektualny i manualny graczy, czy zastosowaniach m.in. w medycynie i rehabilitacji¹.

Rzeczywisty wpływ tzw. agresywnych gier komputerowych na poziom agresji graczy jest tematem sporów psychologów, pewne natomiast jest to, że nie wszystkie gry powinny być dostępne dla najmłodszych, których nieukształtowana w pełni psychika może nie odróżniać świata rzeczywistego od fikcji i nie ma wystarczająco ukształtowanego systemu wartości. Nie jest to jednak problem dotyczący wyłącznie gier komputerowych, lecz wszelkich mediów (w tym książek i filmów), w których odbiór młody człowiek może zaangażować się emocjonalnie.

O ile jednak gry komputerowe, zdaniem przeciętnego zjadacza chleba, mogą stanowić pole badań choćby dla psychologów i socjologów, to w na-

¹ 20 lipca 2005 r. TVN24 w programie „OnetLink”, poświęconym nowoczesnym mediom i technologii, wyemitowała krótki materiał mówiący o amerykańskich odkryciach dotyczących wpływu gier komputerowych na usmierzenie lub przynajmniej zapomnienie o bólu u dzieci po leczeniu chemoterapią. Tego samego dnia w programie informacyjnym „Panorama” w TVP2 pokazano dość obszerny reportaż o wykorzystaniu przez brytyjskich naukowców gier komputerowych w rekonwalescencji pacjentów. Według nich granie w gry w okresie rekonwalescencji pozwala zmniejszyć ilość środków znieczulających podawanych pacjentom, poprawia ich samopoczucie i pozwala zapomnieć o chorobie. 17 stycznia 2005 r. w programie Fakty na kanale TVN wyemitowano dość obszerny reportaż dotyczący amerykańskich chirurgów grających w gry komputerowe. Jak wykazują badania, chirurdzy przeprowadzający skomplikowane operacje przy pomocy precyzyjnych narzędzi (najczęściej wspomaganych nowoczesną technologią komputerową), którzy spędzają 3 godziny w tygodniu grając w gry komputerowe, popełniają do 40% błędów mniej. Jak podano w komentarzu, gry pozwalają ćwiczyć refleks i zręczność, które są niezbędne w ich niezwykle odpowiedzialnym zawodzie.

szym społeczeństwie jeszcze mniej poważnie odbierany jest termin *zabawa* w kontekście możliwości prowadzenia badań naukowych. Nie ułatwia to działania rodzimym ludologom, którzy – w odróżnieniu od środowisk naukowych krajów Europy Zachodniej i Stanów Zjednoczonych – nie mają możliwości prowadzenia badań w ramach jednolitej dyscypliny, w krajach anglojęzycznych zwanej *ludology*, lecz realizują swoje zainteresowania badawcze we własnych, zawężonych naukowo kręgach, w których mogą liczyć na zrozumienie i poważne traktowanie wyników swoich prac.

4. Badania nad grami w Polsce

Ludologia jako nauka o grach, chcąc pretendować w kraju do miana samodzielnej dyscypliny naukowej, musi spełniać określone podstawowe warunki metodologiczne. Nawet status uniwersytecki bowiem nie czyni z żadnej dyscypliny automatycznie dziedziny naukowej. Podając za Pfeifferem (2001) są to: (1) własny przedmiot badań, (2) własne cele badań oraz (3) naukowe metody badań. Co za tym idzie, przedmiot badań ludologii nie powinien być redukowalny do innych dyscyplin. Podobnie jak glottodydaktyka i wiele innych współczesnych dyscyplin naukowych jest ona dziedziną interdyscyplinarną. Interdyscyplinarność ludologii znajduje swoje odbicie w mnogości dyscyplin naukowych reprezentowanych przez członków Polskiego Towarzystwa Badania Gier. Wykracza ona jednak znacznie poza ramy dyscyplinarności innych dziedzin, gdyż wynika z zazębiania się obszarów zainteresowań badawczych nauk humanistycznych, społecznych i ścisłych. W związku z tym nasuwają się tutaj pytania: Czy możliwe i potrzebne jest stworzenie odrębnej metodologii badań nad grami? Czy ludologia może wyrastać wyłącznie na gruncie teorii wypracowanych przez nauki humanistyczne i społeczne? Pytania te znalazły się wśród zagadnień zaproponowanych do dyskusji przez Komitet Organizacyjny Konferencji, a celem konferencji i niniejszej publikacji jest między innymi próba znalezienia odpowiedzi i zachęta do dalszej dyskusji.

4.1. Metodologia badań gier

W przypadku ludologii lub konkretnie zakresu działań PTBG, z jego wyjątkową interdyscyplinarnością, stworzenie wspólnej metodologii badań nad grami wydaje się zadaniem niezmiernie trudnym. Rozwiązaniem mogłoby być swego rodzaju elastyczny dobór metodologii badań w zależności od celu, poziomu, charakteru i przedmiotu badań lub też, w szczególnych przypadkach, zastosowanie kompilacji metod zaczerpniętych z literatury-

znawstwa, socjologii, psychologii, kulturoznawstwa, pedagogiki i glottodydaktyki, czy innych dyscyplin. Jednocześnie powinny zostać określone i wyodrębnione teorie czyste, realizujące cele poznawcze, i teorie stosowane – realizujące cele pragmatyczne. Z perspektywy glottodydaktyki zapewne jedną z możliwych propozycji metod badania gier mogłaby być metodologia *action research*². Została ona zastosowana w badaniach nad autonomizacją studenta (Surdyk 2002, 2003, 2004; Drożewska 2005) i rozwojem jego osobistej kompetencji komunikacyjnej w nauce języków obcych na poziomie akademickim przy zastosowaniu innowacyjnej komunikacyjnej Techniki Gier Fabularnych opartej na zasadach popularnych towarzyskich gier fabularnych (ang. *Role-Playing Games*) przystosowanych przez autora do warunków glottodydaktyki.

Początki metody *action research* sięgają końca XIX wieku, a pierwsze wzmianki o niej można znaleźć w pracach naukowców wywodzących się z ruchu „Nauka w Edukacji” (ang. *Science in Education*), którzy byli inicjatorami wielu reform społecznych. Przez dziesięciolecia metoda znajdowała coraz to szersze zastosowanie w różnych dziedzinach społecznych i naukowych, a w różnych jej aspektach oraz na różnych etapach swego rozwoju doczekała się wielu definicji. Niektóre z nich zostały ujęte w zestawieniu zaprezentowanym przez Burns (1999: 29 n.), z których wybraną przedstawiamy poniżej.

Action research jest zastosowaniem metody odkrywania faktów w praktycznym rozwiązywaniu problemów zachodzących w sytuacjach społecznych w celu polepszenia jakości akcji podejmowanych w ich obrębie. Zakłada współpracę badaczy, praktyków i laików (Burns 1994: 293). Z tego względu, oraz z uwagi na uczestniczącą rolę badacza jak i badanych, metodologia *action research*, szerzej opisana w innych opracowaniach autora na przykładzie Techniki Gier Fabularnych, wydaje się aplikowalna do badań nad niemal wszystkimi grami towarzyskimi, w których niezaprzeczalnie zachodzą liczne procesy społeczne i komunikacyjne, o ile takie będą przedmiotem badań.

4.2. Perspektywy badań nad grami

Poza licznymi na całym świecie klubami miłośników szachów czy brydża, które to zabawy mają status gier sportowych, stosunkowo niewiele jest w Polsce klubów, organizacji, czy stowarzyszeń zajmujących się innymi grami. Najczęściej ograniczają się one do popularyzacji gier poprzez umoż-

liwianie grania w nie (dotyczy to również portali internetowych, np. Kur-nik.pl, Imperium gier na wp.pl, Gry-Online.pl, czy GryPlanszowe.pl). Jednakże wobec żadnych gier nie ma tylu kontrowersji, co wobec gier komputerowych. Przy braku odpowiednich, profesjonalnych, a do tego naukowych organizacji najczęściej stawia to gry komputerowe w dwuznacznej sytuacji, sytuuje w sferze niejasności i czyni z nich pożywkę mediów niższego lotu oraz źródło taniej sensacji. Istnieje zatem potrzeba powołania organizacji nie tyle kontrolującej, co sprawującej pieczę nad grami wszelkiego rodzaju, głównie jednak chodzi tu o rynek gier komputerowych. Poza statutową działalnością naukową, która jest nadrzędna dla Towarzystwa, PTBG bierze pod uwagę przyjęcie na siebie tej odpowiedzialnej roli. W ramach tej działalności znalazłoby się doradztwo w zakresie określania wymaganego wieku graczy, czyli tzw. *rating gier* (w szczególnych przypadkach niezależnie od powszechnie przyjętych i funkcjonujących systemów), w tym wykonywanie niezależnych ekspertyz przez zespoły badawcze pod kierunkiem specjalistów PTBG, a także edukacja rodziców i wychowawców w tej dziedzinie. Byłoby to znacznym rozszerzeniem działalności w porównaniu z innymi działającymi na świecie organizacjami tego typu, np. Federalnym Biurem Kontroli Mediów Zagrożających Młodzieży z Niemiec, ponieważ poza udziałem specjalistów z dziedziny medioznawstwa, w jej pracach brałoby udział badacze gier, co gwarantowałoby, że ekspertyzy gier będą dokonywane w rzetelny sposób przez specjalistów, a zarazem naukowców oraz praktyków. Na świecie istnieje wiele systemów oceniania gier komputerowych, do najpopularniejszych w Europie należy Pan European Game Information. Podając za Wikipedią:

PEGI zostało założone przez Interactive Software Federation of Europe (ISFE) i rozpoczęło działalność w kwietniu 2003. System PEGI używany jest w 25 krajach. Nie jest powiązany z Unią Europejską, mimo że większość członków systemu (22 z 25) należy do Unii. Wysłanie gry do sprawdzenia jest w interesie producenta, aczkolwiek nie jest to obowiązek. Aby otrzymać odpowiednią ocenę, producent wypełnia kwestionariusz, który jest później sprawdzany przez Netherlands Institute for the Classification of Audiovisual Media (NICAM) wystawiający odpowiednią ocenę. Bazuje on również na holenderskim systemie Kijkwijzer. Klasyfikacja dzielona jest na dwie części. W pierwszej wybierany jest minimalny wiek, oznaczający dla kogo, względem wieku, powinna być dostępna gra, natomiast w drugiej produkt oznaczany jest maksymalnie sześcioma opisami, oznaczającymi m.in. nadmierną przemoc, dyskryminację rasową, materiały erotyczne, itd.

Jednym z zadań PTBG będzie zachęcanie do szerszego stosowania PEGI w Polsce, jeśli to będzie konieczne – przy współpracy z odpowiednimi

² Wilczyńska (2002a) proponuje polski odpowiednik: badania w działaniu.

organami rządowymi, ministrem edukacji, mediami, a także twórcami, wydawcami i dystrybutorami gier. W tym celu podczas Walnego Zebrania PTBG 19 listopada 2005 została powołana grupa ds. ratingu w Polsce.

Odrębnym problemem jest wysoki stopień piractwa komputerowego w Polsce, a co za tym idzie – niekontrolowany dostęp dzieci i młodzieży do wszelkich gier na bazarach połączony z niemożliwością poprawnego funkcjonowania ratingu. Dlatego też uregulowanie sprawy oceny gier i znormalizowanie sytuacji na rynku gier komputerowych w Polsce nie leży wyłącznie w gestii Towarzystwa. Ponadto należy ponownie podkreślić, iż jednak nadrzędne cele PTBG określone w Statucie Towarzystwa leżą w sferze naukowo-dydaktycznej i edukacyjnej.

Literatura

- Burns A., 1999, *Collaborative Action Research for English Language Teachers*, Cambridge: Cambridge University Press
- Drożewska I., 2005, *Die Technik der Freien Rollenspiele als Beispiel der neueren Tendenzen in der Fremdsprachendidaktik für fortgeschrittene Studenten* [Technika gier fabularnych jako przykład nowszych tendencji w dydaktyce języków obcych na poziomie zaawansowanym], niepublikowana praca magisterska napisana w Katedrze Glottodydaktyki i Translatoryki UAM w Poznaniu
- Pawlak M. (red.), 2004, *Autonomia w nauce języka obcego*, Poznań – Kalisz: Wydawnictwo Naukowe UAM
- Pfeiffer W., 2001, *Nauka języków obcych. Od praktyki do praktyki*, Poznań: Wagros
- Surdyk A., 2002, „Technika *role play* oraz gry fabularne na lektoracie języka angielskiego a autonomizacja studentów”, w: Wilczyńska 2002b: 121-136
- Surdyk A., 2003, *Gry fabularne na lektoracie a autonomizacja studenta*, niepublikowana praca doktorska napisana w Katedrze Glottodydaktyki i Translatoryki UAM w Poznaniu
- Surdyk A., 2004, „Gry fabularne jako technika autonomizująca studenta”, w: Pawlak (red.) 2004: 221-232
- <http://pl.wikipedia.org/wiki/PEGI>
- Wilczyńska W. (red.), 2002a, *Autonomizacja w dydaktyce języków obcych. Doskonalenie się w komunikacji ustnej*, Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM
- Wilczyńska W. (red.), 2002b, *Wokół autonomizacji w dydaktyce języków obcych. Badania i refleksje*, Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM