

# *Ludologia – naukowe badania gier. Przeszłość, terażniejszość, przyszłość*

**ABSTRACT.** Surdyk Augustyn, *Ludologia – naukowe badania gier. Przeszłość, terażniejszość, przyszłość* [Ludology – academic games research. Past, present, future]. “Images” vol. XXXIII, no. 42. Poznań 2023. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 49–69. ISSN 1731-450X. <https://doi.org/10.14746/i.2023.33.42.3>.

The aim of the article is to present similarities and differences in the approaches to the field of ludology (also known as games research, game studies) in Poland and abroad, on the basis of an analysis of publications and papers presented at conferences of two representative contemporary academic ludological associations – the Polish *Polskie Towarzystwo Badania Gier* (Games Research Association of Poland), and the Digital Games Research Association. The achievements of these societies are comparable because of their similar period of activity. The subject of the analysis is the scope of research declared by both associations, the topics of papers presented at international academic conferences organised by them, and the topics of articles occurring in their publications. For the purposes of the analysis, two crucial categories concerning games of all types have been introduced to enable further study of selected texts: the distinction between digital and non-digital games – the former ones refer to electronic games of all types (requiring electricity and based on electronics), and the latter, to any other kinds of games (in some cases also requiring electricity but not electronics). In the analysis, four main thematic categories of papers and articles have been established: (1) texts concerning research in the sphere of digital games, new technologies, new media and related phenomena; (2) texts concerning research on non-digital games and related phenomena; (3) texts concerning other aspects of games and ludology including research on non-specific kinds of games or, quite contrary, concerning different types of games (digital and non-digital) in a particular approach (e.g. educational aspects), methodology of games research, issues common to all games (e.g. players, gameplay, winning/losing etc.); (4) reviews, reports, forewords, introductory articles and lectures, texts on outstanding scholars etc. The aim of the quantitative analysis is to show the proportions of research devoted to digital games and other issues concerning games research carried out by Polish and foreign ludologists.

**KEYWORDS:** games research, ludology, Games Research Association of Poland, Digital Games Research Association

Gry wszelkiego typu, w tym sporty i gry sportowe, a także różnego rodzaju zabawy towarzyszą człowiekowi od początku jego istnienia. Natomiast naukowe badania gier i innych aktywności ludycznych człowieka sięgają zaledwie początków XX w. Z kolei historia badań gier cyfrowych tworzy jedynie ostatni rozdział tego kontinuum, obejmuje bowiem zaledwie dwie dekady XXI w. Jednocześnie badania gier, konferencje i publikacje im poświęcone mnożą się wręcz w lawinowym tempie. Można zatem powiedzieć, że jesteśmy świadkami kształtowania się nowej dyscypliny naukowej; nie „narodzin”, a właśnie „kształtowania” – ponieważ jej zrębów należy doszukiwać się już w ubiegłym wieku, choć ówczesnym naukowcom uważanym dziś za ojców ludologii[1] zapewne nawet w najśmielszych wyobrażeniach nie jawiły się dzisiejsze

## Wstęp

[1] Johan Huizinga, Roger Caillois.

gry ani liczne ich zastosowania i ujęcia badawcze jako wykraczające znacznie poza sferę rozrywki czy kultury.

Celem niniejszego artykułu jest przybliżenie charakteru ludologii jako nauki zajmującej się badaniem gier, nakreślenie rysu historycznego badań nad grami oraz porównanie zakresu zainteresowań krajowych i zagranicznych współczesnych badaczy na przykładzie dorobku i działalności dwóch towarzystw naukowych: Digital Games Research Association oraz Polskiego Towarzystwa Badania Gier.

## Zakres zainteresowań badaczy gier

Spśród znanych od wieków licznych gatunków gier to właśnie gry cyfrowe w ostatnich dziesięcioleciach – dzięki coraz szybciej postępującemu rozwojowi technologicznemu – ewoluowały najbardziej dynamicznie. Przechodzą dalsze transformacje, przybierając coraz to nowsze i zaskakujące formy. Zwróciły na siebie uwagę współczesnych ludzi nauki do tego stopnia, że spowodowały powołanie przez nich do życia towarzystw naukowych zrzeszających badaczy gier, którzy organizują cykliczne konferencje oraz publikują prace naukowe, a także prowadzą blogi/vlogi naukowe w internecie. Wśród najmłodszych organizacji, lecz jednocześnie najaktywniej działających i najbardziej dynamicznie rozwijających się, znalazły się Polskie Towarzystwo Badania Gier (PTBG – założone w 2004 r., zarejestrowane w Poznaniu w 2005 r., jak dotąd jedyne o tym charakterze w Polsce), a poza granicami naszego kraju Digital Games Research Association (DiGRA – założone w 2003 r. w Finlandii). Oczywiście, poza nimi od lat istnieją na świecie liczne inne organizacje zrzeszające badaczy gier, sięgające swoimi początkami niekiedy czasów zimnej wojny, takie jak choćby skandynawskie Scandinavian Simulation Society (SIMS – 1959), amerykańskie North American Simulation and Gaming Association (NASAGA – 1962), brytyjskie Society for the Advancement of Games and Simulation in Education and Training (SAGSET – 1970), holenderskie International Simulation and Gaming Association (ISAGA – 1970), australijskie Australian Simulation and Games Association (OzSAGA – 1970) czy amerykańskie Association for Business Simulation and Experiential Learning (ABSEL – 1974). Jednakże te najstarsze skupiały się przeważnie na bardziej pragmatycznych aspektach gier (a także symulacji – stąd obecność w niemal wszystkich nazwach *games and simulations*, może nawet bardziej z naciskiem na *simulations*) i koncentrowały się przede wszystkim na tzw. *serious games* (dosł. grach poważnych), mających symulować procesy i sytuacje ekonomiczne, społeczne, w tym również gry wojenne. Natomiast naukowcy zrzeszeni we współczesnych towarzystwach nie odcinają się od badań nad czysto ludycznymi (rozrywkowymi) aspektami gier, ich wartościami estetycznymi, kulturotwórczymi, kontekstami społecznymi (w tym badaniami społeczności graczy i ich relacji z innymi grupami społecznymi) oraz psychologicznymi (np. jak i z jakich powodów ludzie zachowują się i wpływają na siebie w grach, w jaki sposób gry oddziałują na ludzi). Badają aspekty filozoficzne gier, etyczne, a nawet religijne. Analizują zastosowania i walory edukacyjne

(np. w nauczaniu języków i historii). Badają język i komunikację w grach, procesy ich konstruowania i ewolucji (również ze strony techniczno-informatycznej – np. programowania, projekcji obrazu, animacji, dźwięku). Zajmują się nimi wszechstronnie, zatem powyższe wyliczenie jest tylko cząstkowe. „Gry poważne” i ich zastosowania w medycynie, psychologii i psychiatrii, rehabilitacji, edukacji, ekonomii, zarządzaniu sytuacjami kryzysowymi (inaczej – „gry decyzyjne”), kryptologii i w innych dziedzinach życia nadal są bardzo istotne dla współczesnych badaczy gier, lecz są oni otwarci na bardziej kompleksowe spojrzenie na to zjawisko społeczno-kulturowe. Naukowcy ci wywodzą się bowiem z wszelkich dziedzin (nauk humanistycznych, społecznych, przyrodniczych, ścisłych itd.) oraz należących do nich dyscyplin naukowych i z wykorzystaniem dostępnego im instrumentarium badawczego, metod i technik badawczych oraz podstaw teoretycznych koncentrują się na zjawiskach dla nich istotnych i wartych eksploracji. Współczesne badania gier (wszelakich – nie tylko cyfrowych) mają więc charakter interdyscyplinarny, multidyscyplinarny lub transdyscyplinarny.

Termin *ludologia* jest neologizmem powstałym z połączenia dwóch wyrazów. Pierwszym z członów jest łaciński *ludus* – „gra”, „zabawa”, ale i „miejsce ćwiczeń”, „szkoła” (derywat od czasownika *ludere* – „grać w coś”, „bawić się”, który w starożytności obejmował całą sferę zabawy). Drugi, to grecki *logos*, który we współcześnie używanej formie *-logia* służy do nazywania różnorodnych dziedzin dostępnej ludziom wiedzy. Z tego też powodu filologowie języków klasycznych za bardziej poprawną uznaliby zapewne czysto grecką nazwę – „paidologię” (gr. *paidiá* to „gra, zabawa”). Jednakże termin ten mógłby być mylony z używanym od tysiącleci, szeroko pojmowanym określeniem *paideia* – „wychowanie”. 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*), miał jednak o wiele węższe znaczenie: żartu, krotochwili, które z czasem rozszerzył 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 rumuńskim.

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 w językach, które mają odrębne określenia na oba zjawiska, pola semantyczne wyrazów są zbliżone (choć nie identyczne). Ich znaczenia zazębiają się, powodując skonfundowanie wśród badaczy zarówno danej narodowości, jak

„Na początku było słowo” – czyli zaczniemy od języka

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 dyscyplin. Tym samym przyczynia się to do utwierdzania 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 zjawiskami. Znany holenderski historyk i antropolog kultury Johan Huizinga (autor *Jesieni średniowiecza*, 1919) 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, że *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” [2]. Z kolei sam termin *ludologia* (ang. *ludology*) – który, jak łatwo się domyślić, oznaczałby naukę zajmującą się badaniem gier i/lub zabaw – upowszechnił się w czasach współczesnych, w ostatnim dwudziestolecu. Zastosowano go w kontekście gier komputerowych/wideo (ang. *computer games/videogames*) i szerzej: gier cyfrowych (ang. *digital games*), choć nie tylko. W 1999 r. użył go Gonzalo Frasca (urugwajski twórca gier, deweloper, przedsiębiorca i badacz) w artykule pt. *Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative*, aby „opisać jeszcze nieistniejącą dziedzinę, która skupiłaby się na badaniu gier w ogóle i gier wideo w szczególności” [3]. Jednakże – wbrew temu, co można znaleźć np. w polskojęzycznej Wikipedii – ani on, ani inni badacze, którym przypisywano ukucie terminu „ludologia” (Espen Aarseth, Markku Eskelinen, Jesper Juul), nie przyznają się do jego autorstwa. W obliczu rozwijającej się debaty na temat autorstwa terminu *ludology* w 2003 r. Jesper Juul na swoim blogu naukowym zamieścił notatkę o treści

Pierwotnie przypisywałem termin ludologia Gonzalo Frasca, lecz Lars Konzack przypomniał mi, że mówił mi o nim mniej więcej w tym samym okre-

[2] J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przeł. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 2007, s. 15.

[3] G. Frasca, *Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative*, ludology.org, 1999, s. 3, <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm> (dostęp: 23.05.2019).

się, kiedy czytałem artykuł Frasci (1999 r.). Poszukiwania w USENET-cie pozwalają umiejscowić pierwsze użycie w 1996 roku, a najwcześniejsze odwołanie na jakie się natknąłem pochodzi z opublikowanego w 1982 roku artykułu **Mihály Csikszentmihályiego**[4]: „Does being human matter – on some interpretive problems of comparative ludology”[5].

Jednakże ostatecznie Juul pierwsze użycie terminu datuje na rok 1951 – odnalazł je w tekście **Per Maigaard**: „About Ludology” (14th International Congress of Sociology, Rzym, 30.08–3.09.1951). Lars Konzack, ludolog z Danii, zamieścił na Issuu pełny skan tego tekstu[6]. Nieco późniejsze użycie tego terminu to publikacja z 1961 r. *Discussions of great insight concerning feral humans and the entire process of socialization, animal sociology, ludology and an essay on the psychology of labor and accumulation*[7].

Pomimo swojej hybrydalnej formy nazwa przyjęła się w międzynarodowych środowiskach naukowych na przełomie XX i XXI w. i do teraz często używana jest zamiast określeń dotychczas stosowanych w odniesieniu do badań gier – *game studies* czy *game(s) research* lub wymiennie z nimi. Na gruncie polskim w ostatniej dekadzie pojawiła się nazwa „groznawstwo” (zapewne przez analogię do literaturoznawstwa, językoznawstwa, filmoznawstwa, kulturoznawstwa, religioznawstwa, realioznawstwa i innych, którym sufiks „-znawstwo” nie ujmuje naukowości, podobnie jak w przypadku innych -logii, -ofii czy -tyk), a na licznych uczelniach tworzone są kierunki studiów o tej nazwie. Maria Garda i Stanisław Krawczyk zaproponowali uporządkowanie tej terminologii

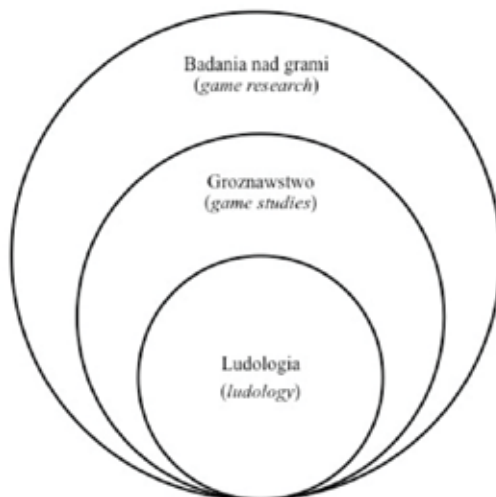
Proponowany przez nas porządek terminologiczny (rysunek 1) rozróżnia trzy pojęcia: (1) „badania nad grami” lub „badania gier” to nazwa wszystkich badań akademickich związanych z grami, (2) „groznawstwo” – nazwa zinstytucjonalizowanych badań przyjmujących głównie perspektywę humanistyczną lub społeczną [Według naszej wiedzy pojęcie to w znaczeniu fachowym pojawiło się po raz pierwszy w języku polskim w przekładzie artykułu Espena Aarsetha, gdzie tłumacz mówi o „groznawcy” (oryg. *game scholar*). Zob. E. Aarseth *Badanie zabawy: metodologia analizy gier*, przeł. M. Filiciak, w: *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, SWPS Academica, Warszawa 2010, s. 23 – treść przypisu nr 38 w cytowanym fragmencie, A.S.], a (3) „ludologia” – nazwa badań skupionych na analizie gier pod względem formalnym. Groznawstwo koncentruje się przy tym zwykle na grach wideo i jest podstawową dyscypliną badającą ten rodzaj gier w ramach szeroko rozumianej humanistyki. Rządziej w ramach groznawstwa prowadzone są badania poświęcone innym grom, a także badania w zakresie nauk ścisłych i technicznych.

[4] Mihály Csikszentmihályi – wybitny węgierski psycholog, twórca m.in. terminu *flow*, wykorzystywanego również w kontekście badania gier. W swoim tekście użył jednak tego terminu w zgoła odmiennym znaczeniu.

[5] Zob. „Behavioral and Brain Sciences” 1982, nr 5(1).

[6] <https://issuu.com/larskonzack/docs/maigaardludology> (dostęp: 23.01.2023).

[7] A. Kuc, *Kiedy pierwszy raz użyto terminu „ludologia”?*, Gadżetomania, 30.11.2013, <https://gadzetomania.pl/kiedy-pierwszy-raz-uzyto-terminu-ludologia,6704153335187073a> (dostęp: 23.01.2023).



Rysunek 1. Relacja między terminami: „badania nad grami”, „groznawstwo” i „ludologia”[8].

Zdania dotyczące słuszności i trafności powyższego schematu mogą być podzielone[9], lecz należy zauważyć, że w kontekście wciąż kształtującej się dyscypliny naukowej naturalnym zjawiskiem jest, iż w trakcie jej tworzenia wręcz pożądane jest, aby budowano jej podstawy teoretyczne, które zostaną zweryfikowane w czasie.

Okazuje się jednak, że najbardziej wiarygodnym miernikiem popularności poszczególnych terminów jest ich częstotliwość pojawiania się w internecie. Wyniki wyszukiwań z 2016 r. wykazują następujące odczyty kolejnych haseł:

- *ludology* – ok. 124 000 wyników (0,26 sek.),
- *game studies* – ok. 9 360 000 wyników (0,27 sek.),
- *games research* – ok. 273 000 000 wyników (0,38 sek.),
- *game research* – ok. 544 000 000 wyników (0,47 sek.),
- *ludologia* – ok. 26 000 wyników (0,39 sek.),
- badanie/badania gier – ok. 1 280 000 wyników (0,39 sek.) / ok. 1 030 000 wyników (0,39 sek.),
- groznawstwo – ok. 598 wyników (0,33 sek.),
- grologia (nazwa studiów oferowanych przez Górnośląską Wyższą Szkołę Przedsiębiorczości im. K. Goduli).

Analogiczne wyniki z 29 maja 2022 r.:

- *ludology* – ok. 98 500 wyników (0,49 sek.),
- *game studies* – ok. 4 590 000 000 wyników (0,58 sek.),
- *games research* – ok. 7 420 000 000 wyników (0,54 sek.),

[8] M.B. Garda, S. Krawczyk, *Ćwierć wieku polskich badań nad grami wideo*, „Teksty Drugie” 2017, nr 3, s. 76.

[9] Gonzalo Frasca (1999) postulował nazwanie dziedziny zajmującej się badaniem wszelkich gier (zarówno cyfrowych, jak i niecyfrowych) mianem ludologii (ang. *ludology*).

- *game research* – ok. 8 900 000 000 wyników (0,54 sek.),
- ludologia – ok. 18 100 wyników (0,39 sek.),
- badanie/badania gier – ok. 26 500 000 wyników (0,37 sek.) / ok. 19 100 000 wyników (0,48 sek.),
- groznawstwo – ok. 8 680 wyników (0,44 sek.),
- grologia – brak wyników (przekierowanie na hasło „geologia”).

W końcu termin **ludolog** (ang. *ludologist*), jak pisze Gonzalo Frasca, po raz pierwszy wspólnie usłyszano w 2001 r. podczas konferencji „Digital Arts and Culture” zorganizowanej na Brown University (Providence, Rhode Island, USA); był on przypisany takim badaczom, jak Markku Eskelinen (fiński kulturoznawca), Jesper Juul (duński medioznawca), Gonzalo Frasca (urugwajski twórca i badacz gier) i Espen Aarseth (norweski literaturoznawca), choć nie został wykorzystany przez tego ostatniego w żadnej z jego publikacji. Poza tym termin ten odnosiło się do redakcji „Game Studies”, czasopisma tworzonego w większości przez wyżej wymienione osoby. Również wielu innych badaczy gier – jak Aki Järvinen (fiński medioznawca) oraz liczni członkowie PTBG – określają siebie mianem ludologów. Ponadto wyraz *ludologist* został spopularyzowany na blogach internetowych „The Ludologist” J. Juula oraz „Ludology.org” G. Fraski (zawiesił działalność w 2010 r.). Wśród innych znamienitych badaczy gier, których w tym miejscu należy wymienić, znajdują się także Henry Jenkins (amerykański medioznawca), Lars Konzack (duński badacz gier komputerowych i narracyjnych gier fabularnych [RPG] prowadzący blog naukowy „Ludologica”), Frans Mäyrä (fiński kulturoznawca i pierwszy przewodniczący zarządu DiGRA) oraz Olli Sotamaa (fiński socjolog, kulturoznawca, medioznawca i socjolog kultury).

Piszący te słowa miał zaszczyt osobiście poznać i z powodzeniem zaprosić do Rady Naukowej czasopisma „Homo Ludens” wydawanego przez PTBG od 2009 r. oraz do Rady Programowej cyklu corocznych konferencji pt. „Kulturotwórcza funkcja gier” (ang. „Culture-Generative Function of Games”) organizowanych przez Towarzystwo od 2005 r. następujących badaczy spośród wyżej wymienionych: E. Aarsetha, A. Järvinena, F. Mäyrä, O. Sotamaa. Z polskich badaczy gier, znacznie lepiej znanych autorowi, najczęściej z wieloletniej współpracy w ramach PTBG i czasopisma „Homo Ludens” oraz konferencji organizowanych przez Towarzystwo, niezręcznie wskazywać autorowi konkretne nazwiska szacownych Koleżanek i Kolegów, żeby nikogo nie pominąć. Jednakże, na potrzeby niniejszego artykułu, proponuję ograniczyć się choćby do członków PTBG, którzy posiadają stopnie naukowe i pełnili funkcje we władzach Towarzystwa lub/i znaleźli się w gronie najaktywniejszych do teraz członków założycieli, lecz nie tylko. W pierwszej kolejności wypada wspomnieć Jerzego Zygmunta Szeję (polonistę i kulturoznawcę, badacza zarówno narracyjnych gier fabularnych [w tym autora tego odpowiednika ang. *Role-Playing Games*, precyzyjniejszego od samych „gier fabularnych”, ponieważ

odróżniających je od ich odmiany komputerowej – cRPG<sup>[10]</sup>], jak i gier cyfrowych, pomysłodawcę i głównego inicjatora założenia PTBG oraz od początku jego istnienia Przewodniczącego Zarządu Głównego PTBG), a dalej literaturoznawców Michała i Aleksandrę Mochockich, Agatę Zarzycką, Jana Stasięńko i Agnieszkę Dytman-Stasięńko, Tomasza Z. Majkowskiego, Piotra Kubińskiego, medioznawców Marylę Hopfinger (Członka Honorowego PTBG), Piotra Sitarskiego, Mirosława Filiciaka, Radosława Bombę, Marię B. Gardę, psychologów Dorotę Chmielewską-Łuczak, Stanisława Krawczyka, Katarzynę Skok, kulturoznawców Dominikę Urbańską-Galanciak, Zbigniewa Wąlaszewskiego, filozofa Jana F. Jacko, cybernetyka Jana Zycha oraz, *last but not least*, językoznawców – glottodydaktyków Teresę Siek-Piskozub (Członka Honorowego PTBG), Pawła Hostyńskiego i Agatę Hofman, do której to grupy również zalicza się piszący te słowa.

W tym miejscu – i całkiem słusznie – może pojawić się pytanie: **co może interesować** przedstawicieli tak wielu różnorodnych dziedzin i dyscyplin naukowych w badaniu gier i **co ich łączy?** Najkrócej to ujmując – przede wszystkim łączy ich:

1) **wspólny przedmiot badań** – szeroko pojęte gry, począwszy od najstarszych klasycznych gier świata<sup>[11]</sup> (np. Tryktrak/Backgammon – Persja 3000 r. p.n.e., wei-ki – Chiny 2300–2500 r. p.n.e. / odpowiednik – Go – Japonia VII w. n.e., rodzina gier Mankala – Egipt 2000 r. p.n.e., szachy – Indie – połowa V w. n.e., Pachisi/Chińczyk/Człowieku nie irytuj się/ang. *ludo* – Indie VII w. n.e., Reversi/Othello – Europa XVIII w., nie wspominając o kościach i licznych grach karcianych) do najnowszych produkcji cyfrowych (komputerowych/wideo, konsolowych, przeglądarkowych, online itp. implementowanych na wielu, jeśli nie niemal wszystkich towarzyszących nam dzisiaj urządzeniach elektronicznych), choć oczywiście nie wszystkich badaczy interesują wszystkie gry, ponieważ jest to niemożliwe (wszak nikt nie zna się na „wszystkim”); oraz wszelkie zjawiska i procesy towarzyszące grom, graczom i graniu;

2) **cele i metody badań** – te z kolei zależą od punktu wyjścia dociekań i pierwotnej proweniencji naukowej badaczy. Choć przedmiotem badań może być ta sama gra lub inna aktywność ludyczna czy też jej zastosowanie (np. w edukacji, medycynie, rehabilitacji), można ją badać z licznych perspektyw (nauk społecznych, humanistycznych, ścisłych itd.). W ten sposób, w dużej mierze upraszczając zagadnienie, wśród badaczy gier: **psychologa** może zainteresować, jaki wpływ ma gra na gracza (w tym czy uzależnia i jeśli tak, do jakiego stopnia i czym

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

[11] Za najstarszą planszową grę świata uznaje się Ur, znaną także pod nazwą „gra na dwudziestu kwadratach”. To drugie określenie wyjaśnia niemalże wszystko, co o niej wiemy. Ta licząca 5000 lat gra została odnaleziona wśród przedmiotów pochodzących z wy-

kopalisk cywilizacji starożytnej Mezopotamii. Oprócz planszy odkryto również siedem ciemnych i siedem jasnych pionków, a także 12 kostek w kształcie czworokątów. <http://odkrywcy.pl/gid,14061632,title,W-co-grali-starozytni-,galeriazdjecie.html> (dostęp: 27.12.2012).



to się przejawia), jakie panują relacje między graczami, do jakiego stopnia identyfikują się ze swoimi postaciami, czy istnieją i jakie są związki między grą a emocjami graczy (w tym agresją); **pedagoga** mogą zainteresować edukacyjne aspekty, (przynajmniej potencjalne) walory i aplikacje danej gry; **socjologa** mogą zainteresować procesy kształtujące relacje społeczne między graczami, zasady funkcjonowania społeczności graczy; **kulturoznawcę lub historyka sztuki** mogą zainteresować pochodzenie gry, jej znaczenie i wpływ na kulturę oraz procesy kulturotwórcze, walory estetyczne gry, zawarte w niej elementy artystyczne i nawiązania kulturowe, a także architektoniczne; **językoznawcę** mogą zainteresować język gry i jej instrukcji (w tym ich tłumaczenia i dubbing oraz lokalizacja w przypadku gier cyfrowych), język graczy, sposoby ich komunikacji (również niewerbalnie), ich żargon, idiolekt, a także gry językowe, może również postrzegać język i komunikację *sensu largo* (w tym inter- i intrakulturową) przez pryzmat gry; **glottodydaktyka** zainteresują techniki ludyczne w dydaktyce języków obcych (zalicza się do nich również symulacje i zabawy, w tym muzykę i piosenkę – według Teresy Siek-Piskozub[12]), ich wpływ na motywację osoby uczącej się, jej proces autonomizacji i rozwijanie osobistej kompetencji komunikacyjnej i językowej oraz uczeniowej; **medioznawca** będzie badać gry jako jedno z dostępnych mediów (obok telewizji, radia, prasy, filmu, książek, komiksów i internetu), wzajemne relacje między nimi, porównywać ich miejsce i wpływ na współczesne społeczeństwo i kulturę masową, popularną i pop-kulturę (nie są to tożsame terminy); przedstawiciele **nauk ścisłych** mogą być zainteresowani technikami tworzenia gier i ich „silników”, strategią i taktyką, programowaniem, projektowaniem grafiki, montażem dźwięku, interfacem, kanałami komunikacji wewnętrzzgrowej, **prawnicy** będą zainteresowani kwestią praw autorskich w grach, aspektami prawnymi lokalizacji reklam, a także cyberprzestępstwami itp. W ten sposób można by wymieniać jeszcze wiele przykładów podejść do badań gier (nie tylko tych najnowszych – cyfrowych) i niniejszym najmocniej przepraszam wszystkich niewymienionych wyżej przedstawicieli nauk – historyków (w tym archeologów), filozofów, ekonomistów i wielu innych.

Niezależnie zatem od przedmiotu badań ludologii cele i metody badań gier prawdopodobnie nigdy nie będą jednolite i odrębne względem innych dyscyplin naukowych (co według wielu definicji – np. Waldemara Pfeiffera[13] – jest warunkiem *sine qua non* konstytuującym dany obszar badań jako odrębną i autonomiczną dyscyplinę naukową), z powodu mnogości podejść do jednak tak rozległego i różnorodnego przedmiotu badań, jakim są gry, czy szerzej ujmując – aktywności ludyczne. Nie zmienia to jednak faktu, że gremia badaczy gier (śmiało

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

[13] W. Pfeiffer, *Nauka języków obcych. Od praktyki do praktyki*, Poznań 2001.

i otwarcie nazywających siebie ludologami, nie wypierając się jednocześnie swoich korzeni – pierwotnego wykształcenia i tytułu widniejącego na dyplomie) wciąż powiększają się, a ich badania naukowe opisane w publikacjach dotyczących wielorakich ujęć (z perspektywy licznych dziedzin i dyscyplin naukowych) i zastosowań gier można znaleźć m.in. w polskim czasopiśmie „Homo Ludens”, którego pełnotekstowa wersja elektroniczna ukazuje się w otwartym dostępie.

### Jak to wszystko się zaczęło?

Wśród klasycznych już prekursorów „technik ludycznych” (autorką tego terminu jest prof. Teresa Siek-Piskożub) w dydaktyce należy wymienić choćby św. Augustyna (354–430), który nauczał łaciny i greki z wykorzystaniem śpiewania pieśni religijnych, recytowania prostych utworów poetyckich oraz odgrywania ról na podstawie dialogów. Zalecał on te techniki, by uczniowie poznawali język w sposób praktyczny i przyjemny. Z kolei wybitny humanista czeski (przejsiowio mieszkaniec Leszna) Jan Amos Komeński (1592–1670), twórca nowożytnej pedagogiki, propagował uczenie się języków – zarówno łaciny, jak i nowożytnych do celów utylitarnych. W swym dziele *Didactica Magna* (*Wielka dydaktyka*) z 1657 r. pisał, że „metoda nauczania powinna umniejszać trud uczenia się tak, aby uczniów nic nie zrażało i nie odstraszało od dalszej nauki”[14]. Zgodnie z ideą utylityzmu zwrócił on uwagę na osobę ucznia, jego specyficzne właściwości psychiczne, motywację, zdolności i możliwości. Aby zadbać o utrzymanie uwagi ucznia, zalecał techniki, które uczyły, bawiąc. Wśród nich znalazły się gry symulacyjne i rywalizacyjne. Uważał on bowiem, że „przyniesie to nadzwyczajną korzyść, jeżeli zabawy – na które pozwala się młodzieży dla dania wypoczynku umysłom – wymyślać się będą takie, które by żywo unaoczniały im poważne strony życia i urabiały już tutaj jakąś wobec nich postawę”. Według niego czynnikiem osłabiającym motywację ucznia jest nuda. Co się zaś tyczy samej ludologii błędnym i naiwnym zarazem byłoby stwierdzenie, iż badania nad grami zrodziły się w 1999 czy 1982 r. Już bowiem Howard Edward Palmer w 1921 r. (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 – na początku XX wieku – w o wiele szerszym kontekście kulturowym amerykański etnograf Stewart Culin spisał kompletny katalog gier i akcesoriów do nich obecnych w plemionach Indian amerykańskich zamieszkujących obszary leżące na północ od Meksyku[15]. Wspomniani wyżej Johan Huizinga i Roger Caillois[16] z kolei dowodzili wagi działalności ludycznej jako podstawowej aktywności ludzkiej dla zdefiniowania kultury i najczęściej to właśnie tych dwóch

[14] J.A. Komeński, *Wielka Dydaktyka*, Warszawa 1956, s. 139.

[15] Culin publikował jeszcze wcześniej – pod koniec XIX w. opracowania dotyczące gier pochodzących z wielu kontynentów i krajów. Hasło: *Stewart Culin*,

[w:] Wikipedia, [https://en.wikipedia.org/wiki/Stewart\\_Culin](https://en.wikipedia.org/wiki/Stewart_Culin) (dostęp: 23.01.2023).

[16] R. Caillois, *Gry i ludzie*, przeł. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska, Warszawa 1997.

badaczy uważa się za najznajniejszych prekursorów dzisiejszej ludo-logii, a poczynione przez nich ustalenia uznaje się za ponadczasowe i uniwersalne dla wszelkich gier (nawet nieznanymi w ich czasach). Po nich pojawiły się istotne dla badaczy gier (i nie tylko) publikacje m.in. Ervinga Goffmanna[17], Erica Berne'a[18], Clarka C. Abta[19], George'a Herberta Meada[20], Daniła Borisowicza Elkonina[21]. Na rodzimym gruncie należy pamiętać m.in. o ustaleniach Eugeniusza Piaseckiego[22], Floriana Znanięckiego[23], Bogusława Sułkowskiego[24], Wincentego Okonia[25] – pierwszego Członka Honorowego PTBG oraz wspomnianej już Teresy Siek-Piskozub[26]. Natomiast za początek tzw. rewolucji gier wideo oraz zainteresowania naukowców tą dziedziną uważa się wczesne lata 80. XX wieku.

Można więc w tym miejscu chyba skonstatować „jak to się zaczęło” (badania naukowe gier), jednak nadal otwartym pytaniem pozostaje „jak to się skończy?”. Czy badacze gier w Polsce doczekają się kiedyś uznania ludo-logii (pod tą czy inną nazwą) za pełnoprawną dyscyplinę naukową (o szansach, warunkach, dylematach i problemach pisałem już w 2009 r. na łamach „Homo Ludens”) i wpisania na ministerialną listę (liczącą obecnie 10 dziedzin i podległych im 56 dyscyplin), a „etykietka” ludologa będzie mogła dumnie widnieć na ich dyplomach? Dla porównania doktoraty wielu wymienionych wcześniej badaczy „zachodnich” zaklasyfikowano przynajmniej jako *PhD in video games*. Czy w ogóle tego pragną i potrzebują, czy może przy obecnie obowiązujących przepisach i systemowych „regułach gry” przysporzyłyby im to więcej kłopotów i rozterek niż korzyści? Na te i inne pytania przyjdzie jeszcze czas odpowiedzieć.

Na potrzeby niniejszego artykułu, aby wykazać, jakie gry obecnie stanowią przedmiot badań krajowych i zagranicznych ludologów oraz jak wyglądają proporcje między zainteresowaniem grami cyfrowymi (ang. *digital games*) a niecyfrowymi (ang. *non-digital games*)[27], postanowiłem porównać tematykę konferencji i publikacji należących do dorobku dwóch towarzystw zrzeszających badaczy gier – skandy-nawskie Digital Games Research Association i Polskie Towarzystwo

### Przedmiot badań współczesnych ludologów

[17] E. Goffman, *Człowiek w teatrze życia codziennego*, przeł. H. Datner-Śpiewak, P. Śpiewak, Warszawa 2000.

[18] E. Berne, *W co grają ludzie. Psychologia stosunków międzyludzkich*, przeł. P. Izdebski, Warszawa 1999.

[19] C.C. Abt, *Ernstes Spiele. Lernen durch gespielte Wirklichkeit*, Köln 1971.

[20] G.H. Mead, *Umysł, osobowość, społeczeństwo*, przeł. Z. Wolińska, Warszawa 1975.

[21] D.B. Elkonin, *Psychologija igry*, Moscow 1978.

[22] E. Piasecki, *Badania nad genozą ćwiczeń cielesnych*, Poznań 1922.

[23] F. Znanięcki, *Ludzie terażniejsi a cywilizacja przyszłości*, Warszawa 1974.

[24] B. Sułkowski, *Zabawa: studium socjologiczne*, Warszawa 1984.

[25] W. Okoń, *Zabawa a rzeczywistość*, Warszawa 1995.

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

[27] Ogólny podział zaproponowany przez autora w: A. Surdyk, *Status naukowy ludo-logii. Przyczynek do dyskusji*, „Homo Ludens” 2009, nr 1, s. 223–243.

Badania Gier[28]. Powodem ich doboru był zbliżony charakter oraz czas funkcjonowania (ostatnie dwie dekady), a także 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. Dodatkowym powodem takiego, a nie innego doboru jest całkowita dostępność publikacji obu organizacji w internecie, pozwalająca na ocenę tematyki tekstów nie tylko na podstawie tytułu czy nawet abstraktu, który nie zawsze wszystko tłumaczy[29].

### **Tematyka konferencji i cyfrowych publikacji pokonferencyjnych DiGRA**

Zbiory cyfrowej biblioteki DiGRA dotyczące poszczególnych sesji (referatów wygłoszonych podczas konferencji organizowanych pod szyldem DiGRA i zarazem wyłącznie cyfrowych publikacji DiGRA zamieszczonych on-line w „DIGILIBRARY”) 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): 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;
- *Think Design Play: the Fifth International Conference of the Digital Research Association* (2011): 89 tekstów;
- *Local and Global: Games in Culture and Society* (2012): 23 teksty;
- *DeFragging Game Studies* (2013): 74 teksty;
- *Proceedings of the 2014 DiGRA International Conference* (2014): 46 tekstów;
- *Diversity of Play* (2015): 38 tekstów;
- *First International Joint Conference of DiGRA and FDG* (2016): 65 tekstów;
- *DiGRA 2017* (2017): 21 tekstów;

[28] Szerzej opisane w: A. Surdyk, *Badanie kultury popularnej w zakresie nowych mediów w kraju i na świecie na przykładzie organizacji ludologicznych*, [w:] *Literatura i kultura popularna. Badania i metody*, red. A. Gemra, A. Mazurkiewicz, Wrocław 2014, s. 251–266.

[29] W tym miejscu chciałbym przekazać wyrazy podziękowania zespołowi studentów groznawstwa z Instytutu Filmu, Mediów i Sztuk Audiowizual-

nych Wydziału Filologii Polskiej i Klasycznej na UAM w Poznaniu w składzie (w porządku alfabetycznym): Zuzanna Barzan, Aiden Borodziuk, Zuzanna Czernic, Bartosz Dula, Kinga Kolarczyk, Dawid Mikołajczak, Aleksandra Nowak, Natalia Ratkowska, Urszula Sarnowska, Zuzanna Szymczak, Wincenty Wawrzyniak za nieocenioną pomoc w uaktualnieniu danych statystycznych będących przedmiotem poniższej prezentacji.

- *The Game is the Message* (2018): 137 tekstów;
- *Game, Play and the Emerging Ludo-Mix* (2019): 231 tekstów;
- *Play Everywhere* (2020): 165 tekstów.

Wszystkie dotychczasowe konferencje i publikacje DiGRA obejmują łącznie 1394 teksty.

### **Czasopismo DiGRA „ToDiGRA”**

Publikacje w ramach czasopisma „ToDiGRA” („Transactions of the Digital Games Research Association”) obejmują następujące pozycje:

- „ToDiGRA” 2013, nr 1(1): 5 tekstów;
- „ToDiGRA” 2014, nr 1(2): 7 tekstów;
- „ToDiGRA” 2014, nr 1(3): 7 tekstów;
- „ToDiGRA” 2015, nr 2(1): 6 tekstów;
- „ToDiGRA” 2016, nr 2(2): 7 tekstów;
- „ToDiGRA” 2016, nr 2(3): 11 tekstów;
- „ToDiGRA” 2017, nr 3(1): 4 teksty;
- „ToDiGRA” 2017, nr 3(2): 8 tekstów;
- „ToDiGRA” 2018, nr 3(3): 7 tekstów;
- „ToDiGRA” 2018, nr 4(1): 5 tekstów;
- „ToDiGRA” 2018, nr 4(2): 8 tekstów;
- „ToDiGRA” 2019, nr 4(3): 9 tekstów;
- „ToDiGRA” 2019, nr 5(1): 5 tekstów;
- „ToDiGRA” 2021, nr 5(2): 6 tekstów;
- „ToDiGRA” 2021, nr 5(3): 8 tekstów.

Wszystkie dotychczasowe numery czasopisma „ToDiGRA” obejmują 100 tekstów.

### **Publikacje PTBG**

Publikacje PTBG obejmują kolejno następujące pozycje:

– *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, tom 1, red. A. Surdyk (2007): 23 teksty;

– *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, tom 2, red. A. Surdyk, J. Szeja (2007): 32 teksty;

– „Homo Communicativus. Filozofia – komunikacja – język – kultura” 2008, nr 2(4) – „Gra w kontekście edukacyjnym, społecznym i medialnym”: 21 tekstów;

– „Homo Communicativus. Filozofia – komunikacja – język – kultura” 2008, nr 3(5) – „Cywilizacja zabawy czy zabawy cywilizacji? Rola gier we współczesności”: 24 teksty;

- „Homo Ludens” 2009, nr 1: 28 tekstów;
- „Homo Ludens” 2010, nr 1(2): 17 tekstów;
- „Homo Ludens” 2011, nr 1(3): 19 tekstów;
- „Homo Ludens” 2012, nr 1(4): 16 tekstów;
- „Homo Ludens” 2013, nr 1(5): 23 teksty;
- „Homo Ludens” 2014, nr 1(6): 13 tekstów;

- „Homo Ludens” 2015, nr 1(7): 14 tekstów;
- „Homo Ludens” 2015, nr 1(8): 12 tekstów;
- „Homo Ludens” 2016, nr 1(9): 12 tekstów;
- „Homo Ludens” 2017, nr 1(10): 17 tekstów;
- „Homo Ludens” 2018, nr 1(11): 12 tekstów;
- „Homo Ludens” 2019, nr 1(12): 15 tekstów;
- „Homo Ludens” 2020, nr 1(13): 14 tekstów;
- „Homo Ludens” 2021, nr 1(14): 13 tekstów.

Wszystkie dotychczasowe publikacje PTBG obejmują 325 tekstów.

### Konferencje PTBG

Polskie Towarzystwo Badania Gier od 2005 r. organizuje w Poznaniu międzynarodowe konferencje naukowe z cyklu „Kulturotwórcza funkcja gier”. Strona internetowa każdej konferencji dostępna jest każdorazowo w języku polskim i angielskim. Dotychczas odbyło się 17 konferencji pod następującymi podtytułami:

– 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 referatów;

– 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 referatów;

– III „Cywilizacja zabawy czy zabawy cywilizacji? Rola gier w 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 referatów;

– 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 referaty;

– 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 referatów;

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

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

– 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 referatów;

– IX „Gry stosowane i gamifikacja (Applied Games and Gamification)”, 16–17 XI 2013, [www.gry2013.konferencja.org](http://www.gry2013.konferencja.org): 50 referatów;

–X „Game-based learning / Game-biased learning”, 15–16 XI 2014, [www.gry2014.konferencja.org](http://www.gry2014.konferencja.org): 33 referatów;

– XI „Metody badań nad grami (Game Research Methods)”, 21–22 XI 2015, [www.gry2015.konferencja.org](http://www.gry2015.konferencja.org): 41 referatów;

– XII „Rozrywka – edukacja – przemysł (Entertainment – Education – Industry)”, 24–25 X 2016, [www.gry2016.konferencja.org](http://www.gry2016.konferencja.org): 22 referaty;

– XIII „Technologie gier w perspektywie kulturowej (Game Technologies in a Cultural Perspective)”, 18–19 XI 2017, [www.gry2017.konferencja.org](http://www.gry2017.konferencja.org): 12 referatów;

– XIV „Zabawa – nauka – sport? Miejsce gier we współczesnej kulturze (Fun – Education – Sport? The Place of Games in Modern Culture)”, 17–18 XI 2018, [www.gry2018.konferencja.org](http://www.gry2018.konferencja.org): 24 referaty;

– XV „Gry i graniu jako rozrywka, nauka i sztuka (Games and Playing as Entertainment, Education and Art)”, 16–17 XI 2019, [www.gry2019.konferencja.org](http://www.gry2019.konferencja.org): 30 referatów;

– XVI „(I)grając ze zdrowiem ((Frolically)Playing with Health)”, 21–22 XI 2020, [www.gry2020.konferencja.org](http://www.gry2020.konferencja.org): 20 referatów;

– XVII „Gry z historią i dziedzictwem (Games with History and Heritage)”, 20–21 XI 2021, [www.gry2021.konferencja.org](http://www.gry2021.konferencja.org): 31 referatów.

Wszystkie dotychczasowe konferencje PTBG (2005–2021) obejmują łącznie 607 wygłoszonych referatów.

Tabela 1. Tematyka publikacji w ramach czasopisma „ToDiGRA”

| Rok publikacji i łączna liczba tekstów | Gry cyfrowe | Gry niecyfrowe | Inne ujęcia gier | Pozostałe teksty |
|--|-------------|----------------|------------------|------------------|
| 2013: 5                                | 3           | 0              | 2                | 0                |
| 2014: 13                               | 4           | 2              | 2                | 5                |
| 2015: 6                                | 1           | 0              | 2                | 3                |
| 2016a: 7                               | 4           | 0              | 1                | 2                |
| 2016b: 11                              | 10          | 0              | 0                | 1                |
| 2017a: 4                               | 4           | 0              | 0                | 0                |
| 2017b: 8                               | 2           | 1              | 2                | 3                |
| 2018: 20                               | 7           | 0              | 6                | 7                |
| 2019: 14                               | 8           | 0              | 4                | 2                |
| 2021a: 5                               | 2           | 0              | 3                | 0                |
| 2021b: 7                               | 0           | 0              | 7                | 0                |
| Suma: 100                              | 45 (45%)    | 3 (3%)         | 29 (29%)         | 23 (23%)         |

Źródło: opracowanie własne.

Tabela 2. Tematyka konferencji i publikacji DiGRA

| Rok publikacji w Digilibary 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                |
| 2013: 74  | 48          | 3              | 16               | 7                |
| 2014: 49  | 17          | 0              | 26               | 6                |
| 2015: 38  | 16          | 2              | 15               | 5                |
| 2016: 65  | 50          | 1              | 10               | 4                |
| 2017: 21  | 14          | 1              | 4                | 2                |
| 2018: 137   | 58          | 10             | 38               | 31               |
| 2019: 231   | 97          | 4              | 84               | 46               |
| 2020: 165   | 55          | 7              | 58               | 45               |
| Suma: 1397  | 902 (65%)   | 44 (3%)        | 304 (22%)        | 147 (11%)        |

Źródło: opracowanie własne.

Tabela 3. Tematyka publikacji PTBG

| Rok publikacji i łączna liczba tekstów | Gry cyfrowe | Gry niecyfrowe | 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                |
| 2013: 23                               | 12          | 3              | 4                | 4                |
| 2014: 13                               | 2           | 3              | 5                | 3                |
| 2015a: 14                              | 4           | 1              | 3                | 6                |
| 2015b: 12                              | 9           | 0              | 2                | 1                |
| 2016: 12                               | 4           | 3              | 4                | 1                |



| Rok publikacji i łączna liczba tekstów | Gry cyfrowe | Gry niecyfrowe | Inne ujęcia gier | Pozostałe teksty |
|--|-------------|----------------|------------------|------------------|
| 2017: 17                               | 6           | 2              | 5                | 4                |
| 2018: 12                               | 5           | 2              | 3                | 2                |
| 2019: 15                               | 9           | 1              | 5                | 0                |
| 2020: 14                               | 1           | 4              | 4                | 5                |
| 2021: 13                               | 4           | 1              | 3                | 5                |
| Suma: 325                              | 103 (32%)   | 99 (30%)       | 80 (25%)         | 43 (13%)         |

Źródło: opracowanie własne.

Tabela 4. Tematyka konferencji PTBG

| 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                |
| 2013: 50  | 25          | 7              | 13               | 5                |
| 2014: 33  | 10          | 6              | 13               | 4                |
| 2015: 41  | 16          | 4              | 15               | 6                |
| 2016: 22  | 14          | 3              | 3                | 2                |
| 2017: 12  | 1           | 0              | 10               | 1                |
| 2018: 24  | 6           | 3              | 9                | 6                |
| 2019: 30  | 7           | 3              | 14               | 6                |
| 2020: 20  | 5           | 0              | 9                | 6                |
| 2021: 31  | 4           | 7              | 11               | 9                |
| Suma: 607   | 215 (35%)   | 168 (28%)      | 175 (29%)        | 49 (8%)          |

Źródło: opracowanie własne.

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,

## Wnioski

Järvinena, Juula, Jenkinsa, Mäyrä), mówiących o ludologii jako o dyscyplinie zajmującej się analizą wszelkich typów gier. W porównaniu ze środowiskiem 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/niecyfrowe) 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.

Można jedynie mieć nadzieję, że przyszłość badań nad grami i przyszli badacze gier nie zignorują znaczenia klasycznych, niecyfrowych gier towarzyskich dla ich współczesnych odpowiedników i kontynuatorów oraz ich nieporównywalnie dłuższej historii od gier cyfrowych, a Polskie Towarzystwo Badania Gier zapewne dołoży starań, aby tak się nie stało. Jak też ostatecznie nazywać się będzie dyscyplina naukowa, która – miejmy nadzieję – w niedalekiej przyszłości zostanie formalnie uznana w Polsce i wpisana na ministerialną listę dziedzin nauki i dyscyplin naukowych – z pewnością pokaże czas (czy zostanie nazwana ludologią, groznawstwem, czy jeszcze inaczej)[30]. Bynajmniej bowiem intencją nie jest w tym miejscu narzucanie badaczom gier jakiegokolwiek proveniencji tego, jak mają nazywać obszar swoich badań i definiować swój warsztat badawczy.

Dla rozwoju i przyszłości jakiegokolwiek dyscypliny naukowej niewątpliwie najistotniejsze jest to, aby wszystkich badaczy danego obszaru łączył **wspólny przedmiot / obiekt badań**: w przypadku ludologii – **szeroko pojęte gry** (nie tylko najnowsze, wywodzące się z ostatnich dekad – cyfrowe, lecz także klasyczne planszowe, karciane i inne [przez szacunek do ich wielowiekowej historii i wpływie na rozwój naszej cywilizacji i kultury])[31] oraz **świadomość przynależności do wspólnoty naukowców o wspólnych zainteresowaniach badawczych**, a wtedy wszyscy – niezależnie od tego, jakiegokolwiek dziedziny i dyscypliny naukowe reprezentujemy oraz jakiegokolwiek „ministerialne etykiety” widnieją na naszych dyplomach – będziemy współtworzyć przyszłość badań nad grami.

[30] Podobnie jak w przypadku nauki zaliczanej do subdyscyplin językoznawstwa zajmującej się tłumaczeniem (ustnym i pisemnym), z perspektywy różnych (neo)filologii, można spotkać się z terminami: translatoryka (termin preferowany przez germanistów i lingwistów stosowanych), translatologia (nazwa preferowana przez anglistów – ang. *translation studies / translantology*, rzadziej: *traductology*), tradukto-logia (termin zaczerpnięty z języka francuskiego [fr. *Traductologie*] preferowany przez romanistów), lub

rodzime przekładoznawstwo, choć wszyscy specjaliści z tej dziedziny zajmują zasadniczo się tym samym przedmiotem badań – szeroko pojętym przekładem (pisemnym, ustnym, [multi]medialnym – w tym audiowizualnym [m.in. w filmach, grach cyfrowych] i lokalizacją.

[31] Analogicznie do choćby literaturoznawstwa, które w równej mierze i z równym szacunkiem analizuje literaturę antyczną i współczesną.

- Aarseth E.J., *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore – London 1997
- Abt C.C., *Ernste Spiele. Lernen durch gespielte Wirklichkeit*, Köln 1971
- Austin J.L., *How to Do Things With Words*, Cambridge – Massachusetts 1962
- Berne E., *W co grają ludzie. Psychologia stosunków międzyludzkich*, przeł. P. Izdebski, Warszawa 1999
- Bomba R., *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Toruń 2014
- Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*, red. B. Atkins, H. Kennedy, T. Krzywinska, West London 2009
- Cailliois R., *Gry i ludzie*, przeł. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska, Warszawa 1997
- Changing Views: Worlds in Play, Selected Papers from the 2005 DiGRA Conference*, Vancouver 2005, red. S. de Castell, J. Jenson, Canada: DiGRA
- Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*, red. F. Mäyrä, Tampere 2002
- Elkonin D.B., *Psychologija igry*, Moscow 1978
- Eskelinen M., *Kybertekstien narratologia Digitaalisen kerronnan alkeet*, Jyväskylä 2002
- Filiciak M., *Media, wersja beta. Film i telewizja w czasach gier komputerowych i internetu*, Gdańsk 2013
- Filiciak M., *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa 2006
- Frasca G., *Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place*, DIGRA conference 2003, <http://www.digra.org/dl> (dostęp: 23.05.2019)
- Frasca G., *Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video) games and narrative*, ludology.org 1999, <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm> (dostęp: 23.05.2019)
- Frasca G., *Play the Message: Play, Game and Videogame Rhetoric* (rozprawa doktorska, IT University of Copenhagen, Denmark 2007), [http://www.powerfulrobot.com/Frasca\\_Play\\_the\\_Message\\_PhD.pdf](http://www.powerfulrobot.com/Frasca_Play_the_Message_PhD.pdf)
- Garda M.B., Krawczyk S., *Ćwierć wieku polskich badań nad grami wideo*, „Teksty Drugie” 2017, nr 3, s. 69–85
- Goffman E., *Człowiek w teatrze życia codziennego*, przeł. H. Datner-Śpiewak, P. Śpiewak, Warszawa 2000
- „Homo Communicativus. Filozofia – komunikacja – język – kultura” 2008, nr 2(4) – „Gra w kontekście edukacyjnym, społecznym i medialnym”
- „Homo Communicativus. Filozofia – komunikacja – język – kultura” 2008, nr 3(5) – „Cywilizacja zabawy czy zabawy cywilizacji? Rola gier we współczesności”
- Huizinga J., *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przeł. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 2007
- Järvinen A., *Games without Frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design* (rozprawa doktorska, University of Tampere, Helsinki, Finland 2007), <https://trepo.tuni.fi/handle/10024/67820> (dostęp: 10.12.2019)
- Jenkins H., *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, Warszawa 2007
- Juul J., *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge – Massachusetts 2005
- Komeński J.A., *Wielka Dydaktyka*, Warszawa 1956
- Konzak L., *Edutainment: Leg og lær med computermediet*, Aalborg 2003
- Kubiński P., *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków 2016
- Kuc A., *Kiedy pierwszy raz użyto terminu „ludologia”?*, Gadzetaomania, 30.11.2013, <https://gadzetaomania.pl/kiedy-pierwszy-raz-uzyto-terminu-ludologia,6704153335187073a> (dostęp: 23.01.2023)
- Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, t. 1, red. A. Surdyk, Poznań 2007
- Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, t. 2, red. A. Surdyk, J. Szeja, Poznań 2007

- Marszałkowski J., *Podsumowanie roku Homo Ludens 1/2009 w internecie*, „Homo Ludens” 2011, nr 1(3), s. 249–258
- Materiały I Meetingu Glottodydaktycznego zorganizowanego w ramach Podyplomowego Studium Glottodydaktyki 1999/2000 w Katedrze Glottodydaktyki i Translatoryki w dniach 24–25 czerwca 2000*, red. I. Prokop, Poznań 2001
- Mäyrä E., *An Introduction to Game Studies. Games in Culture*, London 2008
- Mead G.H., *Umysł, osobowość, społeczeństwo*, przeł. Z. Wolińska, Warszawa 1975
- Mochocki M., *Między grą a literaturą. Scenariusze narracyjnych gier fabularnych* (rozprawa doktorska, Gdańsk 2007, niepublikowana)
- Okoń W., *Zabawa a rzeczywistość*, Warszawa 1995
- Pfeiffer W., *Nauka języków obcych. Od praktyki do praktyki*, Poznań 2001
- Piasecki E., *Badania nad genezą ćwiczeń cielesnych*, Poznań 1922
- Puppel W., *Rola efektu multimedialnego w dydaktyce*, [w:] *Transkomunikacja. W stronę sprofilowania przestrzeni publicznej jako wielopłaszczyznowej przestrzeni komunikacyjnej*, red. S. Puppel, Poznań 2011, s. 101–111
- Puppel W., *Rola gier komputerowych we współczesnej przestrzeni edukacyjnej*, „Linguodidactica” 2014, nr 18, s. 157–169
- Puppel W., *Rola tła wizualnego w grach komputerowych jako pochodnej jego źródeł: malarstwa pejzażowego, teatru, fotografii i filmu*, „Scripta Neophilologica Posnaniensia” 2018, nr 17, s. 523–536
- Puppel W., *Uczestnictwo w kulturze masowej w epoce cyberkultury na przykładzie gier komputerowych*, Poznań 2016
- Raessens J.F.F., Copier M., *Level Up. Digital Games Research Conference 2003*, Utrecht 2003
- Siek-Piskozub T., *Games and plays in foreign language teaching*, [w:] *Linguistische Arbeiten, Sprache – Kommunikation – Informatik (Akten des 26. Linguistischen Kolloquiums, Poznan 1991)*, red. J. Darski, Z. Vetulani, Tiibingen 1993, s. 283–290
- Siek-Piskozub T., *Gry i zabawy w nauczaniu języków obcych*, Warszawa 1994
- Siek-Piskozub T., *Gry, zabawy i symulacje w procesie glottodydaktycznym*, Poznań 1995
- Siek-Piskozub T., *Uczyć się bawiąc. Strategia ludyczna na lekcji języka obcego*, Warszawa 2001
- Siek-Piskozub T., *Umuzycznienie glottodydaktyki. Muzyka i piosenka na lekcji języka angielskiego*, Poznań 2002
- Siek-Piskozub T., *Strategia ludyczna w glottodydaktyce*, [w:] *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, t. 1, red. A. Surdyk, Poznań 2007, s. 13–28
- Sitarski P., *Rozmowy z cyfrowym cieniem: model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Kraków 2002
- Situated Play: Proceedings of the Third International Conference of the Digital Games Research Association DiGRA '07*, red. A. Baba, Tokyo 2007
- Stasieńko J., *Alien vs. Predator – gry komputerowe a badania literackie*, Wrocław 2005
- Stasieńko J., *Niematerialne Galatee w wehikułach rozkoszy i bólu. Technologie mediów jako aparaty kreowania posthumanistycznej intymności*, Gdańsk 2017
- Sułkowski B., *Zabawa: studium socjologiczne*, Warszawa 1984
- Surdyk A., *Autonomizująca funkcja techniki gier fabularnych*, „Języki Obce w Szkole” 2008, nr 6 (numer specjalny 1), s. 167–174
- Surdyk A., *Badanie kultury popularnej w zakresie nowych mediów w kraju i na świecie na przykładzie organizacji ludologicznych*, [w:] *Literatura i kultura popularna. Badania i metody*, red. A. Gemra, A. Mazurkiewicz, Wrocław 2014, s. 251–266
- Surdyk A., *Constructivist Character of the Technique of Role-Playing Games and its Autonomizing Values in the Glottodidactic Process*, [w:] *Worlds in the Making. Constructivism and Postmodern Knowledge*, red. E. Lorek-Jezińska, T. Siek-Piskozub, K. Więckowska, Toruń 2006, s. 173–185

- Surdyk A., *Edukacyjna funkcja gier w dobie „cywilizacji zabawy”*, „Homo Communicativus” 2008, nr 3(5), s. 27–45
- Surdyk A., *Gry fabularne jako technika autonomizująca studenta*, [w:] *Autonomia w nauce języka obcego*, red. M. Pawlak, Poznań–Kalisz 2004, s. 221–232
- Surdyk A. *Gry fabularne na lektoracie a autonomizacja studenta* (rozprawa doktorska Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Poznań 2003, niepublikowana)
- Surdyk A., *Innovative communicative games in teaching foreign languages*, [w:] *Fremdsprachenlernen im studienbegleitenden Deutschunterricht*, red. R. Rozalowska-Żądło, Gdańsk 2007, s. 142–159
- Surdyk A., *Klasyfikacja interakcji w grach typu role-playing games oraz relacje komunikacyjne i dydaktyczne w technice gier fabularnych*, „Homo Communicativus” 2008, nr 2(4), s. 115–125
- Surdyk A., *Ludological research traditions in the Institute of Applied Linguistics at Adam Mickiewicz University in Poznań*, [w:] *Posener Beiträge zur Angewandten Linguistik*, red. W. Pfeiffer, C. Badstübner-Kizik, Peter Lang 2011, s. 275–286
- Surdyk A., *Od Tolkiena do Glottodydaktyki, czyli o Technice Gier Fabularnych w dydaktyce języków obcych i gustach literackich studentów*, [w:] *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, t. 1, red. A. Surdyk, Poznań 2007, s. 91–98
- Surdyk A., *Postawy uczących się w dydaktyce języków obcych w ujęciu autonomizującym*, [w:] *Nauka języków obcych w dobie integracji europejskiej*, red. K. Karpińska-Szaj, Poznań 2005, s. 275–285
- Surdyk A., *Status naukowy ludologii. Przyczynek do dyskusji*, „Homo Ludens” 2009, nr 1, s. 223–243
- Surdyk A., *Technika Role Play oraz Gry Fabularne na lektoracie języka angielskiego a autonomizacja studentów*, [w:] *Wokół autonomizacji w dydaktyce języków obcych. Badania i refleksje*, red. W. Wilczyńska, Poznań 2002, s. 121–136
- Szeja J.Z., *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*, Kraków 2004
- Szukamy nowych dróg. *Materiały II meetingu glottodydaktycznego zorganizowanego w ramach Podyplomowego Studium Glottodydaktyki 2000/2001*, red. P. Hostyński, Poznań 2003
- Urbańska-Galanciak D., *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*, Warszawa 2008
- Zarzycka A., *Socialized Fiction: Role-Playing Games as a Multidimensional Space of Interaction between Literary Theory and Practice*, Toruń 2009
- Znanięcki F., *Ludzie terażniejsi a cywilizacja przyszłości*, Warszawa 1974

<https://issuu.com/larskonzack/docs/maigaardludology>

<http://odkrywcy.pl/gid,14061632,title,W-co-grali-starozytni-,galeriazdjecie.html>

L I N K I