ISSN 2080-4555

Homo Ludens

Czasopismo ludologiczne
Polskiego Towarzystwa Badania Gier

Czasopismo wydawane przy współpracy z Pracownią Badań Ludologicznych
Instytutu Lingwistyki Stosowanej Wydziału Neofilologii UAM

Numer 1(7)/2015

Polskie Towarzystwo Badania Gier

Oficjalne czasopismo Polskiego Towarzystwa Badania Gier

Homo Ludens

Homo Ludens (ISSN 2080-4555) is the official journal of the Games Research Association of Poland (Polskie Towarzystwo Badania Gier). The journal carries original articles on various aspects of ludology as broadly perceived games research in the humanities, social and other sciences. It presents a representative survey of empirical and theoretical research conducted in this area in Poland and abroad as well as reflections on issues in the area of game studies. It also publishes selected book reviews in this area. The language of the journal is basically Polish but articles in English and German are also accepted. The journal is issued on line in a form of a continuous publication - before publishing of the final versions of the texts on its website early citation versions are available. The articles are also available in a print version of the journal issued usually after the publication of the final digital version. The original version of the journal is the digital one.

Kolegium Redakcyjne / Editorial board

Redaktor założyciel / Founding Editor: Augustyn Surdyk
Redaktor naczelny / Editor-in-Chief: Augustyn Surdyk
Zastępca redaktora naczelnego / Associate Editor: Jerzy Zygmunt Szeja
Asystenci redaktora naczelnego / Assistants to the Editor: Stanisław Krawczyk, Jakub Marszałkowski
Sekretarz czasopisma / Editorial Secretary: Dorota Ćwiklińska-Surdyk
Redaktorzy językowi / Language Editors: Graham Knox-Crawford (English), Stanisław Krawczyk (polski), Britta Stöckmann (Deutsch)

Projekt okładki i stron tytułowych: Emanuel Kulczycki
Zdjęcie na okładce: Marta Kliponis-Kulczycka
Opracowanie techniczne i skład: Pilcrow Studio · pilcrowstudio.pl
Pierwotną wersją pisma jest wersja elektroniczna: http://ptbg.org.pl/HomoLudens/

Rada Naukowa / Academic Advisory Board

Przewodniczący / Chair: Prof. zw. dr hab. Waldemar Pfeiffer (Poznań)

Członkowie / Members:

Prof. zw. dr hab. Bolesław Andrzejewski (Poznań)
Prof. zw. dr hab. Izabela Prokop (Poznań)
Prof. Dr. Linus Jung (Granada)
Prof. Dr. Rosa Maria Muñoz Luna (Malaga)
Prof. UŁ dr hab. Piotr Sitarski (Łódź)
Prof. Dr. Lidia Taillefer de Haya (Malaga)
Prof. Dr. Catalina Jiménez Hurtado (Granada)
Prof. zw. dr hab. Teresa Siek-Piskozub (Poznań)
Prof. Dr. Silvia Montero Martinez (Granada)
Prof. UP dr hab. Henryk Noga (Kraków)
Prof. UG dr hab. Halina Stasiak (Gdańsk)

Rada Redakcyjna / Editorial Advisory Board

Przewodnicząca / Chair: Prof. UWr dr hab. Anna Gemra (Wrocław)

Członkowie / Members:

Prof. USWPS dr hab. Mirosław Filiciak (Warszawa)
Prof. UJK dr hab. inż. Jan Zych (Poznań)
Dr Joanna Andrzejewska (Poznań)
Dr Radosław Bomba (Lublin)
Dr Agnieszka Dytman-Stasieńko (Wrocław)
Dr Dariusz Grzybek (Poznań)
Dr Agata Hofman (Gdańsk)
Dr Rolisław Jan Kolbusz (Warszawa)
Dr Tomasz Z. Majkowski (Kraków)
Dr Michał Mochocki (Bydgoszcz)
Dr Piotr Ratajczyk (Poznań)
Dr Tomasz Smejlis (Wrocław)
Dr Jan Stasieńko (Wrocław)
Dr Anna Szczepaniak-Kozak (Poznań)
Dr Zbigniew Wałaszewski (Warszawa)
Prof. UAM dr hab. Arkadiusz Jabłoński (Poznań)
Dr hab. Michał Wendland (Poznań)
Dr Andrzej Bełkot (Poznań)
Dr Dorota Chmielewska-Łuczak (Wrocław)
Dr Maria B. Garda (Łódź)
Dr Dobrosława Grzybkowska-Lewicka (Wrocław)
Dr Paweł Hostyński (Poznań)
Dr Emanuel Kulczycki (Poznań)
Dr Aleksandra Mochocka (Bydgoszcz)
Dr Agnieszka Nowicka (Poznań)
Dr Agata Skórzyńska (Poznań)
Dr Michał Sołtysiak (Warszawa)
Dr Britta Stöckmann (Kiel)
Dr Dominika Urbańska-Galanciak (Warszawa)
Dr Agata Zarzycka (Wrocław)

Adres redakcji:
Polskie Towarzystwo Badania Gier, „Homo Ludens", ul. Kossaka 9/7, 60-759 Poznań
e-mail: HomoLudens@ptbg.org.pl lub SurdykMG@amu.edu.pl

Wydawca:
Polskie Towarzystwo Badania Gier, ul. Kossaka 9/7, 60-759 Poznań

Druk:
Zakład Poligraficzny Moś i Łuczak, ul. Piwna 1, 61-065 Poznań

ISSN 2080-4555

POLSKIE TOWARZYSTWO BADANIA GIER

GAMES RESEARCH ASSOCIATION OF POLAND

Homo Ludens

Czasopismo ludologiczne
Polskiego Towarzystwa Badania Gier

Czasopismo wydawane przy współpracy z Pracownią Badań Ludologicznych
Instytutu Lingwistyki Stosowanej Wydziału Neofilologii UAM

Numer 1(7)/2015

Poznań 2015

Dotychczas wśród publikacji Polskiego Towarzystwa Badania Gier dzięki dofinansowaniu Instytutu Lingwistyki Stosowanej UAM oraz Rektora UAM ukazały się:

1. Surdyk A. (red.), 2007, *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał. Tom I*, seria „Język–kultura–komunikacja" nr 1, Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
2. Surdyk A., Szeja J.Z. (red.), 2007, *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał. Tom II*, seria „Język–kultura–komunikacja" nr 2, Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.

Książki dostępne w sprzedaży w księgarniach na terenie całej Polski oraz w sprzedaży wysyłkowej Wydawnictwa Naukowego UAM w Poznaniu; <http://www.staff.amu.edu.pl/~press/>.

INFORMACJE O SPRZEDAŻY WYDAWNICTW
UNIWERSYTETU IM. ADAMA MICKIEWICZA W POZNANIU

Sprzedaż wszystkich publikacji Wydawnictwa naukowego UAM prowadzi Księgarnia Uniwersytecka w Poznaniu. Książki naszego Wydawnictwa można nabywać również w innych księgarniach na terenie całego kraju, zwłaszcza w księgarniach naukowych. W razie braku poszukiwanych tytułów w tych księgarniach można skierować zamówienia pisemne do Księgarni Uniwersyteckiej (adres: 60-813 Poznań, ul. Zwierzyniecka 7, tel. (0-61) 847-02-81), która prześle książkę za zaliczeniem pocztowym, o ile nakład nie został wyczerpany, lub do Wydawnictwa (61-734 Poznań, ul. Nowowiejskiego 55, tel. (061) 829-39-79, fax (0-61) 829-39-80).

Adres elektroniczny: e-mail: press@amu.edu.pl;
pełna oferta Wydawnictwa: <http://www.staff.amu.edu.pl/~press>.

INFORMATION ON THE SALE OF
ADAM MICKIEWICZ UNIVERSITY PRESS PUBLICATIONS

All Adam Mickiewicz University Press publications are sold by the University Bookshop (Księgarnia Uniwersytecka, 60-813 Poznań, ul. Zwierzyniecka 7, tel. (+48 61) 847-02-81). Books published by AMU Press are also available in bookshops of scientific publications all over the country.

Foreign customers can contact directly Adam Mickiewicz University Press, 61-734 Poznań, Nowowiejskiego 55, tel. (+48 61) 829-39-79, fax (+48 61) 829-39-80. They can obtain information on other kinds of transactions and editorial cooperation with AMU Press.

e-mail: press@amu.edu.pl;
<http://www.staff.amu.edu.pl/~press>.

Jako numery specjalne czasopisma „Homo Communicativus" wydawanego przez Zakład Teorii i Filozofii Komunikacji Instytutu Filozofii UAM ukazały się:

1. Surdyk A., Szeja J.Z. (red.), 2008, *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra w kontekście edukacyjnym, społecznym i medialnym*, „Homo Communicativus", nr 2(4), ZTIFK UAM, Poznań [dostępne do pobrania w darmowej wersji cyfrowej online ze strony: <http://www.hc.amu.edu.pl>].
2. Surdyk A., Szeja J.Z. (red.), 2008, *Kulturotwórcza funkcja gier. Cywilizacja zabawy czy zabawy cywilizacji? Rola gier we współczesności*, „Homo Communicativus", nr 3(5), ZTIFK UAM, Poznań [dostępne do pobrania w darmowej wersji cyfrowej online ze strony: <http://www.hc.amu.edu.pl>].

Spis treści

WOJCIECH LIPOŃSKI
Recepcja *Homo ludens* Johana Huizingi w Polsce 9

I. Najlepszy artykuł i najlepszy recenzent roku / Best Article and Best reviewer of the Year 45

JAN FRANCISZEK JACKO
Wewnętrzna etyka gry 49

II. ARTYKUŁY / ARTICLES 67

ADAM FLAMMA
Sportowa (r)ewolucja: od „Fify" do Kinecta. Nowe przestrzenie wirtualnego sportu 69

PAWEŁ GRABARCZYK
O opozycji hardcore/casual 89

ARKADIUSZ JABŁOŃSKI
Jeszcze o neutralności. Ślepe zaułki pewnych gier honoryfikatywnych 111

MARTA JANACHOWSKA-BUDYCH, BRITTA STÖCKMANN,
KAMILA CHMIELEWSKA, MARCIN CHOŁODOWSKI, AGNIESZKA GAJEK
Spiel mit Literatur. Präsentation des didaktischen Brettspiels „Der Literator" 127

MAGDALENA LITWIN
Gry i zabawy w instytucjach kultury. O (nie)możliwości utworzenia ludotek w Polsce 145

PAWEŁ ŁUPKOWSKI, PATRYCJA WIETRZYCKA
Gamification for Question Processing Research – the *QuestGen* Game 161

MARCIN PETROWICZ
Prezentacja struktury formalnej MDA 173

MICHAŁ SOŁTYSIAK
Rogate hełmy sprzedają się lepiej? O nieprzystawalności współczesnego stanu wiedzy historycznej do potrzeb projektantów gier 191

ANDRZEJ STRUŻYNA
Sztuka gier wideo. Wybrane aspekty badań nad estetycznością i artyzmem gier komputerowych 213

JAKUB WAWRZYNIAK, JAKUB MARSZAŁKOWSKI
Gamifikacja w edukacji: przegląd wymagań dla platformy gamifikacyjnej 229

KRZYSZTOF ZĄBECKI
Miejsce badań nad grami wideo w geografii 249

III. RECENZJE / REVIEWS 265

MIROSŁAW FILICIAK
Pomiędzy. Recenzja książki *Films and Games: Interactions* 267

IV. KOMUNIKATY / ANNOUNCEMENTS 275

I komunikat o XII międzynarodowej konferencji naukowej Polskiego Towarzystwa Badania Gier z cyklu „Kulturotwórcza funkcja gier" 277

Wymogi publikacji w czasopiśmie „Homo Ludens" 281

Informacje o Instytucie Lingwistyki Stosowanej UAM i Pracowni Badań Ludologicznych 289

Informacje o Polskim Towarzystwie Badania Gier / Information about Games Research Association of Poland 291

Warunki wstąpienia do Polskiego Towarzystwa Badania Gier 297

Informacje o Kołach Polskiego Towarzystwa Badania Gier 301

Recepcja *Homo ludens* Johana Huizingi w Polsce

The impact of Johan Huiziga's Homo Ludens *in Poland*

Wojciech Lipoński
Uniwersytet Szczeciński, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu
liponski@wa.amu.edu.pl

Abstract: The article presents the way in which Polish society became familiar with the works of Johan Huizinga in the years 1946–1948, when the first articles presenting the achievements of this great Dutch humanist were first published. The article presents the twists and turns in the history of the publishing of Huizinga's works, *Autumn of the Middle Ages* and *Erasmus*, following the Stalinist period, in which the works of Western humanists were not published in Poland. However, it focuses primarily on several editions of *Homo ludens*. These works, throughout the 1960s and 1970s, drew the attention of Marxist, independent and also Catholic critics, which resulted in significant differences in their evaluation and interpretation – from Marxist condemnation in the journal "Edukacja Dorosłych" ("Adult Education"), in which *Homo ludens* was even accused of being ideologically perverse, to the enthusiastic responses of Christian-oriented magazines, such as, "Znak" (Sign), "Tygodnik Powszechny" (Common Weekly), and "Więź" (Bond). The article ends with a discussion of the latest edition of Homo ludens, which has been much appreciated by the young generation in Poland. They have re-discovered the value of the work, which, despite the obsolescence of many of its elements, still contains valid questions about the nature and future of play as an important element of human civilization.

Keywords: play, traditional games, ethnology of sport

1. Pierwsze informacje o *Homo ludens* i innych dziełach Huizingi

Klasyczne dziś dzieło Johana Huizingi *Homo ludens* zostało opublikowane w 1938 r., na rok przed II wojną światową. Szersza informacja o nim nie zdążyła zatem dotrzeć do Polski przed jej wybuchem. Dopiero po roku 1945 ten wielki holenderski historyk kultury zwrócił uwagę polskiego świata nauki.

W 1948 r., na miesiąc tuż przed tzw. zjazdem zjednoczeniowym PPS i PPR, w „Twórczości" ukazał się artykuł Stefana Jarocińskiego *Życie i dzieło Johana Huizingi*. Artykuł ten postulował lepsze niż dotąd zapoznanie polskiego czytelnika z twórczością Huizingi. Już dwa miesiące później opublikowanie tego artykułu byłoby niemożliwe wobec przyjętych w grudniu 1948 r. zasad polityki PZPR, w tym polityki kulturalnej wykluczającej jakikolwiek większy wpływ mieszczańskiej (w ówczesnej terminologii „burżuazyjnej") humanistyki w Polsce. Zdążył jednak Jarociński poutyskiwać: „Głośne na Zachodzie nazwisko wielkiego historyka i socjologa holenderskiego, w Polsce jest prawie nieznane. W prasie naszej nie ukazał się dotąd ani jeden artykuł poświęcony pamięci tego wybitnego humanisty mieszczańskiego zmarłego na krótko przed kapitulacją Niemiec. Warto więc zapoznać czytelnika polskiego z tą interesującą postacią, która na Zachodzie w formowaniu umysłów pokolenia lat międzywojennych odegrała rolę niepowszednią" (Jarociński, 1948, s. 81)[1].

Miał rację Jarociński, pisząc, że „nazwisko wielkiego historyka i socjologa holenderskiego, w Polsce jest prawie nieznane" ale należy podkreślić to „prawie". Mylił się bowiem, gdy w drugiej części tegoż zdania dodawał: „W prasie naszej nie ukazał się dotąd ani jeden artykuł poświęcony pamięci tego wybitnego humanisty mieszczańskiego". Okazało się bowiem, że w polskiej prasie kulturalnej były publikacje wcześniejsze, co już w następnym numerze „Twórczości" wytknął Jarocińskiemu bibliograf Ludwik Brożek, pisząc: „Nie zgadza się to z prawdą, mam bowiem pod ręką dwa takie artykuły: pierwszy wyszedł spod pióra Czesława Leśniewskiego[2] [...] drugi zaś napisał Józef Garbacik[3]. Obydwa artykuły

1 Stefan Jarociński, muzykolog i estetyk (1912–1980).
2 Czesław Leśniewski, historyk kultury (1888–1947). Zob. Leśniewski, 1946, s. 254–256.
3 Zob. Garbacik, 1948, s. 258–259.

wymieniają m.in. ważniejsze prace Huizingi, dając pełniejszą jego bibliografię od podanej przez Jarocińskiego. Końcową notatkę bibliograficzną należy uzupełnić jedną ważniejszą, przeoczoną przez S. Jarocińskiego pozycją. Chodzi o książkę Huizingi *Erasmus* (Haarlem, 1924), którą K. Górski w monografii Erazma z Rotterdamu (Wiedza Powszechna, 1948) nazywa «podstawową monografią współczesną», a Cz. Leśniewski «wzorem biografiki do naśladowania»" (Brożek, 1948, s. 139)[4]. Pisał dalej Brożek, jakby zachęcając polskich wydawców do opublikowana dzieła Huizingi, że „Erasmus wyszedł w tłumaczeniu angielskim i niemieckim. Przekład niemiecki dokonany przez przyjaciela Huizingi Wernera Kaegi wyszedł in folio, ozdobiony rycinami Hansa Holbeina młodszego" (tamże).

Wspomniany przez Brożka Józef Garbacik (1907–1976), historyk i regionalista, był podówczas wielce wpływową postacią w polskiej historiografii. Jako dziekan Wydziału Historycznego Uniwersytetu Jagiellońskiego oraz redaktor „Kwartalnika Historycznego" miał duży wpływ na opinię o znaczeniu Huizingi dla humanistyki europejskiej w ówczesnym środowisku historyków polskich. Pisał Garbacik o autorze *Homo ludens*:

> Był to niezwykły talent historyczny. Obok dużej ścisłości naukowej odznaczał się Huizinga subtelnym i wnikliwym wzorkiem historyka i oryginalnym talentem pisarskim, dzięki któremu stwarzał wprost wizje opisywanej przeszłości. Łączył znakomitą znajomość historii literatury, malarstwa, dziejów obyczajów, ze zrozumieniem dla przejawów życia współczesnego. Obejmował szerokie zagadnienia współczesnej cywilizacji, wykazywał konieczność pogłębienia kultury duchowej, ku czemu ma służyć przede wszystkim pogłębiona i unowocześniona metoda historyczna. Barwność i plastyczność w jego ujęciu dziejów kultury [...] pochodziła w dużej mierze stąd, że swoje studia rozpoczął od studiów nad malarstwem (flamandzkim). Dalsze badania zaprowadziły go do historii kultury i cywilizacji. Każdą jego rozprawę czyta się ze wzrastającym zainteresowaniem, gdyż obok wydźwięku współczesnego nie zatracał nigdy atmosfery przeszłości opisywanej. Prostota i jasność stylu idą o lepsze z rzeczowością i piętnem autentyzmu epok i postaci historycznych. [...] Miał swoją własną koncepcję historii, pozostającą w związku z jego zakresem studiów. „Historia jest formą spirytualną, w której pewna cywilizacja zdaje sobie sprawę ze swej przeszłości". Nie znaczy to, by był przeciwnikiem opinii, że historia jest nauką ścisłą i obiektywną, ani wyrazicielem tej myśli, że każdy czas pisze swoją historię. W definicji swej chciał podkreślić, że każda grupa społeczna, każde środowisko kulturalne i społeczne dąży do stworzenia sobie obrazu własnej przeszłości. Zdaniem jego «każde poznanie prawdy historycznej jest już z góry ograniczone przez zdolność przejęcia tego, co przynosi historia" (Garbacik, 1948, s. 258).

4 Ludwik Brożek – bibliograf i regionalista (1907–1976).

Co więcej, Garbacik zwracał uwagę na stosunek Huizingi do Polski:

> Był przyjacielem Polski. Gdy po tamtej wojnie [I wojnie światowej – przyp. W. L.] umilkły armaty, Huizinga był pierwszym, który zorganizował pomoc dla Polski ze Szwajcarii. W okresie między 1918 a 1939 interesował się nauką polską, utrzymując kontakty z polskimi uczonymi. Przewidując katastrofę drugiej wojny światowej, wypowiadał się niejednokrotnie przeciw „doktrynie niemoralnego państwa". Niestety, zginął jako ofiara tej zwalczanej doktryny hitlerowskiej (Garbacik, 1948, s. 258–259)[5].

Co prawda Huizinga zmarł krótko po uwolnieniu z obozu niemieckiego, ale wyczerpany zdrowotnie tym uwięzieniem, stąd określenie „ofiara zwalczanej doktryny hitlerowskiej" jest bardzo bliskie rzeczywistego stanu rzeczy. Niestety, ta wysoka ocena Huizingi nie zdała się na zbyt wiele z powodu zainicjowania w 1948 przez PZPR – której Garbacik był zresztą członkiem – nowej polityki restrykcyjnej wobec myśli i kultury zachodniej.

Tym niemniej przynajmniej w latach 1946–1948 mamy do czynienia aż z pięcioma głosami sugerującymi jednoznacznie przyswojenie prac Huizingi językowi polskiemu.

2. Ideologia komunistyczna a burżuazyjna koncepcja kultury

Okres stalinizmu wykluczał publikację jakiegokolwiek dzieła Johana Huizingi ze względów ideologicznych. Huizinga jeszcze przed II wojną światową należał do tych wybitnych intelektualistów Zachodu, których komunistyczne, szczególnie radzieckie instytucje ideologiczne – tak propagandowe, jak i (ściśle z nimi współpracujące) akademickie – z pewnością bacznie obserwowały i kategoryzowały. Traktowały one zachodnich uczonych, filozofów, historyków, pisarzy czy artystów rozmaicie, w zależności od tego, w jakim stopniu można było wykorzystać ich pracę w bieżącej polityce i propagandzie. Otwarci antykomuniści byli z góry wykluczeni i poddawano ich bezwzględnej, często ideologicznie topornej krytyce. Na pierwszej linii przydatności ideologicznej znajdowali się oczywiście zachodni komuniści, jak Victor Jeremy Jerome (1896–1965) amerykański

5 Józef Garbacik, op. cit. s. 258 i 259.

marksista, pisarz-eseista i redaktor teoretycznego organu ideologicznego Komunistycznej Partii USA. Jego kanoniczny zbiór rozważań historyczno-kulturoznawczych *Culture in a Changing World* był tłumaczony na języki bloku radzieckiego, m.in. na polski jako *Problemy nowej kultury* (Jerome, 1950). To w takich dziełach oceniano zachodnich niemarksistowskich uczonych mianem „ideologów umierającego systemu", „bohaterów jałowości", reprezentantów „umierającej filozofii bez wyjścia"[6]. Za charakterystyczny wyraz stosunku do nich można uznać prymitywną wręcz argumentację Jerome'a: „Dla artystów i intelektualistów istnieją tylko dwie możliwości: albo stać się sługami monopolistycznego kapitalizmu, albo walczyć różnymi sposobami o ludową, demokratyczną kulturę oraz o dobrobyt i bezpieczeństwo twórców kultury. Kapitalizm, szczególnie w stadium rozkładu, jest zasadniczo – i coraz bardziej – wrogi sztuce i rzeczywistym wartościom kulturalnym" (Jerome, s. 9).

Cenieni byli także ci przedstawiciele kultury zachodniej, którzy okazywali sympatię wobec radzieckich przemian, jak na przykład Bernard Shaw wychwalający stalinowski system społeczny (zob. Hollander, 1981; Stern, 2006). Procedurę ich pozyskiwania określa się w zachodniej historiografii jako „kanonizację wybranych grup intelektualistów zachodnich", szczególnie jednak pisarzy i dziennikarzy, m.in. Waltera Duranty'ego (1884–1957), laureata nagrody Pulitzera i szefa moskiewskiego biura „New York Timesa". Na ogół nie wiedzieli oni o stalinowskich barbarzyństwach. Jeśli jednak wiedzieli, to świadomie przymykali na nie oczy. Bo byli wśród nich i tacy, którzy zdawali sobie sprawę z okrutnej komunistycznej rzeczywistości, lecz naiwnie wierzyli w docelowo dobre intencje twórców „najbardziej postępowego systemu społecznego w świecie". To o nich pisał w 1946 r. z przekąsem George Orwell jako o wygodnickich profesorach broniących rosyjskiego totalitaryzmu, mówiących: „musimy zgodzić się, że pewne ograniczenia praw politycznej opozycji nieuchronnie towarzyszą okresom przejściowym i że rygory, jakich [...] wymaga się od ludzi Rosji, są usprawiedliwione, jeśli wziąć pod uwagę sferę ich konkretnych osiągnięć"[7].

6 Zob. podobną terminologię w: Jerome, 1950, rozdz. I pt. Ideologowie umierającego systemu, s. 12–37.

7 George Orwell, Politics and the English Language, esej opublikowany pierwotnie wkwietniu 1946 w magazynie „Horizon", następnie przedrukowywany wielokrotnie i dostępny w rozmaitych zbiorach i antologiach, ostatnio także w internecie. Tłumaczenie

Ale była jeszcze kategoria trzecia: ci przedstawiciele tzw. myśli burżuazyjnej, których poglądy niebyły przez ideologię komunistyczną akceptowane, ale których dzieła reprezentowały nurt krytyczny wobec ich rzeczywistości bądź zawierały elementy w ten czy inny sposób przydatne czy to w bieżącej propagandzie, czy w konstruowaniu ogólniejszych poglądów, jakie w systemie komunistycznym – nawet jeśli naukowe – wiązane były jednoznacznie z ideologią. W tej kategorii mogłyby się mieścić dzieła Huizingi. Jednak bez specjalistycznych badań, możliwych do przeprowadzenia tylko w Rosji, nie wiemy, jak traktowano tam Huizingę w okresie jego szczytowej działalności naukowej przed 1939 rokiem. Z pewnością nie był on typowym zachodnim „naiwniakiem", gotowym wysławiać reżym komunistyczny. Mając pod bokiem inny totalitaryzm, nazistowski, wielokrotnie wypowiadał się przeciwko wszelkim autorytarnym próbom zniewalania społeczeństw. Krótko po wybuchu II wojny światowej w jego radiowym przemówieniu do społeczeństwa holenderskiego znalazły się słowa: „posępność i upadek naszej cywilizacji jest tak głęboki, jak nasz współudział w tym dziele" (cyt. za: Zajewski, 1965, s. 163). Podczas okupacji Holandii autor *Homo ludens* znalazł się w zorganizowanym przez Niemców dla Holendrów obozie dla zakładników, gdzie zdołał napisać swój sławny, a zarazem ostatni esej *Geschondenwereld* (*Zhańbiony świat*). To w nim pisał o „symptomach degeneracji, dekadencji i omamienia w politycznym życiu świata zachodniego" (tamże, s. 163).

Jednakże Huizingowskie potępienie totalitaryzmu przez wskazanie mechanizmów tego systemu mogło być z łatwością odniesione nie tylko do nazizmu. I to właśnie wedle wszelkiego prawdopodobieństwa przesądziło o losie dzieł Huizingi w krajach tzw. demokracji ludowej po II wojnie światowej. W Polsce trzy pierwsze lata po wojnie cechowały się względnym liberalizmem, nowy system był nieustabilizowany, stąd mniej więcej do późnej jesieni 1948 r. mogły się ukazywać wspomniane artykuły poświęcone Huizindze i innym wybitnym przedstawicielom myśli humanistycznej Zachodu. Nie ukazało się jednak tłumaczenie żadnej z jego prac, o czym z pewnością zadecydowała skala potrzeb – nie był to typ dzieła najbardziej potrzebnego w latach odbudowy całkowicie

cytatu: W. L. według przedruku pełnego tekstu Orwella w: Schorer, Durham, Jones, Johnston, 1984, s. 353.

zniszczonego kraju. Tymczasem zjednoczenie dwu odrębnych dotąd ugrupowań politycznych – Polskiej Partii Socjalistycznej (PPS) i Polskiej Partii Robotniczej – w PZPR w dniu 15 grudnia 1948 r. rozstrzygnęło o losie potencjalnych wydań nie tylko dzieł Huizingi, ale i prac wielu innych zachodnich myślicieli, naukowców i pisarzy mniej więcej do czasu odwilży gomułkowskiej z października 1956 roku.

3. Polskie kontrowersje wokół dzieł Huizingi po 1956 roku

Dopiero w roku 1958, dzięki wyraźnemu zelżeniu obostrzeń cenzuralnych po odwilży z października 1956 r., na łamach tygodnika „Kierunki" Huizingę przypomniał Aleksander Rogalski. Porównał on dzieła holenderskiego badacza z dorobkiem innego autora zajmującego się kulturą europejską dawnych wieków, szczególnie odrodzenia – Jakoba Burkhardta (Rogalski, 1958, s. 3 i 11)[8]. W 1961 r. na łamach „Argumentów" ukazała się recenzja zbioru esejów Huizingi opublikowanych na Zachodzie w języku angielskim (Kuczyńska, 1961).

Teksty te utorowały drogę do wydania dzieł Huizingi. W 1961 r. Państwowy Instytut Wydawniczy opublikował *Jesień średniowiecza* w przekładzie Tadeusza Brzostowskiego z języka niemieckiego, z dokonanymi przez Jadwigę Dackiewicz tłumaczeniami zawartych w pracy fragmentów poezji średniowiecznej. Wstęp napisał Henryk Barycz, a posłowie Stanisław Herbst. Trzy lata później PIW wydał biografię poświęconą sławnemu humaniście doby odrodzenia, Erazmowi z Rotterdamu, w przekładzie Marii Kureckiej, ze wstępem Marii Cytowskiej i pod redakcją Leszka Kołakowskiego (*Erazm*, 1964).

Obydwa te dzieła Huizingi wywołały znaczącą dyskusję, w której zarysowały się wyraźnie dwa odrębne stanowiska. Pierwsze wynikało z polityki ówczesnych władz kulturalnych. Było ono na ogół dalekie od prymitywnie krytycznej i dyskredytującej pryncypialności ideologicznej okresu wcześniejszego (choć jak się poniżej okaże, zdarzały się i prymitywne głosy, na szczęście pojedyncze). Dopuszczano tu już zaznajomienie się polskiego czytelnika z myślą zachodnią, jednak pod warunkiem

8 Aleksander Rogalski, krytyk literacki i eseista (1912–1996).

wyposażenia tekstu w odpowiedni komentarz. Przeważnie był on wolny od jednoznacznego dyskredytowania omawianego dzieła, ale zarazem wytykał mu ułomności wynikające z niedoskonałego zrozumienia istoty dziejów, oczywiście z odniesieniem do dialektyki materialistycznej i sugestią – często zakamuflowaną – wyższości ustroju socjalistycznego.

Ten typ tekstu reprezentuje np. opublikowany na pierwszej stronie „Życia Literackiego" artykuł Konstantego Grzybowskiego (1962) pt. *Huizinga czyli katastrofizm*. Wytyka on dziełu Huizingi katastrofizm, wskazując równocześnie, że istnieje przecież system, który zarysowuje przed ludźmi jaśniejsze perspektywy. Sądów takich wyrafinowani autorzy – jak Konstanty Grzybowski, profesor prawa politycznego – nie wypowiadali wprost, lecz pozwalali czytelnikowi się ich domyślać. Odpowiednio dobrane przytoczenia, jak zaczerpnięty z Huizingi cytat mówiący o tym, że „w pobożności Średniowiecza dostrzeżemy po prostu wiele zwyrodnień życia religijnego", pozwalały na pośrednią krytykę religii. Był to jeden z ulubionych wątków ówczesnych publicystów zaangażowanych w budowę ateistycznego socjalizmu. To prawda, że te słowa napisał sam Huizinga, ale scharakteryzował on też wiele innych elementów rzeczywistości średniowiecza, widząc w nich zaczyn epok następnych, w tym humanizmu. Tymczasem Grzybowski widzi w nim głównie zachodniego katastrofistę i wyraziciela sprzeczności, których marksiści skwapliwie doszukiwali się w każdym etapie rozwoju ludzkiej cywilizacji z wyjątkiem nowej ery, jaką reprezentowała ich filozofia społeczna. W sposób wręcz obsesyjny doszukiwali się tego, co można było poddać krytyce, nie zauważając przyszłościowych ziaren tego, co niosły krytykowane zjawiska i co omawiał Huizinga. Pisze zatem Grzybowski, cytując w swym sądzie holenderskiego badacza: „Dwie podstawowe dla Średniowiecza grupy społeczne, rycerstwo i służba Bogu, weszły w okres narastającej sprzeczności między ich typem idealnym a rzeczywistością społeczną, a równocześnie obie wykazują «zupełny brak zrozumienia dla nadchodzącej epoki wolności i siły mieszczaństwa» czyli niezdolność do ewolucyjnego przekształcenia modelu społecznego" (Grzybowski, 1962, s. 1).

Natomiast zupełnie inny ton znajdziemy w recenzji *Jesieni średniowiecza* opublikowanej przez Stanisława Łosia na łamach katolickiego „Tygodnika Powszechnego". Już sam tytuł *Jesień przedwiośnia* mówi, że średniowiecze było w istocie, mimo swych ułomności i swego schyłku (jesieni),

epoką postępową, znamionującą przedwiośnie europejskiej cywilizacji. Dla wielu czytelników recenzja „Tygodnika Powszechnego" była sygnałem przełamania uprzednich, obowiązujących w epoce stalinowskiej zakazów publikowania podobnych książek. Pisał Łoś jakby w opozycji do artykułu Grzybowskiego (bo w rzeczy samej „Życie Literackie" i „Tygodnik Powszechny" były w PRL w cichej opozycji): „Pamiętać jednak należy, że po tej jesieni nie nastąpiła żadna zima, żaden okres snu, a tym mniej martwoty. Nastąpiła po niej bujna, rozkwitła wiosna, której kwiecie osadziło było swe pącza już w czasie tej jesieni" (Łoś, 1962, s. 1).

Gdy marksistowscy ateiści nigdy nie przepuszczali Kościołowi wyliczania wad, które doprowadziły do reformacji, Łoś pisze nieporównanie łagodniej, że „była tylko zakończeniem wielowiekowych a nie urzeczywistnionych w porę dążeń do reformy Kościoła". Przypomina też autor „Tygodnika Powszechnego", że „naukowa i literacka twórczość Huizingi nosi wyraźne znamion starej dziedzicznej kultury humanistycznej", co brzmi wręcz jak wyzwanie wobec tych, którzy swe rozumienie humanistyki chcieli wówczas narzucić społeczeństwu, wszystko zaczynać od początku, lekceważąc wcześniejsze dokonania cywilizacyjne lub co najmniej ich nie doceniając. Przytacza też Łoś słowa Huizingi wypowiedziane w obozie niemieckim wobec współwięźniów, „Nie zbaczajcie ze swej drogi. Pozostańcie jej wierni", i dodaje swój komentarz: „Jakże nam jest bliski ten holenderski profesor". Co więcej, artykuł kończy się jedyną dopuszczalną formą wyrażenia sprzeciwu wobec peerelowskiej rzeczywistości: odnoszącą się pozornie do innych faktów metaforą, która mówi o tym, jak średniowieczny człowiek opisywany przez Huizingę dostrzegał w poezji i pieśni moment wiary w męstwo swych rycerzy: „Jesień średniowiecza podobna tym do polskiej miewała chwile złociste i promienne, miewała też i przeczucia nadchodzących świtów". I wyrażeniem nadziei na ten świt, w domyśle mający nadejść również po mrokach ustroju PRL, nadziei łatwo wówczas uruchamianej w wyobraźni czytelników nauczonych odczytywać podobny język ezopowy, kończy Łoś, wykorzystując wypowiedź Słowackiego o *Panu Tadeuszu*:

> Jednak się przed tym poematem wali
> Jakaś ogromna ciemności stolica,
> Coś pada! – myśmy słyszeli, słuchali:
> To czas się cofnął i odwrócił lica.

Brzmi to jak pretekst do przypomnienia czytelnikom „Tygodnika Powszechnego" dawnego blasku Polski, sprzed opanowania kraju przez aktualny system polityczny, bo wszyscy odczytywali bez trudu, jaka to „ciemności stolica" ma zdaniem Łosia upaść. Nie można było tego wyrazić wprost, wobec surowości peerelowskiej cenzury. W ten sposób dzieło Huizingi pomogło w pośrednim, przenośnym wyrażeniu poglądów polskiej inteligencji katolickiej na temat panującego systemu: prędzej czy później padnie, czas się cofnie i „odwróci lica"...

Bardziej wyważeni w głoszeniu swych poglądów ideolodzy PRL (a tych przecież nie brakowało w ówczesnych elitach kulturalnych), odpowiedzialni bądź bezpośrednio za politykę kulturalną, bądź za tworzenie jej intelektualnych podstaw, zajmowali na ogół wobec Huizingi stanowisko krytyczne, ale wyważone i w ich własnym rozumieniu obiektywne – podobnie jak w wypadku innych przyswajanych wówczas polszczyźnie autorów zachodnich. Przykładem tego była krytyczna recenzja *Jesieni średniowiecza*, pierwszego z dzieł Huizingi opublikowanego w Polsce, pióra Leszka Kołakowskiego (wtedy jeszcze wierzącego w perspektywy panującego w Polsce ustroju i jego polityki kulturalnej). Przyjmując stanowisko Kołakowskiego, marksistowskie, ale pozbawione marksistowskiego radykalizmu, można by jego uwagi odnieść właściwie do wszystkich dzieł Huizingi, w tym i do *Homo ludens*. Wówczas, tj. w 1962 r., odnosił się jednak Kołakowski do *Jesieni średniowiecza*, wytykając dziełu brak empirycznej kategoryzacji opisywanych zjawisk:

> Klasyczne to dzieło przedstawia pewien gatunek historiografii ryzykownej i szczególnie czytelnej zarazem. Jego zalety są niebezpieczne, ponieważ umiejętność obrazowego i plastycznego prezentowania dziejów kultury przez gromadzenie wielu przykładów, ilustrujących określone „poczucie życia" badanej epoki, wymaga szczególnej ostrożności. W znacznej część zmuszeni jesteśmy wierzyć autorowi na słowo, nie dlatego, by brakło w jego wywodach udokumentowanych faktów – przeciwnie, obfitość przykładów uporządkowanych wedle różnych dziedzin życia kulturalnego wypełnia niemal cały tekst; ale też przykłady, choćby najhojniej gromadzone, pozostawiają zawsze w umyśle czytelnika sceptyczny osad: skąd wiemy, że one właśnie charakteryzują kulturę opisywanej epoki w jej osobliwościach naprawdę swoistych i naprawdę istotnych? [...] Musimy wierzyć autorowi na słowo [...] czytelnik sceptyk ma prawo zapytać, czy przy pewnym wysiłku nie udałoby mu się zebrać takiej samej ilości przykładów na te same własności życia kulturalnego z dowolnej innej epoki historycznej. Jeśli zaś powie kto, że ilustracje, które te same cechy charakterystyczne, zdaniem Huizingi, dla schyłku średniowiecza, mogłyby ujawnić na przykład w wieku dwudziestym, byłyby niereprezentatywne, to powstaje natychmiast pytanie o kryterium, na mocy którego

przykłady takie uznalibyśmy za nieistotne, niereprezentatywne, «przypadkowe» czy nie charakterystyczne dla naszych czasów, natomiast analogiczne przykłady z piętnastowiecznej Burgundii za charakterystyczne właśnie i swoiste. Kryterium takie z trudem dałoby się w dziele Huizingi odszukać, toteż gwarancją poprawności jego opisu może być tylko sam autor albo raczej nasze przeświadczenie o autentyczności jego oglądu; mamy prawo sądzić, że przez wieloletnie studia i badania udało mu się naprawdę do tego stopnia wżyć w klimat umysłowy badanego świata i uzyskać intuicję jego specyficznego „poczucia życia" na tyle trafną, że dobór ilustracji nie jest podyktowany w jego dziele nakazami jakiejś konstrukcji apriorycznej, ale faktycznymi własnościami nagromadzonego surowca empirycznych danych. W tym znaczeniu dzieło Huizingi znajduje się na pograniczu historiografii sztuki pięknej, albowiem opisuje pewien fragment świata za pomocą wyselekcjonowanych zeń konkretnych obrazów, a prawomocność sugestii, która każe nam wierzyć, że owe konkrety są naprawdę dla całości opisywanej reprezentatywne, opiera się na przesłankach intuicyjnych. Nie jest to obiekcja wobec autora [...] albowiem technika opisu jest w znacznym stopniu narzucona przez zamiar badawczy; trudno sobie wyobrazić, aby opis czegoś takiego, jak atmosfera duchowa epoki, dał się przeprowadzić inaczej, aniżeli przez mnożenie odpowiednio dobranych szczegółów, których „typowość" pozostaje kwestią odpowiedzialności osobistej autora (Kołakowski, 1962, s. 548–549).

Uprzedzając zarzuty „pryncypialnych marksistów", mogących dopatrzeć się w dziele Huizingi elementów niezgodnych z ideologią i dialektyką materialistyczną, opierającą się głównie na podejściu empirycznym, a nieintuicjonistycznym, Kołakowski jakby celowo tłumaczy i usprawiedliwia charakter twórczości Huizingi:

historiografia, które by się składała wyłącznie z twórczości tego rodzaju, z trudem się daje pomyśleć, ale [...] historiografia, która by tej twórczości była pozbawiona, wyglądałaby ubogo i smutno. Pomiędzy opisem świata historycznego, ograniczonym ściśle do tego, co się daje z dostępnych dokumentów wydedukować, a opisem artystycznym, który arbitralnie absolutyzuje pewne cechy oglądanej epoki i od którego nie wymaga się ani uzasadnień, ani racji źródłowych, leży niejako obszar pośredni, gdzie posługujemy się obficie dokumentacją historyczną, ale dokumentację tę staramy się podporządkować zamiarom syntetyzującym i zarysować, za jej pomocą, całościową panoramę epoki, na co nieczęsto waży się zawodowy historyk, skrępowany rygorami swojej techniki. Istnienie owego pośredniego obszaru stanowi o ciągłości pomiędzy działalnością humanistyczną ściśle naukową a pracą artystyczną i dzięki niemu również wyniki historycznych dociekań docierają do niezawodowych kręgów: *Jesień średniowiecza* jest czytelna i interesująca dla każdego przeciętnie wykształconego inteligenta (tamże).

W kraju, którego ówczesny system polityczny i polityka kulturalna oparte były na przesłankach materializmu historycznego, taka argumentacja na rzecz obecności dzieł Huizingi była wręcz konieczna, choć i tak nie przeszkodziła niewybrednym, prymitywnym, ale na szczęście

raczej nielicznym atakom na holenderskiego uczonego i jego polskich wydawców.

4. Niefortunny czas pierwszego wydania *Homo ludens*

Pojawienie się w 1967 r. na polskim rynku czytelniczym *Homo ludens* wywołało oczywiście sporo recenzji i komentarzy. Grunt pod odbiór tego dzieła był w pewnym sensie przygotowany przez recepcję dwu poprzednich książek Huizingi, *Jesieni średniowiecza* i *Erazma*. Recenzenci obu prawie zgodnie utyskiwali, że książki ukazały się z kilkudziesięcioletnim opóźnieniem. Nie należy jednak zapominać, że zaledwie pół roku po ukazaniu się *Homo ludens* doszło w Polsce do wydarzeń marca 1968 roku i że recenzje tego dzieła drukowano w okresie ideologicznych konwulsji i tyrad skierowanych przeciw młodzieży i intelektualistom, którzy oprotestowywali zdjęcie Mickiewiczowskich *Dziadów* z desek Teatru Narodowego i domagali się wolności słowa. Stąd już w niespełna kilka miesięcy po publikacji *Homo ludens* przez Spółdzielnię Wydawniczą „Czytelnik" pryncypialni ideolodzy nie przepuścili okazji, by Huizingę zdyskredytować.

Na łamach dwumiesięcznika „Oświata Dorosłych", mającego ambicje budować podstawy dojrzałego społeczeństwa socjalistycznego, ukazała się ostra – na tle pozostałej stosunkowo łagodnej krytyki marksistowskiej dość kuriozalna w swojej barbarzyńskiej wymowie – recenzja *Homo ludens* pióra działacza socjalistycznego, pedagoga i profesora Uniwersytetu Warszawskiego, a także redaktora miesięcznika „Oświata Dorosłych" Kazimierza Wojciechowskiego (1905–1994) zatytułowana z charakterystycznym znakiem zapytania: *Zabawa sensem życia i kultury?* (Wojciechowski, 1968). Sens życia i kultury zdaniem ówczesnych ideologów miały przecież stanowić zupełnie inne sfery, przede wszystkim walka o nowy porządek społeczny, przekształcanie świadomości ludzi w duchu socjalistycznym, bohaterstwo pracy itd. Wojciechowski co prawda w pierwszych zdaniach swej recenzji uznaje potrzebę zabawy w życiu społecznym (choć czyni to w dość niewyrafinowany sposób, wskazujący na brak merytorycznej wiedzy w zakresie antropologii i historii kultury i w konsekwencji brak głębszego zrozumienia roli zabawy w cywilizacji); pisze nawet pod koniec swej opinii: „Oświatowca może w tej książce zainteresować rozdział,

który określa cechy zabawy (swoboda, bezinteresowność, itp.)". Dodaje wszakże natychmiast dyskredytująco: „Nie jest to jednak rozdział odkrywczy" (s. 370). Natomiast w dalszych fragmentach autor tej recenzji daje prawdziwy koncert ówczesnej ideologicznej pryncypialności:

> Autor [tj. Huizinga] chce dowieść, że prawdziwa, czysta zabawa sama stanowi podstawę i czynnik kultury [...] Mimo starań nie dowiódł swej tezy, nie przekonał krytycznego czytelnika. Autor reprezentuje odmianę filozofii metafizycznej, modnego na zachodzie egzystencjalizmu [*sic!*], który ma różne postaci. Egzystencjalizm nie ufa rozumowi ani doświadczeniu w poznawaniu prawdy. Wyrasta z kryzysu kultury Zachodu, z bezradności filozoficznej i moralnej. Wskutek tego [...] ich filozofowie wszystko oglądają przez czarne okulary pesymizmu. Huizinga dla odmiany – wskutek także bezradności, uznając, że „wszystko marność", głosi hasło „wszystko jest zabawą". Zaczyna swe dzieło od zabawnej dziś myśli Platona, traktując ją serio, i kończy na tej myśli Platona. Po drodze zaś oskarża wiek XIX, iż zdradził kulturę, gdyż wyzbył się zabawy, bo uwierzył, że siły ekonomiczne i gospodarcze decydują o losach świata. [...] Narzeka także, że liberalizm ani socjalizm nie był dla tego wieku pożywką [...] (tamże).

Daje to Wojciechowskiemu powód to niespodziewanej konkluzji i dyskredytacji inicjatywy wydania *Homo ludens*: „A więc książka Huizingi to nie zabawa, to walka ideologiczna. [...] Dziwić się trzeba, iż zasłużony wydawca, Czytelnik, znajduje tak piękny papier, trwałą piękną oprawę, tyle środków oraz dokłada starań do wydania książki w 5 tys. egzemplarzy nie wiadomo po co i dla czego" (tamże). Choć to nie najistotniejsze w całości recenzji, śmiesznie brzmi tu oskarżenie wydawcy o zbytkowność. W istocie papier był dobrej ale raczej średniej klasy, z pewnością nie czerpany, okładka wprawdzie trwała, płócienna, lecz nieszczególnie atrakcyjna, jasnoszara, pokryta równie szarą obwolutą, pozbawioną większych efektów graficznych, bez jakiegokolwiek nadruku z wyjątkiem skromnego elementu przedstawiającego uproszczony symbol lupy lub oka, a oznaczającego całą serię wydawniczą Czytelnika poświęconą wybitnym myślicielom europejskim. Daje to obraz ideologicznego szukania dziury w całym przez niektórych przedstawicieli peerelowskich elit intelektualnych.

Niezwykłą koincydencję wydarzeń Marca 1968 i czasu ukazywania się recenzji *Homo ludens* widać w nadzwyczajnym ich zderzeniu na łamach tygodnika „Współczesność". Recenzji *Homo ludens*, jaką zamieścił na przełomie marca i kwietnia 1968 r. Jan Kurowicki, towarzyszył dramatyczny

kontekst polityczny. Ukazała się bowiem w numerze pełnym wręcz wściekłych ataków peerelowskiej władzy i wspierających ją służalczych wypowiedzi redakcyjnych, atakujących z pozycji ideologicznych środowisko akademickie, które odważyło się wystąpić przeciw polityce kulturalnej władz PRL. Stąd recenzja *Homo ludens* poświęcona subtelnej koncepcji zabawy w kulturze tworzyła na łamach „Współczesności" przedziwny kontrast z niebywale liczną, wypełniającą praktycznie cały numer tygodnika serią artykułów w sposób brutalny i arogancki rozprawiających się z młodzieżą i nauczycielami akademickimi protestującymi przeciw ograniczeniom cenzury i domagającymi się powiększenia zakresu wolności słowa i swobód obywatelskich. W numerze „Współczesności" zawierającym to skądinąd wyjątkowo obszerne i wartościowe omówienie dzieła Huizingi pióra Kurowickiego znajdujemy dominujące całe wydanie tego czasopisma artykuły, które oficjalnie piętnują marcowe rozruchy. Są to m.in.: fragment przemówienia ówczesnego I Sekretarza PZPR, Władysława Gomułki, pełne konformistycznych stwierdzeń wobec PZPR oficjalne wyjaśnienia Ministerstwa Kultury i Sztuki, fragmenty referatów egzekutywy organizacji partyjnej warszawskich pisarzy oraz służalczy tekst uchwały podstawowej organizacji partyjnej tzw. POP, warszawskiego oddziału Związku Literatów Polskich.

Przyjrzyjmy się próbce tych publikacji. Już na stronie pierwszej znajdują się aż trzy artykuły, sygnalizowane fragmentarycznie na stronie pierwszej „Współczesności", ale ze względu na mamucie ich rozmiary kontynuowane wewnątrz numeru. Tytuły jednoznacznie określają ich treść. W wybitym na frontowym miejscu, tuż pod tytułem czasopisma artykule pt. *Wokół sprawy „Dziadów"* zauważamy oficjalną interpretację wydarzeń marcowych. Kolejne dwa artykuły to *Mickiewicz nie był i nie będzie sztandarem reakcji* oraz *Początek awantury politycznej*. Warto choćby z pomocą krótkich fragmentów zapoznać się z klimatem, w jakim przychodziło wówczas funkcjonować humanistycznym dziełom przyswajanym z dorobku „zgniłego i burżuazyjnego" Zachodu. Autor głównego tekstu bał się na tyle intelektualnej kompromitacji, a zapewne i bojkotu ze strony polskich intelektualistów, że się nie podpisał:

> W ostatnich tygodniach – w związku z zakwestionowaniem politycznej wymowy „Dziadów" na scenie Teatru Narodowego, a następnie decyzją zdjęcia tej inscenizacji z repertuaru – mieliśmy do czynienia z niepokojami politycznymi w niektórych

środowiskach inteligencji i studentów [...]. Niepokoje te rozniecane przez grupy opozycyjne wobec polityki partii, wrogie ustrojowi Polski Ludowej, zostały wykorzystane do podjęcia ataku politycznego, którego celem było podważenie kierowniczej roli partii klasy robotniczej w Polsce, dyskredytowanie jej kierownictwa, podważanie nienaruszalnych więzi, jakie łączą nasz naród z ZSRR. [...] Partia i cała klasa robotnicza dały tym usiłowaniom zdecydowaną i ostrą odpowiedź (B. a., 1968, s. 1).

Z pewnością wyjątkowo obszerne omówienie *Homo ludens* Jana Kurowickiego, które ukazało się w gorących dniach pomarcowych (omawiany numer „Współczesności" jest datowany na 27 marca – 9 kwietnia 1968 r.), przytłoczone powyższymi tekstami propagandowymi, nie zostało przyjęte przez czytelników z odpowiednią uwagą, jeśli w ogóle zostało zauważone w gorącej sytuacji politycznej. Co więcej, pisma mające już na pierwszej stronie podobne jak we „Współczesności" wrzaskliwe propagandowe tytuły spotykały się wówczas z bojkotem ze strony kręgów czytelniczych, do których były adresowane. Stąd chyba dopiero teraz, sięgnąwszy do archiwalnego numeru bibliotecznego, można się spokojnie przypatrzeć temu zapomnianemu tekstowi. Pojawiają się w nim ostrożne aluzje do aktualnej sytuacji politycznej, ale Kurowicki w żadnym wypadku nie reprezentuje stylu ideologicznej napaści podobnego do recenzji Kazimierza Wojciechowskiego.

Mimo szeregu uwag krytycznych widać wyraźnie, że dzieło Huizingi wywarło na recenzencie „Współczesności" duże i raczej dobre wrażenie. Pokazuje to już tytuł: *Zauroczenie historią*. Rzecz w tym, aby – na tyle, na ile to możliwe w okresie zamieszania i wśród nacisków cenzury – jakoś oddać się chwilom głębszej, niezaangażowanej ideologicznie refleksji, do czego pretekstu dostarcza historiozofia Huizingi:

Wiem, że historia może pokazać, co człowiek utracił i co zyskał, niemniej faktem jest, że jeśli uzyskujemy dystans wobec przeszłości, to zawsze pozostajemy w skórze swojego czasu, który nie może być omijany, ponieważ ucieka. [...] Chodzi o to, co w zamian za utraconą przeszłość wymyślić lub zdziałać winien człowiek, by uzyskać więź ze światem, tak jak człowiek średniowiecza uzyskiwał kontakt z Bogiem. Co zrobić, by współczesny teatr absurdu przekształcił się w sensowny ład? (Kurowicki, 1968, s. 3).

Tyle że współczesny Kurowickiemu „teatr absurdu", zwłaszcza politycznego, rozgrywającego się przecież na jego oczach w pomarcowej rzeczywistości, nie chciał się jakoś przekształcić w żaden sensowny ład...

5. Perypetie translatorskie a rozumienie pojęcia zabawy

Przekładu *Homo ludens*, który mimo woli znalazł się w centrum rozpętanej przez władze awantury politycznej, dokonali z niemieckiego tłumaczenia Hansa Nachoda (1885–1958) pisarka Maria Kurecka (1920–1989) i… poeta Witold Wirpsza (1918–1985). Wszystkie opublikowane do tego momentu dzieła Huizingi zostały przetłumaczone nie wprost z języka holenderskiego, lecz z pośredniego tu języka niemieckiego. Nie dziwi to, gdyż studia niderlandystyczne w Polsce prawie wówczas nie istniały; skoro zatem wszystkie dzieła Huizingi miały swe niemieckojęzyczne wersje, korzystano z usług tłumaczy filologii germańskiej, dziedziny nieporównanie szerzej uprawianej w naszym kraju. Nie wiemy jednak, z której wersji niemieckiej dokonano tłumaczenia. Istnieją bowiem dwie niemieckie wersje *Homo ludens*: pierwsza wydana w hitlerowskich jeszcze Niemczech – poddana ówczesnej cenzurze, bez żydowskich nazwisk przytaczanych przez Huizingę – oraz druga, opublikowana później w neutralnej Szwajcarii, nie wykazująca już śladów zbliżonych interwencji. Sam Huizinga przełożył swoje dzieło na angielski, ale tłumaczenie to szerzej się nie przyjęło. W wiele lat po śmierci autora w Stanach Zjednoczonych ukazał się w 1955 niezależny przekład na amerykański język angielski. Do listy tych wersji *Homo ludens* należy jeszcze dodać pierwotny tekst holenderski. Jeśli zaufać informacji kustosza archiwów Huizingi na Uniwersytecie w Lejdzie, doktora Antona van der Lema, istniała jeszcze najbardziej pierwotna wersja *Homo ludens* odrzucona przez holenderskiego wydawcę. Sprawdzenie tego i ewentualne porównanie wszystkich tych wersji (zwłaszcza tłumaczeń na polski) oraz ich stosunku do oryginału to zadanie polskich niderlandystów.

Być może warto by się też pokusić o przekład bezpośredni z oryginalnego tekstu holenderskiego. Nie wiemy bowiem, ile niuansów myśli Huizingi nie zostało w pełni uwypuklone za sprawą pośrednictwa języka niemieckiego. Bolesław Prus mawiał przed laty, że „każdy przekład to ptak tego samego gatunku, ale bez najlepszych piór". Jeśli zatem niedokładności zagrażają już bezpośredniemu przekładowi z jednego języka na drugi, to łatwo sobie wyobrazić, że gdy w grę wchodzi pośrednictwo dodatkowego języka, „gubienie najlepszych piór" może mieć tylko zakres większy, a z pewnością nie mniejszy.

Tłumacze dzieła Huizingi stanęli jednak przed dość trudnym zadaniem językowym. W ich notce poprzedzającej wstęp czytamy o problemie,

> którego w polszczyźnie zadowalająco rozwiązać się nie dało; na domiar zagadnienie to dotyczyło centralnego pojęcia studium Huizingi, a mianowicie pojęcia gry i zabawy. W języku holenderskim użyte zostało słowo *spel*, odpowiadające łacińskiemu *ludus* – wprowadzonemu zresztą przez autora do tytułu – oraz francuskiemu *jeu*, niemieckiemu *Spiel*, rosyjskiemu *igra*. W języku polskim natomiast, podobnie jak w angielskim, gdzie znajdujemy obok *play* również i *game*, pole znaczeniowe *ludus* obsługiwane jest niejako przez dwa rzeczowniki: przez „zabawę" i „grę", przy czym granica między tymi dwoma wyrazami nie jest zbyt wyraźna i konsekwentna. Tak więc tłumacze zmuszeni zostali do używania w wersji polskiej „gry" i „zabawy" wymiennie, zależnie od kontekstu, w tych zaś wypadkach, gdzie w oryginale *spel* obejmuje pełny swój zakres znaczeniowy (tj. zarówno polską „grę", jak i „zabawę"), przekład operuje arbitralnie „zabawą" w szerokim rozumieniu; jeśli zaś zachodziła z tych czy innych względów możność zastosowania formy przymiotnikowej, posługiwano się wywiedzionym z łaciny i mającym już u nas prawo obywatelstwa słowem „ludyczny", gdzie indziej zaś jego pochodną „ludyzm". Mimo tych nieuniknionych zabiegów i wybiegów tłumacze żywią nadzieję, że proponowany przez nich tekst polski nie wywoła poważniejszych nieporozumień (*Od tłumaczy*, w: Huizinga, 1967, s. 5).

W pierwszym wydaniu polskim znalazł się również oryginalny wstęp Huizingi z edycji roku 1938, w którym autor usprawiedliwiał się z rozmaitych utrudnień, jakie napotykał jako historyk kultury podczas pisania swojego dzieła:

> W chwili, gdy przekazuję tę książkę do rąk czytelników, ogarnia mnie obawa, że wielu spośród nich, mimo całej włożonej w nią pracy, uznać ją może za niewystarczająco udokumentowaną improwizację. Ale taki to już los autora pragnącego traktować o zagadnieniach kultury, iż musi niekiedy zapędzać się w niejedną dziedzinę, której dostatecznie nie opanował. Wykluczone było dla mnie wypełnianie […] wszystkich luk mojej wiedzy, lekko też potraktowałem sprawę udokumentowania każdego szczegółu odpowiednim cytatem. Rzecz przedstawiała się dla mnie tak: pisać teraz albo nie pisać wcale. Pisać o czymś, co leży mi na sercu. A więc napisałem (Huizinga, 1967, s. 7–8).

Komentarz wydawcy na skrzydełku obwoluty zalecał czytelnikowi polskiemu lekturę *Homo ludens* jako książkę z klasycznego repertuaru humanistyki:

> jej teza generalna nie zyskała powszechnego uznania, niemniej stanowi ona pierwszą oryginalną i niezwykle interesującą próbę przedstawienia całokształtu naszej kultury jako formy gry lub zabawy. […] Książka Huizingi, interesująca z uwagi na przedstawioną w niej teorię, imponuje ponadto bogactwem wykorzystanego materiału i właściwą

temu myślicielowi finezją interpretacyjną, co w połączeniu z pięknym, jasnym stylem zapewnia jej trwałe miejsce w dorobku myśli ludzkiej.

Ważnym elementem wstępu Huizingi było określenie terminu „zabawa", do tej pory w pracach polskich traktowanego nieprecyzyjnie i rzadko łączonego z ogólniejszymi zjawiskami kultury, a już najmniej z jej istotnymi przejawami. Na tym tle określenie zabawy jako zjawiska pierwotnego wobec kultury stanowiło rodzaj intelektualnego przewrotu.

Zabawa jest traktowana tutaj jako zjawisko kulturowe – a nie – przynajmniej nie przede wszystkim – jako funkcja biologiczna. Stosuje się tu wobec niej środki właściwe dla nauki o kulturze. I będzie można stwierdzić, że – o ile było to tylko możliwe – nie posługuję się psychologiczną interpretacją zabawy, jakkolwiek ważna by była taka interpretacja, oraz że w nader ograniczonej mierze stosuję etnograficzne pojęcia i objaśnienia, nawet tam, gdzie przytaczać muszę fakty etnograficzne. [...] Gdybym ujął przeprowadzone przeze mnie dowody w tezy, jedna z nich brzmiałaby: etnologia i spokrewnione z nią nauki kładą zbyt mały nacisk na pojęcie zabawy (Huizinga, 1967, s. 7).

6. Taktyczna wyrozumiałość oficjalnej krytyki w PRL

Zwraca uwagę grupa recenzji pisanych w dalszym ciągu z punktu widzenia oficjalnej polityki kulturalnej PRL. Żaden ze znanych tekstów nie powtórzył jednak wprost prymitywnej, ideologicznej tyrady Kazimierza Wojciechowskiego z „Oświaty Dorosłych". Znaczna część opinii i omówień *Homo ludens* pojawiała się na łamach czasopism, które wprawdzie czuły się w mniejszym czy większym stopniu odpowiedzialne za popularyzację światopoglądu materialistycznego w społeczeństwie polskim, ale jednocześnie bacznie zważały, żeby nie narazić się na otwartą dyskredytację środowisk intelektualnych, które chciano raczej pozyskiwać, niż zrażać. Krytykę na łamach tego typu periodyków prowadzono zatem nieporównanie subtelniej, niż czyniła to „Oświata Dorosłych"; starano się trafić do czytelnika odpowiednio dobranymi racjami, często godząc się taktycznie z niektórymi elementami światopoglądu przeciwnego, jakikolwiek by on był, niekiedy dopatrując się tam zdrowych ziaren, tyle że niedostatecznie w warunkach kultury zachodniej rozwiniętych, czy to z powodów niewystarczająco postępowego zaplecza intelektualnego, czy niekonsekwencji lub braku intelektualnej odwagi omawianego autora. Jednak publikacje

takie ostatecznie orzekały w bardziej czy mniej zakamuflowany sposób o wyższości systemu społecznego reprezentowanego przez autora recenzji.

Jeśli chodzi o dopuszczonych do cyrkulacji w Polsce Ludowej autorów zachodnich, nie tylko o Huizingę, ówczesna cenzura – jak już wspominaliśmy wyżej – dopuszczała tych, którzy nie występowali wprost przeciw ustrojowi socjalistycznemu. Natomiast ich teksty mogły się spodziewać krytyki, wypunktowania im wszystkich kwestii, które światopogląd marksistowski (nie zawsze wprost nazwany) uznawał za nieodpowiednie. Krytykowano każdy tekst, który nie wykazywał przynajmniej pewnych afiliacji z najbardziej postępowym systemem społecznym, jakim miał być socjalizm. Uzyskaniu aprobaty – nawet krytycznej – bardzo sprzyjało nawiązywanie, choćby pośrednio, do bratnich względem materializmu dialektycznego, a przynajmniej genetycznie go poprzedzających kierunków racjonalnego myślenia, np. empiryzmu. Najczęściej krytykowanymi elementami dzieł zachodnich były oczywiście takie kierunki myśli ludzkiej, jak wszelkiego typu idealizm lub poglądy o charakterze metafizycznym, który tak prymitywnie wytykał autorowi *Homo ludens* Kazimierz Wojciechowski. Z tego rodzaju krytyk i recenzji często przebijał jakby niedopowiedziany kompleks niższości – żal, że myśl materialistyczna nie potrafiła(poza wyjątkami) wydać z siebie rozważań kulturoznawczych, które by osiągnęły rozgłos podobny do Huizingi, wcześniej Oswalda Spenglera, Maxa Webera, później Davida Riesemana czy Claude'a Lévi-Straussa.

Omówienia takie i analizy wychwytywały oczywiście każdą wątpliwość analizowanego autora zachodniego, nie były też wolne od uszczypliwości, choć w porównaniu z okresami wcześniejszymi (szczególnie stalinowskim) wyraźnie mniej topornych i tym razem wyposażonych w bardziej wyrafinowaną argumentację. Ulubionym chwytem tego typu recenzji było wykazywanie wprost lub w podtekście, że omawiana praca nie jest w stanie ukazać głębszych aspektów rzeczywistości, ponieważ brak jej najskuteczniejszego w takich wypadkach podejścia dialektycznego. Takie łagodne kąsanie argumentami zawiera recenzja Andrzeja Selmowicza *Improwizowana metafizyka kultury* opublikowana w dwumiesięczniku „Człowiek i Światopogląd". Podobnie jak Wojciechowski, ale nieporównanie delikatniej krytykuje autor „metafizykę Huizingi". Z tekstu wynika, choć recenzent nie pisze tego wprost, że metafizyką jest to, co

przekracza granice fizyczności, a więc granice materialnie uchwytnego bytu. Stąd w artykule metafizyka to tyle, co światopogląd niematerialistyczny. Znajdujemy tam analizę dzieła Huizingi podmalowaną ledwie skrywaną dozą ironii:

> ...to, co Huizinga uprawia, można by nazwać metafizyką kultury. Etnologiczne zainteresowania takich ludzi, jak Granet, Frobenis czy Boas, do których prac empirycznych odwołuje się Huizinga-teoretyk, stają się naukowym zaczynem dla refleksji filozoficznej, a ściślej – dla konstrukcji metafizyki. Huizinga usiłuje przekonać nas, co prawda – jak sam powiada w przedmowie – [że] wysiłek jego da się potraktować jako *niewystarczająco udokumentowana improwizacja*. Jednakże wbrew tym zastrzeżeniom – wyczuwa się dążenie wręcz przeciwne, do drobiazgowo przeprowadzanej analizy. Częste powoływanie się na konkretne, ze sfery empirii zaczerpnięte zjawiska z życia społeczno-kulturowego, a wreszcie ten tak trudny do określenia „sposób" potraktowania tematu – kojarzą się z postawą naukowca. Dający się tu łatwo zauważyć brak konsekwencji leży, jak sądzę, w zamyśle samego autora, jako zło konieczne: świadomy niemożności udokumentowania wielu przeprowadzonych tez chce improwizować; świadomy, że taka postawa nie cieszy się zbytnim prestiżem, a także mając bardziej wzniosłe aspiracje (naukowe) pisze swą książkę chwilami przecież nieomal z precyzją przyrodoznawcy. Brak spójności – zarówno w aspekcie samej struktury formalnej pracy, jak i odnośnie [do] jej meritum – jest spowodowany przede wszystkim przesłankami tkwiącymi u podstaw filozofii kultury autora *Homo ludens* (Selmowicz, 1968, s. 150–151).

Mimo kilkustronicowej krytyki recenzent dochodzi do wniosku, wyrażonego jednak zaledwie w kilku końcowych wierszach, że *Homo ludens* warto przyswoić czytelnikowi polskiemu:

> Książka Huizingi niesie wszakże z sobą – o czym warto na zakończenie – wiele momentów cennych w postaci rozległej erudycji z zakresu antropologii społecznej, bogatego materiału empirycznego, który choć, jeśli nie błędnie, to z pewnością kontrowersyjnie interpretowany, nie staje się mniej interesujący; w postaci oryginalnego potraktowania problematyki kultury, zwłaszcza jej genezy, funkcji w rozwoju życia społecznego; w fakcie, że zwraca uwagę na bogactwo motywacji – zarówno natury psychologicznej, jak i socjologicznej – i źródeł działania, w których kontynuuje się tzw. fakt kulturowy. A nade wszystko – w tym tkwi jej wartość, że – paradoksalnie – wbrew swym założeniom nie sposób oprzeć się sugestii, towarzyszącej lekturze, iż być może homo – to nie tylko oeconomicus, sapiens czy ludens – ale wszystko to jednocześnie. Że dopiero w tej całości możliwe staje się unaocznienie istoty w zjawiskach [*sic!*], noszącego miano homo (tamże, s. 156).

Tego typu recenzje – a podobne ukazywały się w latach sześćdziesiątych i siedemdziesiątych XX wieku w związku z publikowaniem również wielu innych dzieł myśli zachodniej – mają swoisty charakter. Ich

wymowę można krótko ująć następująco: z Huizingą (lub innym autorem zachodnim) nie jest naszemu, jedynie słusznemu światopoglądowi po drodze. Ale jest w jego (ich) dziełach sporo myśli, które można z pożytkiem wykorzystać, a przy okazji zademonstrować liberalizm naszego ustroju, który dopuszcza wiedzę o innych nurtach intelektualnych i okazuje się w ten sposób otwarty na światopoglądową dyskusję. Być może jednak za podobnymi wypowiedziami stało inne uzasadnienie: wartościowe dzieło myśli zachodniej, które do niedawna miało zakaz wstępu do naszej socjalistycznej rzeczywistości, poddajemy gruntownej krytyce, głównie po to, by uspokoić zaniepokojonych towarzyszy odpowiedzialnych za kulturę i ideologię w Komitecie Centralnym PZPR, a przy okazji przemycić na polski rynek czytelniczy to, co na Zachodzie cenne, a co w inny sposób przemycić by się nie dało. Tę metodę często stosowali chytrzy krytycy literatury, filmu czy teatru, żeby wprowadzić do polskiego obiegu kulturalnego wartości jeśli nie zakazane, to w każdym razie niechętnie widziane przez władze kulturalne PRL. Polska tamtych lat uchodziła za najbardziej liberalny i najweselszy barak w obozie państw bloku radzieckiego, tzw. demoludów – barak, gdzie przebiegli i podstępni Polacy prowadzili z władzą rodzaj gry, wręcz zabawy, powiększając w ten sposób zakres swobód niedostępnych w pozostałych krajach bloku radzieckiego. Książka Huizingi, traktująca było nie było o zabawie, wpisywała się znakomicie w pejzaż tej niezwykłej gry między społeczeństwem a siłami przemocy ideologicznej. I gdyby Huizinga pisał swe arcydzieło w wciągu dwu–trzech dekad po drugiej wojnie światowej, mógłby z pewnością z doświadczenia polskiego społeczeństwa niejedną dodatkową obserwację i analizę roli zabawy wyprowadzić.

Na łamach miesięcznika „Poezja" Roch Sulima swą recenzję *Homo ludens* poświęcił w dużej mierze refleksjom nad ludyczną rola literatury, szczególnie poezji, z bliżej nieokreślonego punktu widzenia, tak jakby autor się wahał, po jakiej stronie właściwie się opowiedzieć:

> Z idealistycznymi rozważaniami na temat kulturotwórczej roli zabawy wiąże się zagadnienie „i s t o t y t w ó r c z o ś c i p o e t y c k i e j". Huizinga pisze „Gdy bowiem religia, nauka, prawo, wojna i polityka w bardziej już zorganizowanych formach społeczeństwa zdają się stopniowo zatracać kontakt z zabawą, który w tak szerokim zakresie występował wyraźnie we wczesnych stadiach kultury – poezja, zrodzona w sferze ludycznej, niezmiennie w niej pozostaje. Szczególną trwałość pierwiastka

ludycznego przypisuje autor także muzyce. Rozważania Huizingi [...] dotyczą kultur archaicznych, dotyczą pierwiastkowych stadiów poezji, muzyki, sztuki w ogóle. Staje zatem problem s y n k r e t y z m u sztuk archaicznych, sformułowany w nowszych czasach" (Sulima, 1969, s. 90; podkreślenia tu i w następnych cytatach – R. Sulima).

Porównuje też recenzent Huizingowską analizę ludycznej roli literatury z powstałymi mniej więcej w tym samych czasie konstatacjami wielkiego literaturoznawcy rosyjskiego Michaiła Bachtina, jednego z tych nielicznych uczonych radzieckich, którzy nawet w szczytowym okresie presji stalinowskiej potrafili jednak zachować pewną niezależność myśli. Celnie jednak zauważa Sulima, że

Bachtin, odrzucając – podobnie jak Huizinga – biologiczną i praktyczną istotę zabawy dochodzi do wniosków bardziej zróżnicowanych i bardziej przydatnych w rozpatrywaniu relacji między k u l t u r ą i l i t e r a t u r ą. Inna jest więc – dla znanej świetnie Huizindze – kultury przełomu Średniowiecza i Renesansu zabawowa istota c e r e m o n i a ł u o f i c j a l n e g o, inna – zabawowa istota l u d o w e g o k a r n a w a ł u. Formy kultury z przełomu Średniowiecza i Renesansu wyrażały poprzez swą zabawową istotę dwa odrębne światy: oficjalny (parodiowany) i nieoficjalny (parodiujący). (Sulima, 1969, s. 89–90).

Dodaje jednak Sulima element interpretacji ideologicznej, i to w duchu marksowskim, choć tu akurat wcale przekonującym:

Zatem – jak to wyraźnie widać z powyższego – ludowa formuła śmiechu (zabawy) będąc w stałej – niemal symetrycznej opozycji do form ceremoniału oficjalnego – posiadała nie tylko z n a c z e n i e l u d y c z n e [...] ale była również [...] s p o s o b e m p o z n a n i a, t y p e m ś w i a t o p o g l ą d u, instrumentem aktywności ideologicznej i formą zachowań społecznych. Bachtin podkreślając „odświętność" (zabawowość) jako pierwiastkową formę ludzkiej kultury wskazywał na „zmieniającą", przekraczającą zastane sytuacje – kulturotwórczą rolę zabawy. Można zatem powiedzieć już wyraźnie, że „zabawa" nie realizuje w postaci form kultury tylko „tęsknot ludycznych", ale jest taką konfiguracją struktur, która zdolna jest jednocześnie do przenoszenia treści światopoglądowych, ideologicznych, itp. To dynamiczne – w odróżnieniu od Huizingi – ujęcie kulturotwórczej roli zabawy prowadzi do tych cennych stwierdzeń, do których nie może dojść przy swych założeniach autor *Homo ludens*. Ludowa odmiana śmiechu (karnawał) jest sposobem odnajdywania się człowieka w człowieczeństwie, „widzi" człowieka w perspektywie czasu kosmicznego, biologicznego i historycznego, pełni wreszcie szczególne funkcje w okresach – ogólnie mówiąc – „kryzysowych", w epokach „przełomów", epokach pogłębiających się różnic społecznych (tamże, s. 90).

Sulima uważa te fragmenty *Homo ludens* i innych dzieł Huizingi, które poświęcone są ludycznym funkcjom poezji (jak *Jesień średniowiecza* czy *Erazm*), za wyjątkowo istotne. To poezja bowiem najmniej w całej ludzkiej

rzeczywistości ludycznej poddaje się sterowaniu zewnętrznemu i zabijaniu spontaniczności szeroko rozumianej zabawy.

> Za najbardziej doniosłe – pisze Sulima – uważam te wywody autora monografii o Erazmie, które dotyczą „wyrażającego" aspektu poezji, sposobów „uobecniania się" zabawowej rzeczywistości konkretnej, „przekładu" jej na rzeczywistość inną (abstrakcyjną). Podstawową kategorią jest tu „p e r s o n i f i k a c j a" i „m e t a f o r a" czytelne w obrębie pewnej konwencji znaczeń, którą można określić mianem „języka poetyckiego" [...] Personifikacja i metafora przynależą zdaniem autora do mitu, stanowią jego obrazową istotę. „Personifikacja tego, co bezcielesne lub pozbawione życia, stanowi istotę wszelkiego formowania mitów, wszelkiej niemal poezji". „Sprawą pierwotną – pisze Huizinga – jest przekształcanie postrzeganego w wyobrażenie czegoś żywego i poruszającego się. Przekształcenie to zachodzi z chwilą, gdy budzi się potrzeba przekazania innym tego, co spostrzegło się samemu". Rozumowanie to, tożsame niemal z marksistowską tezą o jedności myślenia i mowy, myślenia i obrazowania, które istnieje wyłącznie jako funkcja społeczna, otrzymuje jednak motywację idealistyczną, poszukującą ponadczasowej istoty poezji. [...] Szczegółowe rozważenie propozycji Huizingi poświęconych istocie poezji i jej form wyrazu byłoby możliwe tylko wtedy, kiedy uda się zrekonstruować ówczesny mu szeroki kontekst zbieżnych tendencji i poglądów na istotę poezji, zawartych nie tylko w dziełach krytycznych, ale i samych realizacjach poetyckich. Autor – już w tym przypadku – zdradza skłonność do a k t u a l i z o w a n i a swoich wywodów, ujmowania problematyki naukowej z perspektywy własnej obecności w aktualnym świecie. Książka Huizingi, a szczególnie jego wywody o poezji, chociaż gubiące problematykę specyfiki „aktu twórczego", mogą być uznane za swoistą naukową sumę dwudziestowiecznych koncepcji poetyckich, są jakże przydatne dzisiejszemu badaczowi poezji. Huizinga w tym przypadku nie tylko skodyfikował w sposób naukowy te założenia, które mogą służyć objaśnieniu odmian tzw. „poetyki czystej", ale objaśnił również jej historyczno-kulturową genezę. Jest to tylko wskazanie jednego z tropów. A tych z książki Huizingi wyprowadzić się da sporo (tamże, s. 90).

7. Wsparcie „Znaku" i rzeczowa krytyka „Tygodnika Kulturalnego"

W przeciwieństwie do autorów czasopism, które reprezentowały oficjalną, mniej lub bardziej krytyczną ocenę *Homo ludens*, Marek Skwarnicki zamieścił w katolickim „Znaku" silnie podbudowaną emocjonalnie, jednoznacznie pozbawioną jakichkolwiek elementów krytyki ideologicznej recenzję dzieła. Lekturę i recenzję zatytułowaną *Homo ludens po latach* traktuje Skwarnicki jako „przygodę intelektualną". Nie koncentruje się na suchym opisie zawartości dzieła; ten pojawia się w jego recenzji raczej jako punkt wyjścia do oryginalnych konstatacji wręcz

uzupełniających *Homo ludens* o elementy, które Huizindze nie mogły być znane, jak telewizja i supermedialny rozwój sportu. Zdaniem recenzenta tekst Huizingi jest

> nasycony trwogą o najwyższe wartości ludzkie, o naszą kulturę. Przezierają przez niego znane nam sceny masowych pokazów sportowych niemieckiej młodzieży przygotowywanej do podboju świata, ukazują się twarze polityków wrzaskliwie gwałcących zasady dyplomatycznego savoir vivre'u, dostrzegamy widmo wojny, która w niczym już nie przypomina tak wspaniale opisanych przez autora *Jesieni Średniowiecza* rycerskich turniejów. Nader chłodno, jeśli chodzi o stylistykę, ale z pasją reprezentanta wartości, z których roli zdaje sobie sprawę, wykazuje Huizinga zanik „pierwiastka ludycznego" w totalitarnie formowanym świecie. Pisze o tym, że sport, w odróżnieniu od roli, jaką pełnił w innych epokach i innych społeczeństwach, traci swe kulturotwórcze znaczenie, przemieniając się w grę wysublimowanego instynktu, służącego wyłącznie celom spoza sfery wartości wyższych. Wykazuje, że łamanie praw międzynarodowych degraduje sztukę polityki do roli podstępnego systemu zasadzek, mających na celu zniszczenie wroga, a nie – jak dawniej –pokonanie partnera w pojedynku. Stoimy już tu w obliczu wojny eksterminacyjnej i dyplomacji siły (Skwarnicki, 1968, s. 350).

Szczególną uwagę zwraca Skwarnicki na rosnącą, większą niż za czasów Huizingi rolę zjawiska, które autor *Homo ludens* określa jako puerylizm. Recenzent przytacza słowa Huizingi: „Są to przeważnie nawyki albo spowodowane, albo ułatwione techniką dzisiejszych kontaktów intelektualnych. Należy do nich np. łatwa do zaspokojenia, nigdy jednak nie nasycona potrzeba banalnej rozrywki, pogoń za brutalną sensacją, uciecha z masowych widowisk" (s. 350). Holenderski uczony nie przewidywał telewizji, ale i Skwarnicki nie przewidywał globalnej telewizji z setkami kanałów czy internetu, gdzie zjawiska sygnalizowane jeszcze przed II Wojną Światową rozrosły się, i to wielokrotnie. Ale Huizinga przewidywał wzrost znaczenia mediów. Jego profetyzm Skwarnicki określa jako „głębsze przewidywanie niektórych skutków techniki", tym bardziej uderzające, że Huizinga „nie mógł przewidzieć «kultury masowej» w sensie technicznym" (s. 351).

Recenzent nie do końca podziela niektóre z przewidywań Holendra.

> Rzeczywistość [...] nie zweryfikowała w pełni katastroficznych przeczuć Huizingi. Stwierdzenie to wydaje się tym ważniejsze, że po dziś dzień kwestia kryzysu kultury współczesnej jest niezwykle żywa i kontrowersyjna. Do tej pory wielu ludzi patrzy nań tak katastroficznie jak Huizinga w przededniu drugiej wojny światowej. Dzięki lekturze *Homo ludens* odkrywa się jednak i optymistyczne, a nie tylko pesymistyczne strony przemian współczesnej cywilizacji (s. 351).

Główne zagrożenie zabawy ludzkiej jako kreatywnej formy kultury dostrzega Skwarnicki, i to jak najsłuszniej, w zorganizowanej komercyjnej i medialnej manipulacji zbiorowościami ludzkimi.

> Problem jest dziś więc bardziej skomplikowany niż dawniej, struktura „zabaw" rozbudowana i wielowarstwowa, gdyż [...] wkraczamy w cały gąszcz współzależności pomiędzy formami masowej rozrywki, a jej organizacją odgórną [...] „Kultura masowa" z jednej strony jednoczy, pomaga we wspólnym porozumieniu, łączy w radości wypoczynku i w adoracji współzawodniczących ze sobą „herosów" naszych pragnień, z drugiej strony schlebia niskim instynktom okrucieństwa, brutalnego erotyzmu, służy pozbawionym celów wyższych konsumpcji hałasu i chaosu dźwięków lub obrazów. Ta antynomia tkwi zresztą w nas samych, w ludziach współczesnych. Infantylizm [...], niedojrzałość uczuciowa i intelektualna, współistnieje z energią twórczą, rozwiniętym instynktem współzawodnictwa na polu nauki, techniki, codziennego życia. Obok przejawów instynktu walki pozbawionej skrupułów i nie ujętej w zasady *fair play*, czyli honoru, obok rozwiniętego kosztem kultury instynktu agresji objawiającego się w grze „zimnej wojny" podziwiamy wszyscy i tak wspaniałą „zabawę" jak podbój kosmosu. Jest to zjawisko, które się nie śniło nawet ludziom współczesnym Huizindze. Posiada ono wszelkie cechy najlepszej „zabawy", będącej źródłem wartości wyższych. Gdy zastanowimy się bowiem nad szlachetnym współzawodnictwem pochłaniającym „irracjonalnie" wielkie zasoby materialne, dojdziemy do wniosku, że nie jest to wcale marnotrawstwem, gdyż dowodzi, że istota ludzka nie zatraciła poczucia własnej wielkości i tajemnicy. Powodowana dążeniem do poznania siebie i świata, wdziera się w kosmos czyniąc to w ten „bezinteresowny sposób" (bo korzyści interesowne odgrywają w tym współzawodnictwie rolę mimo wszystko drugorzędną), który był zawsze źródłem wszelkich osiągnięć przynoszących zaszczyt gatunkowi homo sapiens. Takie to są współczesne nasze zabawy, którymi w przyszłości będą się ludzie zachwycać i trwożyć (*passim*, s. 354–356).

W innym klimacie intelektualnym utrzymana jest recenzja zamieszczona przez Adama Budzyńskiego na łamach „Tygodnika Kulturalnego", wydawanego przez Zjednoczone Stronnictwo Ludowe, związane wprawdzie sojuszem z PZPR, ale niezobowiązane do prezentowania ideologii marksistowskiej. Budzyński oceniał dzieło Huizingi krytycznie, ale jednak nie dyskredytująco. Postrzegał *Homo Ludens* jednoznacznie jako książkę niezwykłą. Uważał, że

> jej generalna teza o kulturotwórczej roli zabawy, gry i współzawodnictwa wzbudza wiele zastrzeżeń, jest koncepcją przekonującą chyba niewielu. Bliższy jest nam pogląd, że to kultura rodzi zabawę, która stanowi opozycję wobec obowiązujących norm kulturowych i wyzwolenie od presji wywartej z zewnątrz i hamującej w nas to wszystko, co spontaniczne, żywiołowe. Trudno godzić się również z rozważaniami Huizingi na temat pierwiastka ludycznego we współczesnym świecie. Jednakże ogromna pomysłowość interpretacyjna, olbrzymia erudycja i horyzonty intelektualne Huizingi muszą wzbudzić podziw każdego czytelnika. *Homo ludens* jest jeszcze jednym dowodem, że o trwałości

myśli humanistycznej stanowią nie tylko precyzyjne koncepcje o drobiazgowo, logicznie uzasadnionych racjach. Istotne są w tej dziedzinie oryginalność i szerokość spojrzenia, pomysłowość argumentacji i walory stylistyczne – te wszystkie cechy charakterystyczne dla twórczości Huizingi, która jest klasycznym przykładem twórczej, humanistycznej refleksji nad dziejami kultury i rolą człowieka w tych dziejach (Budzyński, 1968, s. 4).

8. *Homo ludens* a polskie rozumienie ludyczności

Zaskakuje, że recenzje *Homo ludens* ukazywały się nie tylko na łamach głównych czasopism kulturalnych i naukowych, ale i w periodykach popularnych. Tak pisał w „Stolicy" Teofil Syga w artykule *Człowiek bawiący się* (nawiązując do jednej z komedii Aleksandra Fredry, gdzie pojawia się koncepcja zabawy i humoru zbliżona do późniejszej koncepcji Huizingi):

> W wydanej przed wielu laty książce Jerzego Stempowskiego o Panu Jowialskim autor jej twierdził, że w komedii Fredry zawarta jest idea powszechnej zabawy, zabawowej koncepcji świata. W tezie tej nie dostrzegł jakiegoś obrazoburczego zuchwalstwa. Myśl – mówił – że świat służy naszej zabawie i nie jest pozbawiony komizmu, jest zarówno banalna jak oczywista. Bo i z czego mielibyśmy się śmiać, jeżeli nie ze świata, a skoro śmiejemy się, musi być śmieszny, bo gdyby nie był śmieszny – nie byłoby się z czego śmiać. Więcej Stempowski zastanawiając się nad postacią Pana Jowialskiego postrzegł, że śmiech jego jest pewnego rodzaju sposobem bycia, pozą, gestem pociągającym za sobą różnej natury konsekwencje. Ten zabawowy stosunek do świata wydaje się być jednym z dość rozpowszechnionych gestów ludzkich, narzucających konieczność czynnego inscenizowania komizmu aż do ostatnich konsekwencji. Czytelnika mniej interesującego się sprawami badań w dziedzinie kultury i historii obyczajów uderzyć musi paradoksalne, zda się, sformułowanie. Czy są to tylko – gotów zapytać – luźne dywagacje pisarza, czy może uzasadniony pogląd naukowy? Odpowiedź na to pytanie zawarta jest w książce znakomitego uczonego holenderskiego JOHANA HUIZINGI HOMO LUDENS (Syga, 1968, s. 8; uwypuklenie fragmentu wielkimi literami – T. Syga).

Zdaniem recenzenta liczni pisarze – w tym autorzy sztuk teatralnych, z Szekspirem na czele – przyrównywali losy ludzkie do teatru, w którym każdy ma do odegrania pewną rolę. Stąd rozpatrywanie kultury z tego punktu widzenia, jak pisze Syga, „nie jest retoryką, myśl ta bowiem nie jest nowa" (tamże). Co więcej:

> Egzystencja zabawy potwierdza nieustannie, i to w sensie najwyższym, ponad logiczny charakter naszej egzystencji w kosmosie [...] A wnioski ogólne? Duch ludzki – odpowiada autor – potrafi wyzwolić się z zaczarowanego kręgu zabawy wtedy jedynie, gdy wzniesie spojrzenie ku sprawom najwyższym. Logiczne przemyślenie rzeczy

> nie zaprowadzi go zbyt daleko. I wypowiedzenie każdego decydującego sądu uznane będzie we własnej świadomości jako niepełne. W tym punkcie, gdy sąd zaczyna się chwiać, zanika uczucie absolutnej powagi. Na miejscu starego porzekadła „Wszystko marność" nasuwa się nam wniosek o bardziej pozytywnym brzemieniu: „Wszystko jest zabawą". Wydaje się to tanią metaforą, wyrazem bezradności intelektu, a przecież jest mądrością, do której doszedł Platon, gdy nazwał człowieka zabawką bogów (tamże).

Maria Adamczyk, asystentka Zakładu Historii Literatury Polskiej UAM, w gorących pomarcowych miesiącach w swej recenzji na łamach poznańskiego miesięcznika „Nurt" ostentacyjnie zignorowała jakikolwiek aspekt ideologiczny, koncentrując się na elementach kulturowych i zabawowych. Potraktowała dzieło Huizingi jako „w istocie swej eseistyczne, a nie *stricte* i bezosobowo naukowe" (Adamczyk, 1968, s. 71). Doceniła wartości inspiratorskie *Homo ludens*:

> Już zatem od początku swoich wywodów holenderski uczony niejako szuka „zaczepki" z czytelnikiem, drażni go pewną przekorą czy zamierzoną nieścisłością, celowo [...] nie dopowiada do końca pewnych elementów badawczego rozumowania i w rezultacie uzyskuje to, co moglibyśmy nazwać „ułowieniem" czytelnika, zdobyciem jego aktywnego zainteresowania. Huizinga nie chce aby czytać jego książkę gładko, bez intelektualnych oporów, w atmosferze ugrzecznionej, uległej zgody wobec proponowanych rozstrzygnięć; przeciwnie, lekturze *Homo ludens* towarzyszy stałe uczucie napięcia, rodzaj skupionej „gotowości myślowej", świadomość, że oto zostaliśmy wciągnięci w swoistą, polemiczną grę, która zaczyna nas pochłaniać bez reszty. W ten sposób czytając wywody holenderskiego uczonego, poniekąd bawimy się, tzn. podjętą dobrowolnie czynność (lektury), która całkowicie zaczyna nas absorbować, nasycamy elementem napięcia i towarzyszącej owemu napięciu radości, przy czym ustawiamy się w pozycji przeciwnika, czy polemisty autora, inicjującego ów turniej niepokojącego starcia racji i argumentów" (tamże).

I kontynuuje Maria Adamczyk: „To, co powyżej powiedziane, nie jest wyłącznie próbą efekciarskiego, przykładowo przywołanego «pokazu» podstawowych założeń systemu Huizingi, tego systemu, który ogłoszony równe trzydzieści lat temu, dotąd nie zadomowił się bez oporów w tzw. antropologii, czyli najszerzej rozumianej nauce o człowieku" (tamże).

Dodajmy, że gdy te słowa pisała młoda wówczas asystentka UAM, „naukowemu zadomowianiu się" studiów nad zabawą i ludycznością w Polsce towarzyszyła wyjątkowo wulgarna, choć dowcipnie ujęta próba ośmieszenia, jakiej dokonał na łamach tygodnika „Polityka" Daniel Passent w sławnym felietonie o palancie. W 1967 r. Zofia Dowgird z wrocławskiej Wyższej Szkoły Wychowania Fizycznego napisała doktorat będący etnologiczną analizą gry palantowej, w Polsce sięgającej tradycjami średniowiecza.

Praca ta ukazywała również szeroki kulturowy kontekst ludowych gier palantowych w świecie, w którym często zyskały one z czasem nawet status gier narodowych (amerykański *baseball*, angielski *krykiet* czy fińskie *pesapallo*). Autorka rozprawy sięgnęła również po wschodnioeuropejskie tradycje gry, przede wszystkim rosyjskiej łapty. Z punktu widzenia naukowego praca nie tylko spełniała warunki pracy historyczno-antropologicznej na najwyższym, międzynarodowym poziomie, ale wyprzedzała wiele podobnych monografii pojedynczych gier i zabaw ludzkich, jakie ukazały się w świecie. Również dziś, po niewielkich poprawkach i uzupełnieniach, rozprawa dr Dowgird spełniałaby wszelkie najnowocześniejsze warunki pracy z zakresu antropologii kulturowej.

Niestety, wykorzystując kolokwialne i popularne skojarzenia z nazwą „palant" jako określeniem człowieka niezbyt rozgarniętego czy wręcz przygłupa, Passent wyśmiał temat doktoratu. Pisał tam:

> Pani Dowgird prawdopodobnie nikt nie zmuszał do zajmowania się palantem. Z własnego wyboru padła ofiarą śmiesznego tytułu. Zajmowanie się dziejami i formą palanta nie uzyska aprobaty społecznej, gdyż są sprawy ważniejsze, których zbadanie przyniosłoby korzyść nie tylko autorce. Jeśli pozostanie to przypadek wyjątkowy, to nie ma chyba powodu do alarmu. Nie zamierzamy przecież atakować hobbystów, ludzi, którzy wiele czasu i namiętności poświęcają sprawom drugorzędnym. Palant indywidualny nie jest szkodliwy, ale zbiorowy może okazać się zbyt kosztowny (Passent, 1967).

Felieton ukazał się na rok przed publikacją *Homo ludens* w Polsce. Nie jest wykluczone, że gdyby książka została wydana szybciej, Passent – uświadomiony w zakresie roli zabawy w kulturze – nie napisałby tego nierozsądnego i niesprawiedliwego felietonu. Tymczasem jednak, mimo wielu opublikowanych w „Polityce" głosów rozsądku „za" i niemądrych „przeciw", omawiany doktorat stał się symbolem niepoważnych prac naukowych; w wielu środowiskach i sytuacjach to mniemanie utrzymuje się do dziś[9]. Przez następne kilkadziesiąt lat żadna polska uczelnia nie

9 Uczelnia wrocławska zamierzała na podstawie stopnia naukowego doktor Zofii Dowgird powołać pierwszy w Polsce zakład naukowy etnografii sportu. Przestraszone publiczną i prześmiewczą reakcją społeczną, władze WSWF we Wrocławiu (dziś AWF) zrezygnowały z tego planu. W ten sposób zniszczona została idea potencjalnie pierwszej polskiej placówki naukowej, która mogła zająć się nie tylko aspektami etnograficznymi gier tradycyjnych, ale i stanowiącymi ważny wątek pracy Z. Dowgird elementami ludycznymi. W 2004 w książce Rochwist i palant. Studium etnologiczne dawnych polskich sportów i gier ruchowych na tle tradycji europejskiej, wbrew powszechnej i głupawej

odważała się zainicjować podobnych badań. Dopiero pionierska praca Bogusława Sułkowskiego (1985) i działalność Ryszarda Kantora, profesora Uniwersytetu Jagiellońskiego, poczęły istotniej zmieniać nastawienie polskiej nauki do kwestii ludyczności. Mimo to osób nieprzekonanych, a niekiedy wręcz wyszydzających podobne studia, wciąż nie brakuje. To prześmiewcze środowisko zapomina, jak poważny jest to dział antropologii kulturowej. Od lat zajmuje się nim np. działające głównie w Stanach Zjednoczonych międzynarodowe Towarzystwo Studiów nad Zabawą (*The Association for the Study of Play*, TASP), które od kilkudziesięciu lat publikuje wspaniałą serię tomów poświęconych różnym aspektom zabawy będącym tematem dorocznych konferencji tej organizacji.

9. Późniejsza recepcja *Homo ludens*

Od chwili ukazania się pierwszego polskiego wydana w 1967 r. *Homo ludens* było wznawiane jeszcze 3 razy: w roku 1985, 1998 i 2007.

Pierwsze trzy wydania były dziełem Spółdzielni Wydawniczej „Czytelnik", z tym, że z niewiadomych przyczyn trzecie wydanie zostało potraktowane jako... pierwsze w nowej serii.

Czwarta edycja z 2007 roku ukazała się nakładem wydawnictwa „Aletheia". Wszystkie wydania *Homo ludens* od 1967 do 2007 r. opierały się jednak na tym samym przekładzie Marii Kureckiej i Witolda Wirpszy. Największą liczbę recenzji i komentarzy zgromadziło oczywiście wydanie pierwsze z 1967 roku, ale pojedyncze recenzje ukazywały się po każdej kolejnej edycji.

Wydaniu z 1998/1999 r. towarzyszyła recenzja Bartłomieja Mendeckiego opublikowana w czasopiśmie o nietypowo ujętym tytule „ALBO

opinii, postanowiłem przywrócić znaczenie pracy i działalności etnograficznej dr Zofii Dowgird, wysoko oceniając jej dokonania w perspektywie międzynarodowej, poddając jednocześnie krytycznej ocenie akcję zainicjowaną przez felieton D. Passenta. 6 listopada 2013 r. Akademia Wychowania Fizycznego we Wrocławiu uczciła dokonania dr Z. Dowgird, nadając jej uczelniany Laur Akademicki. Uczestnicząc w tej podniosłej uroczystości, która choć częściowo zrekompensowała niesprawiedliwe potraktowanie jej doktoratu i niewątpliwych osiągnięć, wręczyłem jej angielską kopię mojej Encyklopedii sportów świata (World Sports Encyclopedia), opublikowanej pod oficjalnymi auspicjami UNESCO, gdzie znalazła się spora grupa haseł poświęconych poszczególnym odmianom polskiego palanta. Wcześniej przekazałem jej egzemplarz mojej wspomnianej wyżej książki Rochwist i palant.

albo", poświęconym, jak głosi jego podtytuł, „problemom psychologii i kultury". Uderzające jest to, że recenzja została napisana w taki sposób, jakby trzecie już wówczas wydanie *Homo ludens* było pierwszym, dopiero poznanym przez recenzenta, który wcześniej o książce nie słyszał. Odkrywa on w dziele Huizingi prawdy od dziesięcioleci znane, na przykład że „Huizinga w swojej pracy z ogromną erudycją i niezrównaną konsekwencją oświetla z różnych stron pojęcie zabawy, dzięki czemu powstaje tu imponująca w swej dokładności rozprawa, do której zdawałoby się, niewiele więcej można by dodać" (Mendecki, 1998/1999, s. 150). Kiedy recenzent pisał te słowa, od chwili pierwszego wydania dzieła Huizingi w języku holenderskim minęło już ponad sześćdziesiąt lat, od pierwszego wydania polskiego lat ponad trzydzieści. W tym czasie, poczynając od głośnego artykułu Janet C. Harris (1979) *Wybiegając poza Huizingę. Związki zabawy i kultury*, pojawiło się i w świecie i w Polsce wiele prac wykazujących niekonsekwencję i dezaktualizację niektórych tez Huizingi[10]. Biorąc pod uwagę, że uczony ten od chwili pierwszego polskiego wydania *Homo ludens* należy do najczęściej cytowanych autorów wśród polskich badaczy zabawy i kultury, „odkrywcza" poniewczasie recenzja Mendeckiego robi wrażenie zgoła dyletanckiej wiedzy o tym, co było.

Być może jednak jest to tylko chwyt w recenzji skierowanej do młodego pokolenia ambitniejszych czytelników, które za sprawą niskiego poziomu edukacji rzadko orientuje się w dawniejszych osiągnięciach europejskiej humanistyki, a jeszcze mniej – w polskich próbach ich przyswojenia. W tym świetle nader eksplanacyjna opinia Mendeckiego może okazać się wezwaniem do „odkrywania" Huizingi, dydaktycznym przypomnieniem dzieła, które choć pisane w XX wieku, mimo szeregu niekonsekwencji czy nawet dezaktualizacji wciąż zawiera potencjał intelektualny skłaniający do refleksji nad istotnymi problemami wieku XXI. Nie mówiąc już o tym, że niezależnie od interpretacji i krytyki *Homo ludens* dzieło to nigdy nie

10 Część z tych publikacji ukazała się już po recenzji Mendeckiego. Katie Salen i Eric Zimmerman (2004) w swych *Zasadach gry* (*Rules of Play*) włączyli do teorii zabawy i gier nowe zjawiska, nieistniejące w czasach Huizingi, jak gry elektroniczne. Te ostatnie w sposób istotny zmieniają istotę i percepcję zabawy i gier. Zaczęły się ukazywać wyspecjalizowane opracowania (np. Natkin, 2006), które borykają się jeszcze z problemami uwzględnienia miejsca i roli gier elektronicznych w ogólniejszej teorii zabawy i gier, ale wyraźnie sygnalizują problem.

straci swej aktualności jako zapis, a zarazem opis ważnego rysu historii kultury człowieka.

Artykuł niniejszy został pierwotnie opublikowany na łamach czasopisma „Zabawy i Zabawki. Studia Antropologiczne" wydawanego przez Muzeum Zabawy i Zabawek w Kielcach (2014, r. 12, s. 33–66). Zmieniono tam fragmentów tekstu, co w niektórych miejscach uczyniło niejasnym bieg myśli autora. Stąd decyzja ponownej, tym razem prawidłowej i nieznacznie poprawionej publikacji artykułu, co stało się możliwe dzięki życzliwości Redakcji „Homo Ludens".

Literatura

Adamczyk, M. (1968). Recenzje – Noty. Homo Ludens. *Nurt*, nr 10, s. 71.

B. a. (1968). Wokół sprawy „Dziadów". *Współczesność*, *XIII*(7), s. 1.

Brożek, L. (1948). Do Redaktora „Twórczości". *Twórczość*, z. 12, s. 139.

Brzostowska, M. (1969). Johan Huizinga – Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury. *Kwartalnik Historii Kultury Materialnej*, nr 2, s. 269–271.

Budzyński, A. (1968). Homo Ludens. *Tygodnik Kulturalny*, nr 10, s. 4.

Garbacik, J. (1948). Nekrologja. Johan Huizinga 1872–1945. *Kwartalnik Historyczny*, nr 1–2, s. 258–259.

Garvey, C. (1977). *Play*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Grzybowski, K. (1962). Huizinga czyli katastrofizm. *Życie Literackie*, nr 11, s. 1.

Harris, J. C. (1979). Beyond Huizinga: Relationships Between Play and Culture. W: A. T. Cheska (red.), *Plays as Context: Proceedings of The Association for the Anthropological Study of Play* (s. 26–36). Westpoint NY: Leisure Press.

Hollander, P. (1981). *Political Pilgrims: Travels of Western Intellectuals to the Soviet Union, China and Cuba*. New York: Oxford University Press.

Huizinga, J. (1967). *Homo ludens* (tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza). Warszawa: Czytelnik.

Jarociński, S. (1948). Życie i dzieło Johana Huizingi. *Twórczość*, *IV*(11), s. 81–88.

Jerome, V. J. (1950). *Problemy Nowej Kultury* (tłum. L. Budrecki, J. Wilhelmi). Warszawa: Czytelnik.

Kołakowski, L. (1962). Historia jako sztuka piękna. Johan Huizinga: Jesień Średniowiecza. *Nowe Książki*, nr 9, s. 548–550.

Kuczyńska, A. (1961). Huizingi eseje o kulturze (recenzja zbioru esejów pt. *Men and Ideas. History, the Middle Ages, the Renaissance. Essays*, London 1960). *Argumenty*, nr 46, s. 9.

Kurowicki, J. (1968). Zauroczenie historią. *Współczesność*, nr 7, s. 3.

Leśniewski, C. (1946). Jan Huizinga. Kronika Obca. *Biuletyn Historii Sztuki i Kultury*, r. 8, s. 254–256.

Lipoński, W. (2004). *Rochwist i palant. Studium etnologiczne dawnych polskich sportów i gier ruchowych na tle tradycji europejskiej*. Poznań: Akademia Wychowania Fizycznego

Lipoński, W. (2002). Stan polskiej wiedzy antropologicznej o zabawie w zderzeniu z jej anglosaskimi ujęciami teoretycznymi. W: Z. Dziubiński (red.), *Antropologia sportu* (s. 221–245). Warszawa: Salezjańska Organizacja Sportowa RP.

Łoś, S. (1962). Jesień przedwiośnia. *Tygodnik Powszechny*, nr 9, s. 1 i 4.

Mendecki, B.(1998/1999). Między misterium a walką. *ALBO albo. Problemy psychologii i kultury*, nr 4, s. 148–150.

Mergen, B. (red.). (1986). *Cultural Dimensions of Play, Games and Sport*. Champaign: Human Kinetics Publishers.

Natkin, S. (2006). *Video Games and Interactive Media: A Glimpse at New Digital Entertainment*.London: Taylor&Francis.

Orwell, G. (1982). Politics and the English Language. W: Gilbert H. Muller (red.), *The McGraw Hill Reader: Issues Across the Disciplines* (s. 348–359). New York, St. Louisi in.: McGraw Hill.

Passent, D. (1967). Palant. *Polityka*, nr 12.

Rogalski, A. (1958). Johan Huizinga – spadkobierca Erazma z Rotterdamu i Jakuba Burkhardta. *Kierunki*, nr 2, s. 3 i 11.

Salen, K., Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play*. Cambridge, MA – London: MIT Press.

Schorer, M., Durham, P., Jones, E. L., Johnston, M. (red.). (1984). *Harbrace College Reader*. San Diego – New York – Chicago: Harcourt Brace Jovanowich Publishers.

Selmowicz, A. (1968). Improwizowana metafizyka kultury. *Człowiek i Światopogląd*, nr 2, s. 150–156.

Skwarnicki, M. (1968). Homo ludens po latach. *Znak*, nr 3, s. 349–357.

Stern, L. (2006). *Western Intellectuals and the Soviet Union 1920–1940*. London – New York: Routledge.

Sulima, R. (1969). Homo ludens. *Poezja*, nr 4, s. 88–91.
Sułkowski, B. (1985). *Zabawa. Studium socjologiczne*. Warszawa: PWN.
Syga, T. (1968). Człowiek bawiący się. *Stolica*, nr 3, s. 8.
Wojciechowski, K. (1968). Zabawa sensem życia i kultury? *Oświata Dorosłych*, nr 6, s. 369–370.
Zajewski, W. (1965). Portret znakomitego humanisty. *Przegląd Humanistyczny*, *IX*(3), s. 163.

prof. zw. dr hab. Wojciech Lipoński – od 2014 profesor Wydziału Kultury Fizycznej i promocji Zdrowia a równolegle Katedry Filologii Angielskiej Uniwersytetu Szczecińskiego, emerytowany profesor senior Wydziału Anglistyki UAM, wielokrotny reprezentant Polski w lekkiej atletyce i olimpijczyk (Tokio, 1964), autor licznych książek z zakresu anglistyki i humanistyki, w tym *Sport literatura sztuka* (1974), *World Sports Encyclopedia* opublikowana pod auspicjami UNESCO (także w języku polskim i francuskim), *Rochwist i palant. Studium etnologiczne dawnych gier polskich na tle tradycji europejskiej* (2004), *Historia sportu* (2012), *Narodziny cywilizacji Wysp Brytyjskich* (1995), *Dzieje kultury brytyjskiej* (2003), *Landmarks in British History and Culture* (2015).

Recepcja *Homo ludens* Johana Huizingi w Polsce

Abstrakt: Artykuł przedstawia losy zapoznawania się społeczeństwa polskiego z twórczością Johana Huizingi w latach 1946–1948, gdy ukazały się pierwsze artykuły przedstawiające dorobek tego wielkiego humanisty holenderskiego. Po okresie stalinowskim, gdy nie publikowano w Polsce prac humanistyki zachodniej, artykuł przedstawia kręte dzieje wydawania prac Huizingi, Jesieni Średniowiecza, Erazma ale koncentruje się szczególnie na czterech wydaniach *Homo ludens*. Prace te w ciągu lat 1960. i 1970. skupiały na sobie uwagę tak krytyków marksistowskich jak niezależnych i katolickich, co powodowało znaczne różnice w ocenach i interpretacji, od marksistowskiego potępienia na łamach czasopisma „Edukacja Dorosłych", gdzie zarzucono Homo ludens prawie dywersję ideologiczną, po entuzjastyczne oceny czasopism o orientacji chrześcijańskiej, jak „Znak", „Tygodnik Powszechny" czy „Więź". Artykuł kończy się omówieniem ostatniego wydania *Homo ludens*, ostatniego, który uzyskał recenzję młodego pokolenia, na nowo odkrywającego wartości dzieła, które mimo dezaktualizacji wielu elementów, zawiera w sobie wciąż żywe pytania o przyszłość i istotę zabawy ludzkiej jako ważnego elementu cywilizacji.

Słowa kluczowe: zabawa, gry tradycyjne, etnologia sportu

I.
NAJLEPSZY ARTYKUŁ I NAJLEPSZY RECENZENT ROKU / BEST ARTICLE AND BEST REVIEWER OF THE YEAR

Począwszy od numeru 1(5)/2013 czasopisma „Homo Ludens", Kolegium Redakcyjne periodyku wprowadziło szereg zmian mających na celu podwyższenie jego atrakcyjności dla autorów.

Od 2013 r. czasopismo ukazuje się w internecie w postaci ciągłej – przed opublikowaniem ostatecznych wersji tekstów w witrynie periodyku dostępne są **wersje przeznaczone do wczesnego cytowania** (ang. *early citation versions*). Wersją pierwotną pisma jest wersja elektroniczna. Artykuły dostępne są także w postaci drukowanej, zwykle po opublikowaniu ostatecznej wersji elektronicznej.

Kolejną zmianą było wprowadzenie **wyróżnień dla autora najlepszego artykułu i najlepszego recenzenta** w danym roku. Mamy nadzieję, że ta innowacja przyczyni się do zwiększenia prestiżu pisma oraz dalszego podwyższania poziomu publikowanych tekstów, a także ich recenzji. W roku **2015** za **najlepszy tekst** Kolegium Redakcyjne uznało artykuł: „Wewnętrzna etyka gry" autorstwa **Jana Franciszka Jacko**. Wyróżnienie za **najlepszą recenzję otrzymał** natomiast **Piotr Sitarski**. Gratulujemy!

Z radością informujemy także, iż w ostatniej ocenie czasopism „Homo Ludens" wydawany przez Polskie Towarzystwo Badania Gier od 2009 r. został ujęty na liście B i uzyskał **9 punktów**. Dla przypomnienia – w poprzednich dwóch ocenach czasopism nasz periodyk uzyskał kolejno 4 i 5 punktów. Serdecznie gratulujemy Kolegium Redakcyjnemu, Radzie Naukowej i Radzie Redakcyjnej oraz wszystkim osobom, które przyczyniły się do tego sukcesu!

Z okazji przypadającego na rok 2015 **jubileuszu dziesięciolecia** rejestracji Polskiego Towarzystwa Badania Gier niniejszy numer naszego czasopisma otwiera artykuł **Prof. Wojciecha Lipońskiego** pt. „Recepcja *Homo ludens* Johana Huizingi w Polsce", do której to klasycznej już pozycji nawiązuje tytuł periodyku.

Wewnętrzna etyka gry

Immanent Ethics of Games

Jan Franciszek Jacko
Uniwersytet Jagielloński | 379@wp.pl

Abstract: The immanent (internal) norms of a game are its rules. The immanent values of a game are its objectives laid down in the rules. The immanent ethics of a game are its immanent moral norms and moral values. The article aims to identify the immanent ethics of games and to analyze their functions during play (fun, entertainment).

Keywords: strategy of games, game theory, normative ethics, game ethics, ludology, philosophy of games

Homo Ludens 1(7)/2015 | ISSN 2080-4555 | **© Polskie Towarzystwo Badania Gier 2015**

Praca dotyczy gier, które bawią lub mogą bawić. Normami wewnętrznymi gry nazywać się będzie jej reguły (np. zasady poruszania figurami i kryteria określające sytuację „szach" oraz „mat" w grze w szachy). Wewnętrzne wartości gry to cele zachowań gracza wyznaczone tymi regułami (np. wygrana w szachach). Te normy i wartości określają ontyczną tożsamość gry, wyznaczają też swoisty dla gier sposób zabawy[1]. Na przykład jeśli partia szachów jest dla kogoś zabawą, to specyfika tej zabawy jest określona wewnętrznymi normami i wartościami gry w szachy (Crozier, Freiberg 1982; Fink, 1960a; Jacko 2009, 2013; Järvinen, 2003; Juul 2005; Pfeffer, Salancik 1974, 1978).

Wewnętrzną (immanentną) etyką gry nazywać się będzie jej wewnętrzne normy i wartości etyczne[2]. Artykuł ma wykazać ich obecność w grach, określić ich rolę w zabawie oraz uzasadnić główną tezę pracy, która głosi, że normy etyczne mogą określać tożsamość niektórych gier oraz że zabawa (jako bawienie się) polegać może na przeżywaniu i wyrażaniu wartości moralnych. Te cele będą realizowane ontologiczno-fenomenologiczną metodą (Smith, 2013) analizy związków zachodzących między systemami norm etycznych i grami oraz między postawą swoistą dla zabawy a postawą etyczną.

Powyższa teza zdaje się być w opozycji do tradycyjnego przeciwstawienia zabawy i zaangażowań praktycznych. Jak zauważa między innymi

1 Zabawę można rozumieć funkcjonalnie (bawienie lub bawienie się) albo rzeczowo (to, co bawi, służy rozrywce). Zabawa rozumiana funkcjonalnie jest funkcją gry. Zabawa rozumiana rzeczowo – to gra, która tę funkcję pełni. Odróżnia się grę od zabawy, bo są gry, które nikogo nie bawią i nie powstały po to, by bawić, a bawić mogą sytuacje i aktywności niebędące grami (Binmore, 2005; Callois, 1997; Jacko, 2013, s. 101–102; Wittgenstein, 2000, s. 50).

2 W niniejszym tekście przymiotniki „moralny" i „etyczny" są używane zamiennie i mają następujące konotacje. Normy (moralne lub etyczne) to kryteria optymalizacji wartości moralnych. Wartościami moralnymi (lub etycznymi) nazywać się będzie autoteliczne (naczelne, najważniejsze, zajmujące najważniejsze miejsce w hierarchii wartości) cele ludzkiego działania, to jest takie, do których respektowania podmiot czuje się bezwarunkowo (niezależnie od ich skutków) zobowiązany i których realizacja jest dla niego dobrem „samym w sobie" (wartością „wewnętrzną"). W relatywistycznych teoriach wartości przyjmuje się, że imperatyw respektowania tych wartości ma uzasadnienie w decyzji (decyzjonizm) bądź emocji (emotywizm) podmiotu, który je respektuje, lub w kodach kulturowych (relatywizm kulturowy). Według teorii antyrelatywistycznych ten imperatyw nie zależy od powyższych czynników, bo jego respektowanie jest warunkiem człowieczeństwa lub racjonalności podmiotu (np. imperatyw kategoryczny w teorii Immanuela Kanta lub nakaz respektowania godności osoby w teoriach personalistycznych). (Gowans, 2012).

Johan Huizinga, zabawa wymaga przyjęcia postawy bezinteresownej, dlatego „nie ma żadnej funkcji moralnej" (Huzinga, 1938, s. 19). Jak postaram się pokazać, jest inaczej – wartości i normy etyczne mogą być elementem zabawy przynajmniej na trzy sposoby. Po pierwsze, zabawa może polegać na wyrażaniu wartości moralnych; po drugie – na ich odkrywaniu i kontemplacji. Po trzecie, gra może domyślnie zakładać normy moralne.

Dotychczasowe ujęcia normatywnych aspektów gry ukazują możliwość jej oceniania w świetle kryteriów należących do kodów etycznych (utylitarystycznych, deontologicznych, należących do etyki cnót i in.) stanowiących jej kontekst, ale niebędących jej częścią (D'Agostino, 1995; Consalvo, 2005; Dodig-Crnkovic, Larsson, 2005; Feezell, 2004; Järvinen, 2003; McCormick, 2001; Novak, Coakley 2013; Reynolds, 2002). Trudno wskazać opracowania poświęcone wyłącznie immanentnej etyce gry. Autorzy sygnalizują jedynie niektóre jej aspekty (np. zasadę *fair play* w sporcie), zwykle w kontekście zjawisk zbliżonych do gry, np. normatywne funkcje informacji w programach komputerowych (D'Agostino, 1995; Feezell, 2004; Floridi, 1999, 2003, 2005).

1. Wartości moralne założone lub wyrażane w zabawie

Gry i zabawy mogą wprost zakładać normy i wartości moralne. Na przykład niektóre role (postaci) w spektaklach teatralnych, w filmie, w narracyjnych grach fabularnych (ang. *role-playing games*) mają zdefiniowaną kwalifikację moralną dobrego lub złego („czarnego") charakteru. W takich przypadkach gra zawiera kod moralny, dzięki któremu zabawa w jej ramach może polegać na odgrywaniu „dobrej" lub „złej" roli (postaci) i jej „słusznych" lub „niesłusznych" czynów. Przymiotniki określające kwalifikację moralną są tu pisane w cudzysłowie, bo oznaczają ocenę, która jest częścią zabawy. Ocena ta nie dotyczy ani gracza, ani żadnej rzeczywistej sytuacji. Odnosi się ona do odgrywanej przezeń roli i fikcyjnych działań należących do zabawy. Jest wyrazem kryteriów moralnych założonych w grze, które mogą, ale nie muszą być zgodne z obowiązującymi w danej kulturze lub przyjmowanymi przez gracza. Jedynie przez podobieństwo między zachowaniami w grze i w rzeczywistości ocena taka może odnosić się też do sytuacji wykraczających poza grę. Przykładowo, gdyby czyny

Szekspirowskiego Makbeta miały miejsce w rzeczywistości, zasługiwałyby na ocenę ściśle moralną. Jednak jeśli są to czyny scenicznej postaci, ich moralna ocena w percepcji spektaklu jest elementem zabawy i jako taka ma charakter quasi-sądu, podobnie jak sądy należące do dzieła literackiego (Fink, 1960a, 1960b; Ingarden, 1960; Sicart, 2009).

Nie wszystkie gry lub zabawy zakładają wprost jakiś kod moralny. Może on do nich należeć jeszcze na dwa inne sposoby, o których będzie mowa w następnych częściach pracy: gry i zabawy mogą polegać na odkrywaniu wartości moralnej oraz mogą ją domyślnie zakładać.

2. Wartości moralne odkrywane w zabawie

Już Arystoteles dostrzegł możliwość doświadczenia i odkrywania wartości moralnych w przeżyciu roli i widowiska. Za Stagirytą współcześni filozofowie upatrują źródła wiedzy moralnej m.in. w w swoistych dla teatru przeżyciu *katharsis* (Croissant, 1932: Pobielski, 1989, s. LIX–LXXII; Somville, 1975) i mimetyce (Butcher, 1902; Golden, 1969; Wolicka, 1994, s. 26–53). Pokazują oni, jak swoista dla zabawy bezinteresowność jest okazją do odkrywania moralnych wartości (Fink, 1960b; Gouhier, 1943).

Rozróżnić należy bezinteresowność w sensie etycznym i estetycznym. Etyczna bezinteresowność polega na rezygnacji przez podmiot z własnej korzyści dla realizacji wartości moralnych. Jego akty (działanie, percepcja, doświadczenia, emocje, decyzje, postawy itp.) są bezinteresowne w sensie estetycznym, gdy pozostają w centrum jego uwagi i stanowią cel jego intencji. Postawa bezinteresowna estetycznie (zwana też „postawą estetyczną") polega na delektowaniu się tym, co się właśnie dzieje, co jest przedmiotem percepcji lub przeżyciem. W tej postawie robimy coś „dla samego robienia", przeżywamy coś dla samego przeżycia. Postawa estetyczna jest przeciwieństwem postawy praktycznej ukierunkowanej na następstwa spełnianych aktów. Przykładowo, zjedzenie posiłku wyłącznie dla przyjemności dokonuje się w postawie estetycznej, ale zrobienie tego po to, by nabrać sił do pracy, jest przyjęciem postawy praktycznej. Postawa estetyczna i praktyczna nie wykluczają się. Na przykład można posilać się z obu wskazanych wyżej powodów i wtedy mamy do czynienia z połączeniem (amalgamatem) obu postaw (King, n.d.; Shelley, 2013).

Akty człowieka stają się zabawą, gdy są spełniane w postawie estetycznej (bezinteresownej estetycznie), bo w zabawie jej podmiot (bawiąca się osoba, gracz) koncentruje swoją uwagę na czynnościach, sytuacjach i przeżyciach należących do zabawy. W zabawie dochodzi do jednoczesnego zawężenia i pogłębienia perspektywy postrzegania rzeczywistości. Z jednej strony, bawiąc się, ignorujemy (przynajmniej częściowo) następstwa zabawy, a z drugiej strony – stajemy się przez to wrażliwsi na to, czego zabawa dotyczy. Dlatego daje ona unikalną okazję do kontemplacji wartości. Przykładowo, słuchanie muzyki staje się zabawą, gdy polega na estetycznie bezinteresownym delektowaniu się barwą dźwięków, harmonią, „logiką" utworu. W tej postawie z większą łatwością odkrywamy niuanse kompozycji lub wykonania niż przy słuchaniu utworu w postawie praktycznej, na przykład po to, by zagłuszyć nim hałas płynący z ulicy. Co prawda także w postawie praktycznej można odkrywać te wartości, ale nie sprzyja ona takim odkryciom, bo odwraca uwagę od utworu i kieruje ją ku przewidywanym następstwom spełnianej właśnie czynności (Huzinga, 1938; Callois, 1997).

Podobnie postawa estetyczna może sprzyjać kontemplacji wartości etycznych, a postawa praktyczna może przeszkadzać w ich dostrzeżeniu. Przykładowo, lęk przed niechcianymi następstwami ich uznania może sprawić, że podmiot wypiera ze swej świadomości rodzące się w nim przeżycie moralnej powinności; chęć korzyści może prowadzić do „przymykania oczu" na niesprawiedliwość itp. Dlatego zdarza się, że ktoś nie dostrzega moralnych wartości w życiowych sytuacjach, bo przeszkadzają mu w tym jego praktyczne zaangażowania, a odkrywa je bez trudu w postawie estetycznej jako widz spektaklu, słuchacz przypowieści, uczestnik psychodramy itd. Z tego powodu metafora, analogia i psychodrama są tradycyjnymi narzędziami dydaktyki moralnej. Okazją do odkrywania wartości moralnych może być też gra i zabawa. Ich etyczna funkcja polega na tym, że dają okazję do przeżywania wartości (i antywartości) moralnych bez lęku przed karą, napiętnowaniem społecznym i wyrzutami sumienia związanymi ze złamaniem norm moralnych lub oczekiwaniem nagrody za ich wypełnienie. Na przykład aktor grający scenicznie rolę Makbeta nie staje się przez jej odtwarzanie moralnie zły, nie musi obawiać się wyrzutów sumienia i kary za przestępstwa tej postaci, a widz dramatu nie jest zobowiązany do tego, by na scenicznie przedstawiony

mord reagować tak, jak musiałby to zrobić w rzeczywistej sytuacji. Ta okoliczność skierowuje jego uwagę na wartości, o których mówi spektakl. Jeśli są to wartości moralne, pełni on funkcję etyczną. Nie tylko przeżycie widowiska teatru, ale każde odgrywanie lub obserwowanie roli może pełnić tę funkcję (Gaut, 2010, s. 244–307; Goffman, 1959, 1963; Gouhier, 1943; Mangam, Overigton, 1987).

Etyczna funkcja gry i zabawy polega między innymi na tym, że poszerzają one obszar doświadczenia etycznego podmiotu, konfrontując go z moralnymi dylematami, których nigdy nie doświadczył. Na przykład aktor grający rolę Makbeta lub widz przyglądający się tej roli może poczuć „smak" morderstwa i związanych z nim wyrzutów sumienia. W lustrze estetycznego przeżycia aktor i widz mogą przyglądać się możliwościom swego człowieczeństwa i bezpośrednio doświadczać ich moralnej wartości.

Postawa bezinteresowna estetycznie jest podobna do fenomenologicznego *epoche* (Husserl, 1968). Bierze ona jakby w nawias istnienie świata i skupia uwagę na treści doświadczenia. Dlatego też wyrażając lub obserwując w tej postawie czyny przedstawione w spektaklu, aktorzy i widzowie mogą z większą łatwością niż w sytuacjach życiowych (w których dominuje postawa praktyczna) skupić swą uwagę na apriorycznych związkach między fenomenami, na przykład między czynem i winą, między wolnością a odpowiedzialnością, między osobą a dobrem itp. Postawa estetyczna sprzyja też odkrywaniu zależności zachodzących między wartościami moralnymi i sytuacjami działania.

Etyczna funkcja zabawy i gry jest ich możliwością. Nie wszystkie i nie zawsze ją pełnią. Dzięki tej możliwości „gry i zabawy dają świadectwo wartościom intelektualnym i moralnym danej kultury, przyczyniając się [...] do ich precyzowania i rozwijania" (Callois, 1997, s. 33). Być może jest to najcenniejsza funkcja gry i zabawy.

Nie zawsze wartości etyczne odkrywane w powyższy sposób w grze lub zabawie do niej należą. Jeśli te wartości nie są wyznaczone regułami gry, w ramach której dochodzi do zabawy, w myśl przyjętej we wstępie definicji nie są to wartości wewnętrzne dla gry i zabawy. W tym przypadku, jak postaram się pokazać w następnej części, etyczna funkcja zabawy i gry jest przypadkiem ogólniejszej zależności między wartościami etycznymi i systemami reguł określających grę, w ramach której do zabawy dochodzi. Niektóre moralne wartości są warunkiem grania

w grę. Dlatego mogą do niej należeć domyślnie, mimo że nie są wprost wyznaczone jej regułami.

3. Etyczny kontekst zabawy

Dzięki postawie estetycznej dla potrzeby zabawy i na jej czas odrywamy się do pewnego stopnia od tego, co wykracza poza nią. Robimy to „dla zabawy" – by móc się nią bezinteresownie delektować. Zaangażowanie tworzy w bawiącym się graczu wrażenie częściowego zamknięcia celów jego zaangażowań w jej horyzoncie: **wrażenie immanencji gier**. Ulegamy mu na przykład wtedy, gdy grając, przestajemy się troszczyć o sprawy niezwiązane z grą, bo skupiamy się tylko na niej. Pozwala ono graczowi na czas zabawy, dzięki niej i w jej trakcie odpoczywać od życiowych zaangażowań i trosk (King, n.d.; Shelley, 2013).

Wrażenie immanencji gier jest właściwością uwagi. Nie polega ono ani na niewiedzy, ani na wyparciu ze świadomości informacji o tym, co nie należy do zabawy. Przykładowo, dobrze się bawiąc, można pamiętać o tym, że o umówionej godzinie lub w określonej sytuacji zabawę trzeba przerwać ze względu na inne zobowiązania.

Wrażenie, o którym tu mowa, może się przerodzić w **złudzenie immanencji gier**, gdy pod jego wpływem gracze biorący udział w zabawie są gotowi dla niej poświęcić swe życiowe zaangażowania. Złudzenie polega na tym, że jego podmiot ignoruje znane sobie związki przyczynowo-skutkowe i logiczne zachodzące między możliwościami, z którymi ma do czynienia.

Złudzenie takie może się utrwalić w życiowej postawie, którą m.in. Søren Kierkegaard nazwał „estetyczną". Ta postawa dominuje w dzieciństwie. Przez nią dzieci mają naturalną skłonność do ignorowania następstw swej zabawy, dlatego może ona stanowić dla nich zagrożenie. Jak zauważa ten filozof, dojrzałość psychiczna człowieka polega między innymi na tym, że umie się on bawić w sposób, który nie naraża na fiasko obranych przez niego życiowych celów[3].

3 Estetyczną i etyczną koncepcję życia omawia Kierkegaard w *Bojaźni i drżeniu w* rozdziale *Problemat III* oraz w książce *Albo-albo* (Kierkegaard, 1914).

Powyższe złudzenie jest przypadkiem zjawiska, które Jean Paul Sartre nazwał *złą wiarą* (fr. *la mauvaise foi*). Polega ona na tym, że jej podmiot nie przyjmuje do wiadomości tego, iż jego działanie przestaje wyrażać jego wolę. Zdaniem Sartre'a decyzja jest autentyczna jedynie wtedy, gdy wyraża egzystencjalne (najgłębsze) zaangażowania (wybory, decyzje) człowieka. Zła wiara sprawia, że ludzkie działanie przestaje być autentyczne. Na przykład konformizm jest złą wiarą wtedy, gdy stosując się do przyjętych w danej grupie reguł zachowania, ktoś unicestwia to, na czym mu bardziej zależy niż na akceptacji przez grupę (Sartre, 1943).

Sartre precyzuje formalne kryterium moralnej oceny złej wiary: jest ona niemoralna nie dlatego, że pozostaje sprzeczna ze społecznie przyjętymi normami. Jej moralne zło polega na tym, że prowadzi ona do decyzji, które nie są zgodne z egzystencjalnymi wyborami człowieka. W złej wierze dochodzi do rozszczepienia intencji działania. Żywiący ją podmiot jednocześnie chce i nie chce czegoś, zarazem uznaje wartości i je zdradza. Ulegając jej, okłamuje sam siebie. Wie o tym, że unicestwia lub naraża na nieuzasadnione ryzyko wartości, na których mu zależy, i ta wiedza go osądza, nawet gdy jej osąd nie jest przezeń formułowany wprost lub uświadamiany. Osądzają go jego własne egzystencjalne zaangażowania. Są one wewnętrznym dla jego decyzji ich „sędzią" (Sartre, 1943).

Ten „sędzia" może pojawić się też w zabawie. Nie ingeruje on bez potrzeby; jest w niej jakby uśpiony. Budzi się tylko wtedy, gdy zabawa zagraża realizacji wartości (celów), które jej podmiot uważa za ważniejsze od niej. Złudzenie immanencji gier polega na tym, że ten „sędzia" nie budzi się wcale lub budzi się dopiero wtedy, gdy jest za późno, by uratować to, co zabawa unicestwiła.

Świadomość lub poczucie egzystencjalnych zaangażowań są tradycyjnie nazywane sumieniem. Literatura obfituje w metafory ilustrujące jego rolę w zabawie. Na przykład w bajce *Dzieci i żaby* Ignacy Krasicki w typowy dla swej twórczości lekki sposób ilustruje obecność sumienia w zabawie: jego głosem mówią zwierzęta.

Egzystencjalne zaangażowania gracza są zjawiskiem granicznym zabawy – wykraczają poza nią i do niej należą. Z jednej strony z niej nie pochodzą i stanowią jej ograniczenie. Dlatego budzący się w zabawie głos sumienia może ją zakłócać lub uniemożliwić. Z drugiej strony egzystencjalne zaangażowania gracza należą do gry i zabawy, bo określają

jego tożsamość oraz sens działań w grze i zabawie. Gracz wnosi je do zabawy swym istnieniem i swą wrażliwością. Jak pokazują m.in. analizy Sartre'a (1943) oraz przedstawicieli neopsychoanalizy (np. Fromma, 2011) i etyki cnót (np. Sicarta, 2005), sens partykularnych decyzji i działań człowieka zależy od jego egzystencjalnych zaangażowań. To spostrzeżenie odnosi się też do gry i zabawy (D'Agostino, 1995; Consalvo, 2005; Dodig-Crnkovic, Larsson, 2005; Feezell, 2004; Järvinen, 2003; McCormick, 2001; Novak, Coakley, 2013; Reynolds, 2002). Znajduje ono potwierdzenie w nowszych systemowych i teoriogrowych koncepcjach, które pokazują, jak w grze mogą obowiązywać reguły, które z niej nie pochodzą, gdy (racjonalny instrumentalnie) podmiot korzysta z hierarchicznie uporządkowanych systemów reguł (gier) w podejmowaniu decyzji, a systemy nadrzędne określają sukces i sens działań w systemach podrzędnych. W tym ujęciu gry (jako systemy reguł) mogą się zawierać w sobie i wzajemnie interpretować. Są otwarte, bo reguły określające sukces i sens działań w grach podrzędnych pochodzą z gry nadrzędnej, w którą w danym czasie zaangażowany jest gracz (Crozier, Freiberg 1982; Fink, 1960a; Jacko, 2009, 2013; Järvinen, 2003; Juul, 2005; Pfeffer, Salancik, 1974, 1978). Egzystencjalne zaangażowanie podmiotu jest interpretatorem jego decyzji, także tych, które należą do jego zabawy (Jacko, 2009, s. 119). Stanowi ono jej domyślne założenie. Jest to założenie normatywne, które można wyrazić imperatywem: „Zabawa powinna wyrażać wolność jej podmiotu; gdy tego nie robi, staje się (moralnie) zła".

Zwykle perspektywa gry nadrzędnej pozwala etycznie ocenić zachowania gracza. Przykładowo, ktoś gra w sieciową grę strategiczną, która zajmuje znaczną ilość czasu; w tym czasie ma do zdania trudny egzamin, wymagający wielu godzin nauki. Sukces w obu grach (egzaminie i grze sieciowej) nie jest możliwy; brak czasu wymaga wyboru między grą i przygotowaniem do egzaminu. Ktoś jednak wybiera grę sieciową i dla niej poświęca zdanie egzaminu. W tym przypadku na negatywną ocenę moralną zasługuje poświęcanie nadmiernej ilości czasu grze sieciowej, bo ta stwarza poważne ryzyko realizacji celu uznanego przez gracza za ważniejszy. Jeśli jednak sukces w grze sieciowej jest dla niego cenniejszy od zdania egzaminu, to jego decyzja nie zasługuje na negatywną ocenę moralną – pod warunkiem że nie koliduje ona z innymi jego egzystencjalnymi zaangażowaniami.

Sumienie w powyższym ujęciu to świadomość kontekstu gier nadrzędnych. Jest ono sposobem przeżywania przez gracza otwartości gier, w które jest zaangażowany. Odzywający się w trakcie zabawy „głos sumienia" informuje gracza o tym, że jego działanie przestaje być wyrazem jego wolności.

Jest sprawą dyskusyjną, czy powyższy imperatyw jest bezwarunkowym nakazem moralnym. Jeśli przyjąć, że obowiązywanie norm w grze zależy od decyzji gracza, to ten imperatyw zdaje się nie obowiązywać osób, które nie chcą wyrażać swej wolności w grze, ale na przykład autentycznie pragną ulegać złudzeniu immanencji gier. Tu rodzi się pytanie: „Czy można autentycznie tego pragnąć?". Odpowiedź na to pytanie jest negatywna: decyzja grania w daną grę jest decyzją respektowania warunków koniecznych gry. Respektowanie własnej wolności przez gracza to jeden z takich warunków. Jego udział w grze jest wyrazem jego wolności niezależnie od tego, czy życzy on sobie tego, czy nie. Gracz nie może autentycznie zaniechać swej wolności, gdyż ta jest warunkiem jego udziału w grze. Może on to zrobić jedynie nieautentycznie, w sposób opisany wyżej. Gracz, który pragnie ulegać złudzeniu immanencji w danej grze, przestaje w nią grać, bo rezygnuje w niej z roli gracza (podmiotu gry) i przyjmuje inną w niej rolę – rolę takiego elementu gry, który nie podejmuje decyzji. Gracz może to zrobić na dwa sposoby: z wyboru i z konieczności. W pierwszym przypadku wybór (decyzja lub jej zaniechanie) ustanawia grę nadrzędną, polegającą na uleganiu złudzeniu immanencji gier. Ta gra przyjmuje paradoksalną postać samonegującego się zaangażowania *złej wiary*, które – jak pokazał między innymi Sartre (1943) – nie może być autentyczne. Jeśli zaś zaniechanie własnej wolności stanowi następstwo determinacji, na którą podmiot nie ma wpływu, wtedy nie jest ono wynikiem jego decyzji (autentycznego wyboru).

W tym kontekście rodzi się pytanie: „Jak należy ocenić autentyczne zaangażowania podmiotu, którego egzystencjalne zaangażowania są z gruntu złe, na przykład, gdy są podporządkowane nienawiści?".

Wewnętrzna etyka gry i zabawy nie da odpowiedzi na to pytanie. Z tego, że brak autentyzmu i *zła wiara* są niemoralne, nie wynika, że każde autentyczne zaangażowanie zasługuje na pozytywną etyczną ocenę. We wskazanym pytaniem przypadku można, co prawda, nadal

podejmować próby określenia wewnętrznej etyki ludzkich zaangażowań, ukazując konsekwencje decyzji podmiotu i pytając go o to, czy właśnie tych skutków chce. Na przykład egzystencjalistyczna lub neopsychonalityczna koncepcja daje metodę takiego sprawdzania autentyzmu decyzji (por. Fromm, 2011; Sartre, 1943). Jednak gdy test wypadnie pozytywnie i okaże się, że decyzja jest wyrazem egzystencjalnych wyborów gracza, jej ocena nie będzie możliwa bez przyjęcia kryteriów wykraczających poza jego zaangażowanie. Wtedy należy szukać odpowiedzi na to pytanie na gruncie zewnętrznej etyki gry i zabawy przez określenie kryteriów oceny moralnej, których obowiązywanie nie zależy od decyzji gracza. Takie ujęcie jest możliwe (D'Agostino, 1995; Consalvo, 2005; Dodig-Crnkovic, Larsson, 2005; Feezell, 2004; Järvinen, 2003; McCormick, 2001; Novak, Coakley, 2013; Reynolds, 2002). Nie będzie się go tu omawiać, gdyż wykracza ono poza aspekt wewnętrznej etyki gry wyznaczony tematem niniejszej pracy.

4. Podsumowanie

Powyższe analizy dotyczyły trzech obszarów, w których do reguł gry mogą należeć normy moralne, a do zabawy – przeżycia dotyczące wartości etycznych. Pokazano, że zjawisko gry i zabawy może angażować moralnie, a decyzja udziału w grze lub zabawie może polegać na przyjęciu norm moralnych i prowadzić do odkrywania oraz wyrażania wartości etycznych. Pracę skoncentrowano na aspekcie wewnętrznym gry (i zabawy), unikając w miarę możliwości formułowania kryteriów i ocen, które nie byłyby jej częścią. Takie podejście może się wydawać sztuczne, gdyż oceny moralne dotyczące gry lub zabawy są zwykle wyrazem jakichś zewnętrznych wobec nich założeń aksjologicznych. Ma jednak tę zaletę, że zachowuje ważność w różnych kontekstach teoretycznych i ideologicznych. Określa ono sposób, w jaki wewnętrzna etyka gier i zabaw jest założeniem ich zewnętrznej etyki. Wskazując obszary, w których normy i wartości moralne należą do gry i zabawy, praca wyznacza metodę ich szczegółowej (dotyczącej ich typów i przypadków) etyki oraz metodę badania etycznego aspektu analogii zachodzącej między nimi a innymi rodzajami i dziedzinami ludzkiego działania.

Literatura

Anderson, C, A., Dill, K. E. (2000). Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings and Behavior in the Laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology, 78*(4), 772–790.

Baird, D., Gertner, R., Picker, R. (1994). *Game Theory and the Law*. Cambridge: MA, Harvard University Press.

Bicchieri, C. (1993). *Rationality and Coordination*. Cambridge: Cambridge University Press.

Binmore, K. (2005). *Fun and Games*. Oxford: Oxford University Press.

Butcher, S. H. (1902) *Aristotle's Theory of Poetry and Fine Art with a Critical Text and Translation of the Poetics*. London: Macmillan and Co.

Callois, R. (1997). *Gry i ludzie* (tłum. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska). Warszawa: Wolumen.

Camerer, C. (2003). *Behavioral Game Theory: Experiments in Strategic Interaction*. Princeton: Princeton University Press.

Consalvo, M. (2005). Rule Sets, Cheating, and Magic Circles: Studying Games and Ethics. *International Review of Information Ethics, 4*, 7–12.

Croissant, J. (1932). *Aristote et les Mystères*. Paris: Liège.

Crozier, M., Freiberg, E. (1982). *Człowiek i system. Ograniczenia działania zespołowego* (tłum. K. Bolesta-Kukułka). Warszawa: PWN.

D'Agostino, F. (1995). The Ethos of Games. W: W. J. Morgan, K. V. Meier (red.), *Philosophic Enquiry in Sport* (s. 42–49). Champaign, IL: Human Kinetics.

Dixit, A., Nalebuff, B. (1991). *Thinking Strategically*. New York: Norton.

Dodig-Crnkovic, G., Larsson, T. (2005). Game Ethics — Homo Ludens as Computer Game Designer and Consumer. *International Review of Information Ethics, 4*, 19–23.

Eskelinen, M. (2001). The Gaming Situation. *Game Studies, 1*(1). Online: <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>.

Feezell, R. M. (2004). *Sport, Play, and Ethical Reflection*. Urbana, Chicago: University of Illinois Press.

Fink, E. (1960a). The Ontology of Play. *Philosophy Today, 4*(2), 95–109.

Fink, E. (1960b). *Spiel als Weltsymbol.* Stuttgart: W. Kohlhammer.

Floridi, Luciano. (1999). Information Ethics: On the Philosophical Foundation of Computer Ethics. *Ethics and Information Technology, 1*, 37–56.

Floridi L. (2003). On the Intrinsic Value of Information Objects and the Infosphere. *Ethics and Information Technology, 4*(4), 287–304.
Floridi, L. (2005). The Ontological Interpretation of Informational Privacy. *Ethics and Information Technology, 7*(4), 185–200.
Fromm, E. (2011). *Ucieczka od wolności* (tłum. O. i A. Ziemińscy). Warszawa: Czytelnik.
Ingarden, R. (1960). *O dziele literackim. Badania z pogranicza antologii, teorii języka i filozofii* (tłum. M. Turowicz). Warszawa: PWN.
Goffman, E. (1959). *The Presentation of Self in Everyday Life*. Garden City, New York: Doubleday Anchor.
Goffman, E. (1963). *Behaviour in Public Places*. New York: Glencoe: Free Press.
Golden, L. (1969). Mimesis and Catharsis. *Classical Philology, 64*(3), 145–153.
Gouhier, H. G. (1943) *L'essence du théâtre*. Paris: Plon.
Huizinga, J. (1967). *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury* (tłum. M. Kurecka i W. Wirpsza). Warszawa: Spółdzielnia Wydawnicza „Czytelnik".
Husserl, E. (1968). *Badania logiczne* (tłum. J. Sidorek). Warszawa: PWN.
Jacko, J. F. (2009). Ontologia myślenia strategicznego. *Homo Ludens, 1*(1), 113–121.
Jacko, J. F. (2013). „Czym jest gra?". Uwagi o analogicznej wieloznaczności pojęcia gry. Kontekst nauk o zarządzaniu. *Homo Ludens, 5*(1), 92–107.
Järvinen, A. (2003). The Elements of Simulation in Digital Games: System, Representation and Interface. Grand Theft Auto: Vice City. *Dichtung-Digital, 4*. Online: <http://www.dichtung-digital.de/2003/4-jaervinen.htm>.
Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Word.* Cambridge, MA – London: MIT Press.
Kant, I. (1971). *Uzasadnienie metafizyki moralności* (tłum. M. Wartenberg, opr. R. Ingarden), Warszawa: PWN.
Kant, I. (2002). *Krytyka praktycznego rozumu* (tłum. J. Gałecki), Warszawa: PWN.
Kierkegaard, S. (1914). *Wybór pism* (tłum. M. Bienenstock), Lwów: Księgarnia Polska B. Połonieckiego.
King, A. (2014). *Aesthetic Attitude*. Internet Encyclopedia of Philosophy. Online: <http://www.iep.utm.edu/aesth-at/#SH1a>.
Koster, R. (2005). *A Theory of Fun for Game Design*. Scottsdale: Paraglyph Press.
Kramer, W. (2000). What Is a Game? *The Games Journal: A Magazine About Boardgames*. December. Online: <http://www.thegamesjournal.com/articles/WhatIsaGame.shtml>.

Malaby, T. M. (2007). Beyond Play: A new Approach to Games. *Games and Culture, 2*, 95–113.

Mangam, I. L., Overigton, M. A. (1987). *Organization as Theater: Social Psychology and Dramatic Performance.* Chochester: Wiley.

McCormick, M. (2001). Is it Wrong to Play Violent Video Games? *Ethics and Information Technology, 3*, 277–287.

Pfeffer, J., Salancik, G. R. (1978). *The External Control of Organization: A Resource Dependence Perspective.* New York: Harper & Row.

Pobielski, H. (1989). *Wstęp do „Poetyki" Arystotelesa*. Wrocław: Ossolineum.

Reynolds, R. (2002). Playing a "Good" Game: A Philosophical Approach to Understanding the Morality of Games. Online: <http://www.igda.org/articles/rreynolds_ethics.php>.

Sartre, J. P. (1943). *L'Être et le Néant. Essai d'ontologie phénoménologique*. Paris: Gallimard.

Sigmund, K. (1993). *Games of Life.* Oxford: Oxford University Press.

Sicart, M. (2005). Game, Player, Ethics: A Virtue Ethics Approach to Computer Games. *International Review of Information Ethics*, *4*(12), 46–52.

Sicart, M. (2009). *The Ethics of Computer Games*. Cambridge, MA – London: MIT Press.

Shelley, J. (2013). The Concept of the Aesthetic. W: E. N. Zalta (red.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy.* Online: <http://plato.stanford.edu/archives/fall2013/entries/aesthetic-concept/>.

Smith, D. W. (2013). Phenomenology. W: E. N. Zalta (red.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Online: <http://plato.stanford.edu/archives/win2013/entries/phenomenology/>.

Smith, J. H. (2006). *Plans and Purposes: How Videogame Goals Shape Player Behavior*. PhD Thesis. Copenhagen: IT University of Copenhagen. Online: <http://jonassmith.dk/weblog/wpcontent/dissertation1–0.pdf>.

Somville, P. (1975). *Essai sur la Poétique d'Aristote*. Paris: Vrin.

Wolicka, E. (1994). *Mimetyka i mitologia Platona*. Lublin: Towarzystwo Naukowe Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego.

Data dostępu do źródeł internetowych wykorzystanych w tekście: 1 grudnia 2014.

dr hab. Jan Franciszek Jacko – filozof, pracownik naukowo-dydaktyczny Uniwersytetu Jagiellońskiego. Obszary specjalizacji – filozofia, etyka, semiotyka.

Wewnętrzna etyka gry

Abstrakt: Normy wewnętrzne gry to jej reguły, a wewnętrzne wartości gry – to cele zachowań gracza wyznaczone tymi regułami. Wewnętrzną (immanentną) etyką gry nazywać się będzie jej wewnętrzne normy i wartości etyczne. Artykuł ma wykazać ich obecność w grach i poddać analizie ich rolę w zabawie.

Słowa kluczowe: strategia gry, teoria gier, etyka normatywna, etyka gier, ludologia, filozofia gier

II.
ARTYKUŁY
ARTICLES

Sportowa (r)ewolucja: od „Fify" do Kinecta. Nowe przestrzenie wirtualnego sportu

Sport (r)evolution: from "Fifa" to Kinect. New areas of virtual sport

Adam Flamma

Uniwersytet Wrocławski | adamflamma@op.pl

Abstract: Sport video games from the beginning have been among the most popular and most frequently published titles for various platforms. These are mostly simulators of team games, individual sports, management, and recently also arcade games or games designed for use with movement sensors. From a technological point of view, virtual sport is evolving and has ceased to be pure entertainment. Often it becomes real sport, with league championships and an audience. This article aims to present the main mechanisms of the evolution of sport games and draw attention to the key elements of e-sport.

Keywords: e-sport, sport video games, video game history, move sensors

Homo Ludens 1(7)/2015 | ISSN 2080-4555 | **© Polskie Towarzystwo Badania Gier 2015**

Gry wideo o tematyce sportowej od dawna stanowią jedne z najpopularniejszych i najczęściej wydawanych tytułów na różne platformy. Najbardziej znane gry sportowe ukazują się w popularnych seriach (m.in. *Fifa*, *NHL* czy *NBA*), których kolejne odsłony pojawiają się każdego roku, nierzadko stanowiąc element technologicznego wyścigu studiów deweloperskich. Dzięki coraz to nowszym rozwiązaniom – czy to w sferze grafiki, czy rozgrywki – producenci starają się pozyskać nowych nabywców dla swoich gier. Wśród tytułów związanych ze sportem możemy znaleźć: symulatory gier zespołowych (np. piłka nożna, koszykówka, piłka ręczna), sportów indywidualnych (np. wyścigi samochodowe, skoki narciarskie, sporty olimpijskie), zarządzania klubami sportowymi, a ostatnio także gry obsługiwane za pomocą czujników ruchu. Zwłaszcza pojawienie się tych ostatnich pozwala wysnuć wniosek, iż z technologicznego punktu widzenia wirtualny sport uległ widocznej zmianie i obecnie wydaje się czymś zupełnie innym, niż był na początku swojego istnienia.

W związku z rozwojem tego gatunku, tak jak i rozwojem całego przemysłu gier wideo, pojawiły się nowe sposoby wykorzystania wymienionych gier. Możemy ich używać do rozrywki w czasie wolnym (tzw. przestrzeń prywatna), do pracy (tzw. przestrzeń zawodowa), jak również stosować je w procesie pedagogiczno-edukacyjnym (jako narzędzie pomocne w wychowywaniu dzieci). Ponadto obecnie gry wideo, zwłaszcza wykorzystujące kontrolery ruchu, służą użytkownikom do wdrażania w ich codzienność zasad zdrowego trybu życia.

Jak widać, proces grania obecnie funkcjonuje jako coś więcej niż tylko czynność służąca czystej rozrywce. Związana jest z tym poważna zmiana, poprzez którą zasadniczo zmienia się sposób postrzegania wirtualnego sportu. Dotyczy to zarówno kwestii technologicznych, jak i samego podejścia do rozgrywki, w którym zintensyfikowano znaczenie rywalizacji w procesie samego grania i położono większy nacisk na immersję. Powyższe przemiany w znaczący sposób wpłynęły na to, iż obecnie wirtualny sport nie powinien być rozpatrywany wyłącznie w kategorii prostej symulacji danej dyscypliny. Dlatego też celem niniejszego artykułu jest ukazanie głównych zmian, jakie zaszły (i nadal zachodzą) w grach sportowych, a także zwrócenie uwagi na transformacje zastosowań wirtualnego sportu oraz ich możliwe przyczyny.

1. Znaczenie immersji

Przez ostatnie dwadzieścia, trzydzieści lat gry wideo bardzo się zmieniły. Ciągle rozwijające się technologie skutkują coraz większymi możliwościami dla programistów i developerów. To właśnie dzięki nim mogła (i wciąż może) zmieniać się grafika oraz mechanika gier, a także ich poszczególne elementy, takie jak interfejs, rozgrywka czy możliwość rozwijania fabuły. Liczba zmian jest tak duża, że nie sposób opisać jej w kilku zdaniach, ale bezsprzecznie jedną z największych przemian w świecie gier jest zwiększenie wpływu gracza na rozgrywkę.

Obecnie możliwości nie ograniczają się do wykonywania za pomocą kontrolera prostych czynności, które na ekranie skutkują nieskomplikowanymi akcjami. Dzisiaj gracz ma do dyspozycji wiele różnych i coraz bardziej rozbudowanych kontrolerów, które pozwalają mu na zdecydowanie dalej idące kształtowanie rozgrywki i sterowanie postacią czy pojazdem w grze niż jeszcze kilka lat temu. Wszelkiego rodzaju kierownice, pedały sterujące, kontrolery podłączane do urządzeń mobilnych (głównie smartfonów) czy wyposażone w dużą liczbę przycisków pady lub rozbudowane joysticki są ogólnie dostępne[1]. Wraz z większymi możliwościami graficznymi oraz wydajniejszymi silnikami gier pozwalają na to, by gry były coraz bardziej rozbudowane i pełne fabularnego rozmachu, a także oferowały graczowi niebanalną rozrywkę.

Z postępem i wspomnianymi zmianami wiąże się niezwykle ważne dla problematyki gier zagadnienie immersji[2] czyli „zanurzenia", zagłębienia się w świat gry. Z punktu widzenia gier sportowych ważna wydaje się przede wszystkim typologia immersji, ponieważ dzięki niej można dostrzec, co przyciąga największą uwagę graczy, stanowiąc tym samym o fenomenie i popularności tego gatunku. Laura Ermi i Frans Mäyrä (2005) przedstawiają trzy typy immersji:

1 Tego rodzaju akcesoria produkowane są dziś nie tylko przez firmy związane z grami lub sprzętem do grania, ale także te zajmujące się akcesoriami do komputerów PC. Dobrym przykładem jest chociażby polityka firmy Logitech, która oprócz myszy i klawiatur oferuje rozbudowane akcesoria dla graczy. Zob. <http://gaming.logitech.com/pl-pl/gaming-controllers>.

2 Choć znaczenie tego terminu wydaje się proste, może ono przysparzać wielu kłopotów badaczom. Wydaje się bowiem, że immersja jest czymś, czego nie można zmierzyć. Można jednak próbować ją zaklasyfikować i opisać (Ermi, Mäyrä, 2005).

- *Imaginative immersion* (immersja bazująca na wyobraźni).
- *Sensory immersion* (immersja oparta na zmysłach).
- *Challenge-based immersion* (immersja bazująca na wyzwaniach).

Pierwszy rodzaj występuje najczęściej w grach, w których pojawia się jakaś przygoda czy rozbudowana fabularnie historia. Będzie to więc dotyczyło głównie gier typu cRPG. Odmianę drugą reprezentują przeważnie gry typu *First Person Shooter*, w których zadaniem gracza jest strzelanie do wroga, ale poprzez elementy dodatkowe, np. poruszanie obrazem (co ma symulować ruch żołnierza czy wybuchy ładunków), gra szczególnie mocno oddziałuje na poszczególne zmysły, głównie na wzrok i słuch (Mäyrä, 2008, s. 108–111). Trzeci rodzaj immersji charakteryzuje z reguły gry strategiczne bądź logiczne oparte na mniejszych sekwencjach (np. minigrach), a nie na rozbudowanej fabule.

W wypadku gier sportowych mamy do czynienia w mniejszym lub większym stopniu z każdym typem immersji, jednak dominuje odmiana ostatnia. Można odnieść wrażenie, że tryb wyzwaniowo-zadaniowy dobrze odwzorowuje sens tych gier. Widać to już w klasycznych tytułach, takich jak *Tennis for two* Williama Higinbothama[3] z 1958 r. czy *Crown Soccer Special* japońskiego studia Taito z 1967 roku. Jednak znaczenie *challenge-based immersion* najdokładniej obrazuje jedna z pierwszych gier sportowych, które odniosły sukces komercyjny. Chodzi o *Pong* (Atari, 1972) będący symulacją tenisa stołowego, pierwotnie przeznaczony na automaty do gier dostępne m.in. w pubach. Jak zauważa Tristan Donovan (2010, s. 29–31), komercyjny sukces gry był tak duży, że prawie natychmiast rozpoczęto prace nad tym, by każdy mógł w *Ponga* zagrać we własnym domu. I choć gra zaprojektowana przez Allana Alcorna jest zdecydowanie prostsza pod względem graficznym niż późniejsze symulacje tenisa (np. *Atari Tennis* z 1981 r. czy *Nintendo Tennis* z 1983 r.), to ich cechą wspólną jest wyzwanie, jakim okazuje się dla gracza bardziej lub mniej absorbujący mecz tego wirtualnego sportu.

Przykład wspomnianych oraz późniejszych tytułów ukazuje jednocześnie technologiczną ewolucję całego przemysłu gier wideo. Ponieważ

3 Warto jednak pamiętać, że choć w tym tytule nie zdobywało się punktów, to zadaniem jednego gracza było pokonanie drugiego. Polegało to na takim zagraniu wirtualnej piłeczki tenisowej, by przeciwnik nie zdążył jej odbić w kierunku rywala. Szerzej opisuje to Jeremy Reimer (2005).

przywołane produkcje są bez wątpienia grami sportowymi, można wyciągnąć wniosek, że na przestrzeni ostatnich lat zmieniły się one tak samo jak inne gatunki. Staje się to jeszcze bardziej widoczne, kiedy porównamy je z najnowszymi grami sportowymi, które wymagają użycia sensorów i kontrolerów ruchu, np. Kinect, Wii Move czy Playstation Move. Co więcej, wprowadzenie tych urządzeń spowodowało, że na definicję wirtualnego sportu można teraz patrzeć w inny sposób, ponieważ do immersji opierającej się wyzwaniach dodano jeszcze jeden ważny element – ruch gracza. Już nie siedząc, a ruszając się, staje on twarzą w twarz z nowym obliczem gier sportowych, z nową przestrzenią, w jakiej odbywa się aktywność. Tej zmianie i niewątpliwie nowej jakości poświęcone zostaną kolejne akapity artykułu.

2. Rywalizacja i nowe przestrzenie

Cel gier sportowych od samego początku był jasny i stosunkowo prosty. Mianowicie miały one w nieskomplikowany sposób symulować sportową aktywność, czyli czynności składające się na dany sport: bieg, podawanie piłki, rzut piłką do kosza, strzał do bramki, uderzenie rakietą tenisową itd. W tej sytuacji inne elementy (jak boisko, zawodnicy oraz ich stroje, rodzaj piłki, sprzęt, sędziowie) stanowią poboczny sztafaż, który – choć nieodłączny w świecie rzeczywistym – w świecie wirtualnym nie wiąże się ściśle z samą symulacją uprawiania sportu. To istotne, ponieważ pojawiły się w świecie gier znacznie później i poza dążeniem do naśladowania danej rozgrywki, np. meczu tenisowego i jego oprawy, nie miały wpływu na symulację. Sama sportowa aktywność pozostawała prostą czynnością.

To właśnie prostota danej symulacji miała być podstawą, która intensyfikuje motywacje gracza: identyfikację z uprawianym (wirtualnie) sportem czy możliwość rywalizacji i rozrywki (Ross, Kim, 2006). Innymi słowy, sądzono, że gra nie może być zbyt trudna, aby nie zniechęciła gracza do poświęcenia jej czasu.

Mówiąc o poziomie trudności, należy wrócić na chwilę do klasycznych tytułów, jak chociażby wspominany już *Pong*. Nieskomplikowane czynności, z jakich składa się ten tytuł – odbicie piłki, zdobycie punktu,

a w konsekwencji wygranie meczu – stanowią akcje[4], których efektem końcowym jest osiągnięcie celu lub uzyskanie określonego wyniku, takiego jak wygranie meczu[5]. Akcjami w tym wypadku są np. poszczególne aktywności w meczu koszykówki, których celem jest zdobycie punktu (wrzucenie piłki) lub niedopuszczenie do zdobycia punktu przez drużynę przeciwnika (obrona własnego kosza). Celowość tych akcji jest nader konkretna – wygranie meczu z jednej strony, a z drugiej strony realizacja poszczególnych elementów składających się na grę w koszykówkę, będącą sportem złożonym z wielu akcji, spośród których każda jest istotna.

Czym jeszcze w takim razie jest ten gatunek? Mia Consalvo, Konstantin Mitgutsch i Abe Stein próbują udowodnić, że nie można dziś jednoznacznie zdefiniować gatunku *sports videogames* (Consalvo, Mitgutsch, Stein, 2013), w którym z jednej strony mamy symulatory piłki nożnej z wyraźnie zarysowanym celem (strzelenie gola, wygranie meczu, zwycięstwo w rozgrywkach ligowych itd.), natomiast z drugiej symulatory ruchu jak *Wii Fit* bez jasno wyznaczonego celu. W tym wypadku nawet teorie mówiące o tym, że gra musi cechować się celowością, by być grą (Juul, 2005), mogą zostać poddane krytyce. To samo dotyczy prostych, aczkolwiek niepozbawionych logiki definicji, według których gry sportowe to po prostu tytuły bazujące na sporcie (Bogost, 2013). W tym wypadku pomocne może okazać się rozróżnienie na tytuły *stricte* sportowe (symulatory sportowe: *Fifa, Madden* itp.), wariacje na temat sportu (symulacje czynności sportowych wykorzystujące czujniki ruchu, np. *Kinect sports*, *Wii Fit*; gry mające pomóc w utrzymaniu dobrej sylwetki i kondycji gracza oraz symulatory treningu, np. *Get fit with Mel B*, *EA Active*, *Nike+Kinect Training*), a także symulatory zarządzania klubami sportowymi (np. seria *Football Manager*). Powyższe rozróżnienie tylko potwierdza, że dużo

4 Jako akcje w niniejszym artykule rozumiane są proste, powtarzalne czynności, których efekt wiąże się z większym celem. Do tego rodzaju działań zaliczamy np. zbieranie poszczególnych przedmiotów.

5 Nie sposób w tym miejscu pominąć opinii Jespera Juula (2005, s. 172–173), który twierdzi, że to właśnie te proste czynności są tak naprawdę najtrudniejsze, ponieważ wymagają od gracza największej precyzji. Jednocześnie badacz zestawia symulację tenisa z układaniem puzzli, ponieważ czynności wykonywanych w trakcie symulacji tenisowego meczu jest tak wiele jak elementów w układance. Żeby wygrać mecz czy zdobyć punkt, trzeba każdą z nich wykonać poprawnie, dokładnie tak samo jak przy łączeniu puzzli, które razem utworzą obraz.

łatwiej jest opisać gry sportowe i spróbować je usystematyzować, niż narzucić im ramy definicji. Zjawisko to bowiem jest na tyle rozbudowane i obecnie tak skoncentrowane na roli ruchu gracza, że żadna definicja nie mogłaby być odpowiednio pojemna.

Tym, co w pewien sposób łączy wszystkie trzy typy gier, jest rywalizacja funkcjonująca w dwóch konfiguracjach: gracz vs komputer bądź gracz vs inny gracz (za pomocą dodatkowego kontrolera czy też internetu). W wypadku gier będących wariacjami na temat sportu elementem, który zastępuje bezpośrednie współzawodnictwo, są tabele wyników i osiągnięć poszczególnych użytkowników (przebiegniętych kilometrów, spalonych kalorii, wykonanych ćwiczeń itd.).

Oczywiście w dotychczasowym świecie sportu pojęcie rywalizacji jest czymś naturalnym. Natomiast w świecie gier wideo występuje najczęściej w grach sportowych, jednak nie jest przypisana tylko im. Wszystkie tytuły, w których gracz może mierzyć się z innym graczem, są objęte ewidentnym współzawodnictwem. W sytuacji, gdy trzeba pokonać komputer, np. w grze strategicznej, również mamy do czynienia z rywalizacją. I tu pojawia się pytanie: czy jest ona tożsama z tą, jaka występuje w grach sportowych? Trudno odpowiedzieć jednoznacznie, gdyż w sportowych symulacjach rywalizacja nie zawsze stanowi cel sam w sobie (jest nim po prostu symulacja sportu), natomiast w innych grach, w których dochodzi do starcia z komputerem, często rywalizacja ma jak najbardziej celowy charakter, ponieważ misją jest np. wyeliminowanie wroga[6]. W grach sportowych rywalizacja jest zatem elementem dodatkowym, a przynajmniej takim była na samym początku. Dopiero z czasem zaczęła się pojawiać w grach sportowych jako samodzielny cel, ale trzeba to wiązać z pojawieniem się wspomnianego sztafażu, który najczęściej skutkuje nadaniem symulacji ram meczu oraz formy rozgrywek ligowych.

Opisane powyżej cechy można znaleźć we wszystkich grach uznawanych za sportowe, zarówno obecnie, jak i kilkanaście lat temu. Jednak trudno oprzeć się wrażeniu, iż dzisiaj gry sportowe to także coś więcej, podobnie jak w wypadku innych gier: opowiedziana historia. Jak

6 Widać to doskonale na przykładzie serii gier *The Settlers*, gdzie gracz dowodzi królestwem i jego zadaniem jest nie tylko rozwój ekonomiczny i gospodarczy, ale także pokonanie innych, wrogich królestw. Podobnie rzecz wygląda w większości gier strategicznych.

to możliwe? Przywoływany wcześniej sztafaż rozbudowuje kontekstowość rozgrywki w taki sposób, że tworzy z niej niezależną historię. Za przykład niech posłuży jedna z najpopularniejszych symulacji sportu, jaką jest *Fifa*, seria symulacji piłki nożnej autorstwa EA Sports. Jeśli wybierzemy jeden z następujących trybów rozgrywki: sezon, wyzwanie, puchar, mamy do czynienia z sezonem ligi (np. niemieckiej), europejskimi pucharami czy innymi rozgrywkami na arenie międzynarodowej lub klubowej. Gracz musi w nich stworzyć profil wirtualnego trenera, w którego rolę się wciela. Decyduje o jego personaliach, wyglądzie oraz początkowej renomie w środowisku piłkarskim. Jednocześnie gracz steruje prowadzoną (i teoretycznie trenowaną) przez siebie drużyną w trakcie meczu. Na sezon składa się określona liczba spotkań w rozgrywkach ligowych, pucharowych oraz europejskich.

To właśnie sezon tworzy pewien kontekst i ramy historii, której bohaterem jest trener-gracz (nie drużyna, ponieważ trener w trakcie gry może zacząć trenować inną ekipę), a wydarzeniami są mecze oraz wszystkie aktywności, które gracz (w roli managera) podejmuje, a które są związane z klubem. Chodzi tutaj o kontakty z fanami, mediami, udział w konferencjach prasowych, układanie cykli treningowych czy transfery. To elementy składowe historii każdego sezonu. Jej narratorami są media opisujące poszczególne ruchy oraz wyniki trenera, a także komentatorzy sportowi, którzy na początku meczu, na początku drugiej połowy i na końcu spotkania omawiają sytuację drużyny w tabeli, ostatnie wydarzenia z nią związane oraz poczynania gracza-trenera. Na koniec gracz może zobaczyć swoje dokonania w zakładce „kariera" stanowiącej podsumowanie jego dotychczasowych działań. Kontekstowość czyni więc z prostej sportowej rozgrywki całkiem rozbudowaną historię, która przyjmuje formę narracyjną poprzez elementy dodatkowe – na przykład symulacje aktywności mediów w postaci nagłówków prasowych oraz wypowiedzi komentatorów sportowych.

Innym – znacznie bardziej rozbudowanym, chociaż nie tak popularnym – elementem narracyjnym związanym z grami sportowymi są opowiadania poświęcone karierom graczy w różnych symulatorach prowadzenia klubów: piłkarskich, koszykarskich, kolarskich itd. To zazwyczaj stosunkowo proste historie sprowadzające się do opisania poszczególnych czynności (znowu mamy do czynienia z nadaniem narracji wydarzeniom

zaistniałym w grze): zakupu nowych zawodników, rozbudowy klubowej infrastruktury, przebiegu sezonu itd. Najczęściej gracz – autor opowiadania – jest w nich głównym bohaterem, nierzadko też pojawia się narracja pierwszoosobowa. W ten sposób wydarzenia z wirtualnego świata stają się tematem spisanej historii. Wśród graczy i miłośników takich serii jak *Championship Manager* czy *Football Manager* tego rodzaju opowiadania występują stosunkowo często[7].

To właśnie dwa ostatnie przywołane tytuły są istotnymi przykładami kolejnego zjawiska – nowej przestrzeni gier sportowych. Chodzi o miejsce, w którym domyślnie toczy się gra, ponieważ aktywności gracza przenoszą się z boiska do biura managera, czyli kogoś, kto zarządza klubem jako strukturą – począwszy od kwestii sportowych, a na ekonomicznych kończąc. Zmiana ta, choć symboliczna w zakresie przestrzeni, spowodowała, iż na sport w tych tytułach zaczęto patrzeć również z perspektywy zarządzania czy symulacji ekonomicznej, nie zaś tylko gry polegającej na symulacji samej aktywności sportowej. Co ważne, wydarzyło się to dość wcześnie, bo już w 1982 roku, kiedy to firma Addictive Games wydała grę autorstwa Kevina Tomsa pt. *Football Manager* (która okazała się sporym sukcesem komercyjnym). Dopiero stosunkowo niedawno paletę tego rodzaju symulatorów poszerzono o symulację zarządzania klubami innych niż piłkarskie. Obecnie ta przestrzeń rozszerzyła się o koszykówkę, piłkę ręczną czy kolarstwo. W taki sposób sport w wydaniu wirtualnym, również w formie symulacji zarządzania, odsłonił przed masowym odbiorcą (tj. graczem) kolejne dyscypliny.

Tego rodzaju gry długo pozbawione były oprawy graficznej i pozostawały programami tekstowymi. Nie występował w nich element niezwykle ważny w grach sportowych, który wywoływał oraz pogłębiał immersję (zwłaszcza tę opartą na zmysłach), zwiększając atrakcyjność produkcji. Patrząc zatem na popularność i niezwykle rozbudowaną seryjność takich tytułów jak *Championship Manager*, można zauważyć, że wirtualny sport zaowocował w tym wydaniu paradoksalnym zjawiskiem – stał się popularny bez grafiki, która w znacznej mierze stanowiła o sukcesie innych gier sportowych. Dopiero od kilku lat w symulatorach występuje

7 Zob. <http://www.centrumfm.org/artykuly-22,Kariery,CM_01_02.html> lub <http://cm0102-fcbayern.blogspot.com/>.

graficzna symulacja wydarzeń na boisku. Obecnie jest ona dobrze dopracowana, zatem symulatory zarządzania coraz bardziej upodabniają się do symulacji sportu, a grafika oraz kontekst (zarządzanie klubem) stają się ich elementami wspólnymi.

3. Znaczenie czujników ruchu

Ciekawym zagadnieniem dotyczącym symulacji sportu jest też to, co poza grafiką oraz grywalnością zmienia się wraz z rozwojem tych gier. Być może charakterystyka tej kwestii przybliży sens gier sportowych w ogóle i wyjaśni, w jaki sposób obecna technologia na nie wpływa. Nim jednak czujniki ruchu staną się przedmiotem dalszych rozważań, należy ponownie zwrócić uwagę na problem immersji. Zagłębianie się w świat wirtualnej rozgrywki bazuje w dużym stopniu na oddziaływaniu na poszczególne zmysły gracza. Gry sportowe zwykle działają na niego tak, jak inne tytuły – za pomocą dźwięku i obrazu – aktywizując przy tym zmysł słuchu, wzroku oraz uruchamiając proces koordynacji oko-ręka w postaci reagowania, tj. klikania bądź sterowania padem, w zależności od sytuacji obserwowanej na ekranie pokazującym rozgrywkę. Tak skonstruowane gry aktywizują percepcję gracza jedynie w cząstkowy sposób, co wcale nie przeszkadza w tym, by gracz całkowicie się w nich zanurzył.

Nie do końca wyjaśnioną kwestią jest wpływ czujników ruchu na immersję. Aktywizują one całe ciało gracza, a więc oddziałują w istocie na wszystkie zmysły i zdolności ruchowe, uruchamiając przy tym jeszcze bardziej skomplikowane połączenie koordynacji ruchowej z reakcją wzrokową. Trudny do wyjaśnienia, a przynajmniej do sprecyzowania, wydaje się związek aktywności ruchowej z procesem immersji, ponieważ ruch ciała gracza wywołuje przerwy lub zaburzenia w postrzeganiu obrazu na ekranie. To może zakłócić immersję opartą na zmysłach. Z drugiej strony dołączenie bodźca ruchowego, uaktywnia inny typ immersji, oparty na zadaniach i wyzwaniach (według Ermi i Mäyry).

Podsumowując, rozwój technologiczny w postaci dodania kontrolerów ruchu do gier sportowych pogłębia zanurzenie w świecie gry, jednak dokonuje się to przeważnie w obrębie jednego typu immersji. Pozostałe typy zanurzenia nie są wtedy tak intensywne lub wręcz nie pojawiają

się wcale. Tym samym można wywnioskować, że ewolucja rozgrywki w grach (i to nie tylko sportowych) jest procesem, w którym dodatkowe rodzaje immersji w rozgrywce – wzmacniane przez czujniki ruchu – intensyfikowane są nierzadko kosztem innych. Zmiana taka nie jest jednak jedyną możliwą drogą rozwoju rozgrywki.

Trudno nie odnieść wrażenia, że pojawienie się kontrolerów ruchu stanowi pewną cezurę w przemyśle gier, które potocznie uznajemy za sportowe. Przede wszystkim należy jednak zaznaczyć, że gry obsługiwane przez czujniki ruchu – jak Kinect, Playstation Move bądź Wii Move – w wielu wypadkach nie są wcale związane ze sportem. Często są to gry przygodowe lub zręcznościowe, w których ruchy wirtualnego awatara stanowią odzwierciedlenie tych wykonywanych przez gracza, ale nie zmienia to zasadniczo historii opowiedzianej w grach[8]. Jest to ważne, gdyż niekiedy ruch w grach stanowi jedynie element pomocniczy w sterowaniu w chwili, gdy wszystkie palce gracza są już zajęte przez przyciskanie poszczególnych guzików na padzie. Niekiedy też ruch umożliwia graczowi wykorzystanie określonego atrybutu kojarzonego z pewnym uniwersum – często znanym z innego tekstu kultury – które następnie pojawia się w grze. Dobrze obrazują to przykłady związane ze światem *Harry'ego Pottera*, m.in. *Harry Potter for Kinect* czy *Wonderbook: Księga Czarów*, w których ruch nadgarstkiem w poszczególnych sekwencjach gry symbolizuje ruch magiczną różdżką. Analogicznie rzecz wygląda w *Kinect Star Wars*, gdzie ruchowi ręki odpowiada np. ruch miecza świetlnego.

Dla niniejszego opracowania najciekawszy jest duży sektor gier będących wariacjami na temat sportu, a przygotowanych na czujniki ruchu – gier *fitness*, symulujących sporty, treningów personalnych itd. Tylko one stanowią rzeczywiste ruchowe odzwierciedlenie sportu, ponieważ gracz wykonuje w trakcie rozgrywki prawdziwe sportowe ćwiczenia. Jednak nie zawsze ruchy gracza zgodne są z tym, co jest widoczne na ekranie. Przykładu dostarcza tryb treningu w grze *EA Sports Active 2*: gdy gracz

8 Należy tutaj odróżnić gry, w których np. użycie sensora Kinect jest elementem dodatkowym, często wprowadzonym jako innowacja (np. komendy głosowe w grze *The Elder Scrolls V: Skyrim* czy wykorzystanie gestów w *Mass Effect 3*), od gier przeznaczonych tylko do obsługi z czujnikami ruchu, pozwalających tylko na posługiwanie się własnym ciałem, a nie kontrolerami (np. *DanceStar Party Essentials* czy *EyePet i Przyjaciele Essentials* itp.).

biegnie w miejscu, jego awatar na ekranie jedzie na rowerze górskim[9]. Nadal jest to jednak uprawianie sportu i praca nad swoim ciałem (lub wybranymi jego partiami), co wspomagane jest licznymi akcesoriami, jak skakanka, pulsometr, taśma rozciągająca itd.

Przywołane powyżej przykłady gier nie bazują już na klasycznym sterowaniu padem, myszką czy klawiaturą, a na poruszaniu całym ciałem lub wybranymi kończynami. I to właśnie ta aktywność ruchowa wydaje się najważniejsza. Ona zmieniła oblicze gier przez większą aktywizację fizyczną graczy oraz możliwość wspólnego grania m.in. rodziców i dzieci. Efektem takiego zabiegu jest rozszerzenie grupy docelowej odbiorców przy równoczesnym uproszczeniu czynności fizycznych czy wręcz trywializacji aktywności sportowych, czemu nierzadko towarzyszy stosunkowo prosta rozgrywka oraz infantylna fabuła.

Często produkcje zdecydowanie niesportowe stawia się na równi z symulatorami sportu, zwracając uwagę przede wszystkim na to, iż są one obsługiwane przez sensor ruchu, np. Kinect. Takie kryterium przyjmowane jest chociażby w sklepach, gdzie na osobnej półce znajdują się produkcje związane z określonym czujnikiem. To samo dotyczy symulatorów tańca, które stworzone są na wzór gier sportowych wraz z potencjalnymi rywalami (w trybie *multiplayer* lub w ramach rywalizacji z komputerem), punktacją, tabelą wyników itd.[10]

Punktacja i tabela wyników pojawia się w prawie wszystkich grach ruchowych, co stawia je na równi z opisywanymi wcześniej grami sportowymi, a także wpływa na immersję opartą na wyzwaniach i zadaniowości. Ponadto spełnione zostają postulaty dotyczące rywalizacji, minigier (poszczególne aktywności ruchowe), nieskomplikowanej historii, a nawet symulacji sportu, ponieważ ruch gracza na ekranie przedstawiony jest w formie imitacji rzeczywistych czynności przedstawicieli różnych dyscyplin sportu. Dlatego też gry taneczne oraz niektóre gry ruchowe można utożsamiać z grami sportowymi. W interesujący sposób obrazują to obie części *Kinect Sports*, gdzie gracz macha rękami i nogami, a czasami przesuwa się w prawo i w lewo. Jego ruchy imitują zachowanie

9 Analogicznie sytuacja wygląda w jednej z pierwszych tego typu gier w ogóle, czyli *Wii Sports*, która dla wielu gier sportowo-ruchowych była wzorem pod względem ćwiczeń oraz samej mechaniki.

10 Zob. gry z serii *Dance Central* czy *Just Dance*.

uczestników poszczególnych sportowych rozgrywek – począwszy od sportów indywidualnych, jak lekkoatletyka, skończywszy zaś na piłce nożnej, czyli sporcie zespołowym. To właśnie dzięki takiej „nobilitacji", a także przedstawieniu nieskomplikowanego ruchu w świecie rzeczywistym jako rozbudowanej aktywności sportowej w świecie wirtualnym, gra ruchowa staje się niejako synonimem gry sportowej.

Pozostaje jednak kwestia samej istoty czujników ruchu. Z jednej strony diametralnie zmieniają one interfejs gry (a nawet konsoli, gdyż samo urządzenie – np. Xbox 360 – też można obsługiwać za pomocą ruchu) i zmniejszają dystans między graczem a światem przedstawionym w grze, bo poza ekranem nie ma pośrednika w postaci myszy, klawiatury bądź pada. Z drugiej strony poprzez ciągłe stawianie ograniczeń (ruch w odpowiednim momencie i właściwym tempie oraz inne wymagania zależne od danego tytułu) czujniki przez cały czas przeszkadzają graczowi w skutecznym i całkowitym zanurzeniu się w sztucznym świecie.

Pojawienie się czujników ruchu w wirtualnym sporcie znacząco aktywizuje ruchowo gracza, co chwilami przywodzi wręcz na myśl aktywność quasi-sportową (w sensie poważnego obciążenia fizycznego). Skutkiem jest też jednak nierzadko zakłócenie immersji. Z kolei w komercyjnej perspektywie konsekwencją odrzucenia klasycznych kontrolerów – pada, myszki, klawiatury etc. – na rzecz ruchów ciała jest rozpoczęcie funkcjonowania gier wideo w przestrzeniach do tej pory dla nich niedostępnych. W ten sposób wirtualny sport zaczyna nie tylko występować w kontekście osobistego treningu (dzięki symulatorom programów ćwiczeniowych), lecz także stanowić istotny element tzw. procesu komercyjnego. Produkcje wykorzystujące czujniki ruchu stały się w pewnym momencie jednym z głównych narzędzi promowania siódmej generacji konsol (zwłaszcza w jej latach schyłkowych 2012–2014), same czujniki zaś miały za zadanie zainteresować osoby do tej pory niebędące graczami. Sfera promocji i handlu jest ważnym wyznacznikiem funkcjonowania wirtualnego sportu.

4. Korzyści i fenomen e-sportu

Wydaje się, że pojęcie wirtualnego sportu uległo zmianie. Obecnie dotyczy ono przede wszystkim stopniowego zacierania się różnicy między

ruchowymi symulatorami sportu a pozostałymi grami ruchowymi, które mają coraz więcej atrybutów charakterystycznych dla gier sportowych. Źródłem dodatkowych niejasności są gry przygotowane specjalnie na konsole z czujnikami ruchu – kursy zumby bądź samoobrony (np. *Zumba Fitness Rush* lub *UFC Personal Trainer*). Z powodu przeznaczenia na konsole wyposażone w czujniki ruchu również traktowane są one jako gry sportowe, choć stanowią odrębną kategorię: nie symulują żadnego sportu, a jedynie uczą. Jest to przypadek podobny jak przy grach tanecznych.

Do tego dochodzi jeszcze inna kwestia, obecnie jedna z najważniejszych w dziedzinie wirtualnego sportu. Chodzi o *e-sport*, czyli sportowe granie w gry wideo. Co najważniejsze, wcale nie musi tutaj chodzić o symulację faktycznego sportu. Sam proces grania stanowi część rozgrywek sportowych, w których gracze rywalizują ze sobą na turniejach. Nierzadko zawody te mają rangę mistrzowską (np. mistrzostwa świata lub kontynentu), a ich stawką jest gratyfikacja finansowa, często bardzo wysoka. Pojawiają się również inne elementy, które kojarzą się ze sportem, jak chociażby arena zawodów czy widownia. Dlatego też definicja i samo wyobrażenie sportu dotyczą w tym wypadku nie tylko rozgrywki, ale także szerzej rozumianego procesu grania. Jest to niezwykle ciekawe zjawisko, zwłaszcza w kontekście pytania o to, co tak naprawdę jest sportem wirtualnym, a co nie. Rozgrywki e-sportu stają się podobne do tradycyjnych zawodów sportowych – gromadzą publiczność, zwycięzcy są nagradzani tytułami, medalami, pieniędzmi. Co więcej, najlepsi gracze regularnie trenują, rozgrzewają się przed zawodami itd. Innymi słowy, doszło do zasadniczej zmiany, dotyczącej głównie graczy, którzy z użytkowników symulatorów sportu stali się e-sportowcami, występującymi na zawodach mistrzowskiej rangi z żywiołowo reagującą publicznością.

Zagadnienie to wiąże się bezpośrednio z zastosowaniem gier sportowych. Wcześniej było ono przede wszystkim rozrywkowe, gdyż produkcje te miały stanowić jedynie formę zabawy dla gracza. Dziś można wyróżnić także inne zastosowania, a jednym z nich jest zdobywanie informacji i wiedzy. Dotyczy ono przede wszystkim symulatorów sportów zespołowych – to w znacznej mierze dzięki nim w czasach, kiedy internet nie był jeszcze tak powszechnym narzędziem, gracz zainteresowany daną dyscypliną sportu mógł uzyskać wiadomości o składach drużyn mniej znanych (lub z mniej znanych lig) oraz miał dostęp do ogromnej bazy danych

obfitującej w liczne statystyki. Tę funkcję informacyjną gry spełniały jeszcze na początku XXI wieku, nierzadko mogąc stanowić przydatne narzędzie np. w pracy dziennikarza. Dziś potrzebne dane łatwiej znaleźć na stronach internetowych, a więc ta rola gier nie ma już wielkiego znaczenia. Mimo to w przypadku mniej popularnych dyscyplin (np. piłki ręcznej czy kolarstwa) gry wideo nadal spełniają funkcję informacyjną, będąc dla graczy źródłem licznych informacji o zasadach samej dyscypliny czy też funkcjonowaniu klubów.

Dzięki grom przeznaczonym na konsole z czujnikami ruchu gracz może uczyć się czynności niezbędnych do uprawiania poszczególnych dyscyplin. Korzystając z gry, przez aktywność ruchową poznaje taniec, kickboxing, samoobronę, zumbę czy specjalne programy aerobiku. Wiedza ta nabywana jest od razu przez doświadczenie, w tym wypadku ruchowe. Nieco inaczej przedstawia się kwestia instrumentów analitycznych stosowanych w symulatorach zarządzania klubami piłkarskimi. Narzędzia typu ProZone[11] po raz pierwszy pojawiły się właśnie tam (ściślej mówiąc, w grze *Championship Manager 2008*), a dopiero później zaczęli z nich korzystać trenerzy czołowych klubów piłkarskich[12]. Dostarczają one wiedzy niezbędnej w pracy prawdziwego trenera oraz przydatnej w procesie grania.

Od ukazania się pierwszych symulacji sportu minęło wiele lat. W toku ewolucji gry te nie tylko zmieniały się pod względem graficznym, a proces usprawniania elementów rozgrywki przybliżał je do naśladownictwa rzeczywistego sportu. Dotyczyło to również całej otoczki sportu, czyli stadionu, kibiców, systemu rozgrywek ligowych itd. Wskutek pojawienia się sensorów ruchu doszło do stopniowego zacierania granic między grami ruchowymi a grami sportowymi, przez co nawet prosta aktywność ruchowa gracza może być dzisiaj postrzegana w kategoriach wirtualnego sportu – podobnie jak taniec, który wcześniej w świecie gier wideo był nieobecny. Dzięki grom ruchowym oraz systemowi opartemu na rywalizacji i punktacji gry taneczne zostały opatrzone mianem sportowych.

11 Służy ono do zbierania i analizowania statystyk poszczególnych zawodników w trakcie spotkania oraz sesji treningowych. Za: <http://www.prozonesports.com/about-us-strengths.html> (data dostępu: 19 grudnia 2014).

12 Za: <http://www.prozonesports.com/about-us-partners.html> (data dostępu: 19 grudnia 2014).

Towarzyszy temu zaskakujący rozwój oraz popularność e-sportu, który nie tylko uczynił z całego procesu grania (a nie z samej gry!) sport z nagrodami, tytułami i publicznością, ale przede wszystkim gracza przekształcił w sportowca. Tym samym e-sport ma wszystkie szeroko rozumiane kulturowe wyznaczniki sportu, zatem może być z całą odpowiedzialnością traktowany jako sport[13]. Nie sposób jednak nie dostrzec pewnej zmiany, jaka się z tym wiąże: deprecjacji sportu pojmowanego jako wysiłek fizyczny aktywizujący różne partie mięśni, jak również wymagający wielu lat treningu w poszczególnych czynnościach fizycznych kojarzących się ze sportami olimpijskimi. Wobec tego zasadne jest pytanie: czy e-sport to ten sam sport? Kluczem do odpowiedzi wydaje się ludzka percepcja tego zjawiska. Co jakiś czas nowe czynności ogłaszane są jako dyscypliny sportowe, by wspomnieć chociażby rzutki czy bilard. Dlatego też kluczowe jest nasze nastawienie – co ludzie z czasem przyjmują jako sport, sportem się staje.

Literatura

Bogost, I. (2013). What are sports video games? W: M. Consalvo, K. Mitgutsch, A. Stein (red.), *Sports videogames* (s. 50–67). Routledge Taylor & Francis Group: New York – London.

Consalvo, M., Mitgutsch, K., Stein, A. (2013). Sports videogames: Mapping the field. W: M. Consalvo, K. Mitgutsch, A. Stein (red.), *Sports videogames* (s. 1–13). Routledge Taylor & Francis Group: New York – London.

Donovan, T. (2010). *Replay: The history of video games*. East Sussex: Yellow Ant.

Ermi, L., Mäyrä, F. (2005). Fundamental components of the gameplay experience: Analysing immersion. W: S. de Castell, J. Jenson (red.), *Proceedings of chancing views – worlds in play. Digital Games Research Association's second international conference*. Vancouver: DIGRA and Simon Fraser University. Online: <http://www.digra.org/dl/db/06276.41516.pdf>. Data dostępu: 15 grudnia 2014.

Juul, J., (2005). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, MA – London: MIT Press.

13 Zob. m.in. Stępnik (2009).

Mäyrä, F. (2008). *An introduction to game studies. Games in culture*. Los Angeles – London – New Delhi – Singapore: SAGE Publications.

Reimer, J. (2005). *The evolution of gaming: Computer, consoles and arcades.* Online: <http://arstechnica.com/features/2005/10/gaming-evolution/2/>. Data dostępu: 17 grudnia 2014.

Ross, S. D., Kim, Y. J. (2006). An exploration of motives in sport video gaming. *International Journal of Sports Marketing and Sponsorship, 8*(1).

Stępnik, A. (2009). E-sport z perspektywy teorii sportu. *Homo ludens, 1*(1), 213–222.

mgr Adam Flamma – absolwent filologii polskiej na Uniwersytecie Wrocławskim. Zajmuje się szeroko rozumianą problematyką kultury popularnej oraz nowych mediów ze szczególnym uwzględnieniem gier wideo.

Sportowa (r)ewolucja: od „Fify" do Kinecta. Nowe przestrzenie wirtualnego sportu

Abstrakt: Gry sportowe od samego początku stanowiły jedne z najpopularniejszych i najczęściej wydawanych tytułów na różne platformy. Należy wśród nich wyróżnić symulatory gier zespołowych, sportów indywidualnych, zarządzania, a ostatnio także gry zręcznościowe czy tytuły przeznaczone do korzystania przy pomocy czujników ruchu. Z technologicznego punktu widzenia wirtualny sport wyraźnie ewoluuje, dzięki czemu przestaje być tylko i wyłącznie rozrywką. Często staje się prawdziwym sportem – z rozgrywkami ligowymi, mistrzostwami i publicznością. Niniejszy artykuł ma na celu ukazanie głównych mechanizmów ewolucji gier sportowych oraz zwrócenie uwagi na najważniejsze elementy zjawiska e-sportu.

Słowa kluczowe: e-sport, sportowe gry wideo, historia gier wideo, czujniki ruchu

O opozycji hardcore/casual

On the hardcore/casual opposition

Paweł Grabarczyk
Uniwersytet Łódzki | pagrab@gmail.com

Abstract: The paper analyzes problems associated with the hardcore/casual dichotomy which is commonly used in current discourse surrounding video games. Two types of problems are differentiated: global problems concerning the meaning of both terms, and local problems concerning the correct translation of both terms into Polish. I suggest that the most important source of confusion is the ambiguity of the term "hardcore." In one sense it means the cultural engagement of players; in the other sense it means their cognitive engagement during play. It is shown how honoring this distinction explicates the H/C opposition and why it may form the basis for the Polish translation of both terms.

Keywords: hardcore, casual, cognitive engagement, gamers

 © Polskie Towarzystwo Badania Gier 2015

1. Wstęp

Choć angielskie określenia *casual game* oraz *casual gamer* weszły do powszechnego użycia stosunkowo niedawno (Juul, 2010, s. 8), to nie ulega wątpliwości, że szybko zdobyły sobie dużą popularność – bez kłopotów zetknąć się z nimi można w dyskusjach graczy na forach internetowych, w tekstach dziennikarzy[1] czy niektórych akademików (Chiapello, 2012, Juul, 2010). Określeniami tymi posługują się również producenci i sprzedawcy gier – dla przykładu, odpowiednie sekcje znajdują się na popularnych cyfrowych platformach sprzedaży *Steam* oraz *Google Play*.

Mimo wspomnianej powszechności dychotomia *hardcore/casual*[2] wywołuje spory. Zarzuca się jej nie tylko niejasność, ale i niekiedy zupełną pustość (Kallio i in., 2011), a jej użyciu – brak stabilności (Chiapello, 2013). W wielu przypadkach trudno stwierdzić, czy użycie wymienionych określeń jest zasadne. W związku z tym pojawić się może pytanie, czy opozycja ta nie stanowi jedynie efektu językowej mody. Na kłopoty te nakładają się dodatkowo trudności wynikające ze specyfiki języka polskiego, w którym nie występują proste przekłady wyrażeń *hardcore* i *casual*. Problemy te charakteryzuję szczegółowo w sekcjach 2 i 3. W sekcjach 4 i 5 przedstawiam propozycję rozwiązania wspomnianych dylematów. Propozycja, którą wysuwam, jest przy tym jednocześnie rozwiązaniem translatorskim przeznaczonym do użytku w dalszych badaniach prowadzonych w języku polskim, tak jak i precyzacją wyjściowej anglojęzycznej dychotomii *H/C*. Sądzę bowiem, że oba wyrażenia składające się na tę dychotomię stanowią typowy przypadek wyrażeń wieloznacznych i nieostrych. Usunięcie pierwszego z mankamentów i objaśnienie przyczyn drugiego pozwoli na nadanie omawianej opozycji precyzji wystarczającej do pełnoprawnego włączenia jej w dyskurs akademicki.

W sekcji 6 pokazuję, jak dzięki wypracowanemu rozwiązaniu można radzić sobie z trudnościami omówionymi w sekcjach 2 i 3. Kończę podjęciem pytania o to, czy w przypadku opozycji *H/C* mamy do czynienia z nowym zjawiskiem, które domaga się konceptualizacji, ponieważ gier

1 Na przykład w popularnym serwisie GRYOnline.pl (2014a).

2 W dalszej części artykułu posługuję się często skrótem „opozycja (dychotomia) H/C".

casual wcześniej nie było, czy też jedynie z nową kategorią pojęciową, która pozwala nam na uporządkowanie zjawisk od dawna istniejących.

2. Problemy globalne

Na początek wskażę kilka zasadniczych wad opozycji *H/C*, które zniechęcają do niej użytkowników języka. Zacznę od trudności najpoważniejszej. Nie jest jasne, jakie właściwie cechy decydować mają o przynależności gry lub gracza do kategorii *hardcore* lub *casual*[3]. Wiele cech skorelowanych statystycznie z kategoriami *hardcore* i *casual* natychmiast przywołuje na myśl kontrprzykłady, gdy tylko posłużyć się nimi w charakterze znaczników tych kategorii. Dla przykładu – nie jest po prostu tak, że gracze *hardcore* poświęcają grom więcej czasu niż gracze *casual*. Badania wskazują na to, że ci drudzy spędzają często przy swej rozrywce więcej czasu niż ci pierwsi (Juul, 2010, s. 8). Różnica nie sprowadza się też np. do kwoty wydanych na granie pieniędzy, o czym świadczą wydatki graczy na mikropłatności w grach takich jak *Candy Crush Saga* (King, 2012) czy *Farmville* (Zynga, 2009)[4]. Gdy odwrócimy uwagę od graczy i spojrzymy na gry, okaże się, że charakterystyka tytułów *casual* sprowadza się do wiązki zupełnie niepowiązanych ze sobą cech, takich jak kolorowa, pogodna estetyka i niski poziom trudności (Juul, 2010, s. 29). Nie widząc mechanizmu, który za doborem tych cech stoi, nie możemy być pewni, czy nie skupiamy się jedynie na jakichś przypadkowych korelacjach, tracąc istotę zjawiska z oczu.

Po drugie, dychotomia *H/C* zawiera w sobie aspekt normatywny. Określenie *casual* rozumiane jest niekiedy pejoratywnie i stosowane z intencją podkreślenia lekceważącego stosunku użytkownika tego słowa do określanej nim gry czy gracza. Stereotyp związany z grami typu *casual* również zawiera wiele cech negatywnych. Przykładami takich cech mogą być choćby nadmierna prostota gier dostosowana do graczy o minimalnych kompetencjach, zachowawcza artystycznie, bezpieczna estetyka

3 Niektórzy wskazują np. na popularne powiązanie tych kategorii z płcią graczy (Jansz, Tannis, 2007, De Schutter, Malliet, 2009).

4 Nie zmienia to faktu, że niektórzy autorzy właśnie z tymi cechami łączą fenomen gier casual (Poels, 2012, s. 2).

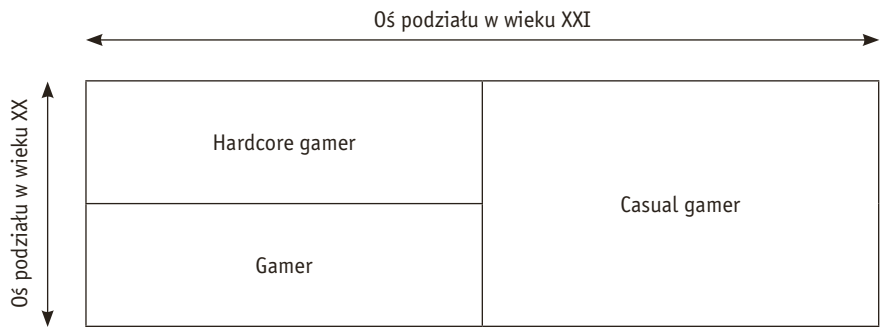
stosowana w oprawie audiowizualnej lub tendencja do ciągłego nagradzania gracza (Juul, 2010, s. 43).

Po trzecie, podział ten charakteryzuje się wspomnianą już nieostrością, czego wynikiem jest istnienie wielu trudnych do sklasyfikowania za jego pomocą gier. Dla przykładu – nie wiadomo, czy *Tetris* (Pażytnow, 1984) uznać należy za jedną z pierwszych gier *casual* czy też przykład gry *hardcore* (nawet jeśli nieco nietypowej). Podobnie rzecz ma się z niektórymi grami muzycznymi, takimi jak *Guitar Hero* (Harmonix, 2005) czy *Rock Band* (Harmonix, 2007), oraz całą kategorią gier arkadowych, które, jak zauważa Juul, bardzo wiele z grami *casual* łączy (Juul, 2010, s. 128).

Po czwarte, dychotomia *H/C* charakteryzuje się wspomnianą we wstępie wieloznacznością, która przejawia się np. w dopuszczalności złożeń obu tych terminów. Oznacza to, że interesująca nas opozycja nie jest podziałem w sensie logicznym, inaczej złożenia takie byłyby nonsensowne. Możliwe jest zarówno posłużenie się terminem *hardcore casual* (na oznaczenie gracza, który w grę typu *casual* gra tak, jak inni w gry typu *hardcore*), jak i *casual hardcore* (na oznaczenie gracza, który w grę typu *hardcore* gra tak, jak inni w gry typu *casual*) (Consalvo, 2009). Dopuszczalność obu tych złożeń pokazuje, że nie jest nawet jasne, komu lub czemu interesujące nas charakterystyki (czymkolwiek by się ostatecznie okazały) właściwie przysługują – czy powinniśmy mówić pierwotnie o graczach, a pochodnie o grach, czy odwrotnie?

Dodatkową wieloznacznością skażone jest samo wyrażenie *hardcore gamer*. W rozumieniu XX-wiecznym (gdy terminu tego używano raczej w opozycji do słowa *gamer* niż do rozpropagowanego w wieku XXI *casual gamer*) oznaczało ono wąską subkulturę entuzjastów, którzy swoimi praktykami wykraczali znacznie poza typowe działania większości. Charakterystycznymi zachowaniami takich graczy były: nastawienie na bicie rekordów, nierzadko z użyciem własnych obostrzeń (np. wymóg skończenia gry arkadowej przy użyciu jednej monety), własnoręczne tworzenie elementów ułatwiających lub wzbogacających granie (dodatkowe poziomy, mody, mapy), organizowanie społeczności fanowskiej (konwenty, strony WWW itd.). Znaczenie tego wyjściowego podziału uległo zatarciu wskutek rozpropagowania określenia *casual gamer*, ponieważ jest ono używane w opozycji zarówno do *hardcore gamer*, jak i do *gamer*, co prowadzić może

do konfuzji[5]. W ramach XXI-wiecznej dychotomii *H/C* wyrażenie *hardcore gamer* przestaje bowiem oznaczać omówione powyżej zaangażowanie kulturowe. Typowy gracz w *Call Of Duty 4* (Infinity Ward, 2007) czy *Halo* (Bungie, 2001) jest w obrębie tej opozycji modelowym przykładem gracza *hardcore*, nawet jeśli nie angażuje się kulturowo w opisany powyżej sposób (a zatem nie tworzy poziomów, modów, nie bije rekordów itd.)[6]. Różnicę tę zilustrować można następująco:



Rys. 1. Schemat podziału graczy według kryteriów XX i XXI wieku. (Źródło: opracowanie własne)

To, iż wyrażenie *hardcore* przestaje w XXI wieku wskazywać zwiększone zaangażowanie w kulturę uczestnictwa, prowokuje pytanie o nowe znaczenie tego terminu. Zanim odpowiem na to pytanie, proponuję jednakże przyjrzeć się innym trudnościom, która pojawiają się przy próbie przełożenia obu omawianych wyrażeń angielskich na język polski.

3. Problemy lokalne

Chociaż na pierwszy rzut oka dobór odpowiedniego przekładu opozycji *H/C* jest jedynie technicznym rozstrzygnięciem translatorskim,

5 Konfuzję potęguje to, że niektórzy badacze mieszają w swoich definicjach aspekty XX- i XXI-wieczne (Bateman, Boon, 2006). Nie bez znaczenia pozostaje tu fakt, że jednym ze sposobów rozpoznawania graczy hardcore jest to, iż identyfikują się oni sami jako gracze (Poels, 2012)

6 Innym przykładem takiego zaangażowania jest częste wypowiadanie się na forach internetowych poświęconych grom (Consalvo, 2009; Fritsch i in., 2006).

to, jak okaże się za chwilę, związane z doborem przekładu trudności stanowią w znacznym stopniu odzwierciedlenie kłopotów globalnych, o których wspomniałem powyżej. Z tego powodu wybór przekładu, na jaki ostatecznie się zdecyduję, powiązany jest ściśle z rozstrzygnięciami dotyczącymi samej natury opozycji *H/C*, którą zajmę się w sekcjach 4 i 5.

Przegląd możliwych rozstrzygnięć translatorskich rozpocznę od propozycji minimum, a zatem od możliwości rezygnacji z przekładu rzeczonych terminów (lub też posługiwania się ich polskimi ekwiwalentami fonetycznymi *hardkor* i *każual*). Choć z rozwiązaniem tym można się już w polskim piśmiennictwie (głównie popularnym) spotkać[7], to wolałbym z niego nie korzystać. Jego głównym mankamentem (pomijając obiekcje natury estetycznej) jest to, że wyjściowe terminy anglojęzyczne nie są terminami technicznymi i – jak to zostało wskazane w sekcji 2 – odznaczają się poważnymi słabościami. Rozwiązaniem lepszym niż kopiowanie niedoskonałego podziału jest wprowadzenie do języka polskiego terminów technicznych, które stanowić będą jednocześnie precyzację terminów wyjściowych. Ponadto strategię minimum lepiej jest uznać za rozwiązanie ostateczne, na które zawsze jeszcze będziemy mieli czas, jeśli okaże się, że wszelkie inne przekłady zawiodą.

Drugim spotykanym w polskich tekstach przekładem omawianej opozycji jest wykorzystanie zbliżonych znaczeniowo terminów „okazjonalny" i „niedzielny" jako odpowiedników terminu *casual*[8]. Choć dość popularne, rozwiązanie to odznacza się wieloma wadami. Po pierwsze, mimo zbliżonej wartości semantycznej wyrażenia te różnią się pod względem składniowym – słowo „okazjonalny" może występować zarówno w połączeniu ze słowem „gracz", jak i „gra", czego nie można powiedzieć o słowie „niedzielny" – sformułowanie „gra niedzielna" wydaje się bowiem niestandardowym użyciem języka. Jest to istotne, skoro określenia wyjściowe używane są zarazem na oznaczenie gier, jak i graczy. Elastyczność tę byłoby dobrze zachować w tłumaczeniu. Kolejną bardzo istotną wadą powyższych przekładów jest to, że dziedziczą one po wyrażeniach oryginalnych sugestię, jakoby fenomen *casual* sprowadzał się

7 Przykładem może być choćby: Hut, 2012.

8 Na przykład: Wirtualna Polska, 2014; Bajda, 2014; GRYOnline.pl, 2014b.

do różnicy poświęconego grze czasu. Ponieważ sugestii tej nie daje się w świetle obecnych badań podtrzymać, lepiej byłoby posłużyć się polskimi terminami, które nie będą nią obciążone. Warto też zauważyć, że w odróżnieniu od anglojęzycznego oryginału wspomniane polskie odpowiedniki służą jedynie przełożeniu wyrażenia *casual*, co prowadzi do zrównania terminu *hardcore* z polskim ogólnym terminem „gra" (lub „gracz"). Taki przekład przyczynia się do normatywności podziału *H/C*, ponieważ stwarza wrażenie, jakoby gry *hardcore* były grami typowymi czy normalnymi, a *casual games* – jakimś ich niestandardowym, wymagającym wyodrębnienia podtypem. Normatywność ta daje o sobie znać tym bardziej w przypadku, gdy zamiast o grach mówić zaczynamy o graczach – gracz niedzielny/okazjonalny przeciwstawiony jest wtedy zwykłemu czy normalnemu (chciałoby się nawet powiedzieć „prawdziwemu") graczowi.

Równie kłopotliwe – lecz z innych powodów – okazują się przekłady używane w polskich edycjach cyfrowych platform sprzedaży, takich jak Steam czy Google Play. Polska wersja witryny Steam oddaje *casual* jako gry „proste", polski oddział Google Play posługuje się zaś w tym miejscu terminem „gry rekreacyjne". Oba te przekłady w jednoznaczny sposób sugerują, na czym miałaby polegać specyfika gier *casual*. Równocześnie w jednym i drugim przypadku przekładany jest jedynie termin *casual*, ponieważ termin *hardcore* nie występuje na tych platformach w charakterze jednostki klasyfikacyjnej. Prowokuje to pytanie o odpowiadający tym propozycjom przekład terminu *hardcore*. Czy w pierwszym przypadku powinniśmy mówić o grach „trudnych" albo „skomplikowanych"? Gry takie jak *Dear Esther* (The Chinese Room, 2012) albo *The Path* (Tale Of Tales, 2009) nie są ani trudne, ani skomplikowane – czy mamy uznać je za przykład gier *casual*? Wymyślenie poręcznego opozycyjnego terminu dla drugiej propozycji („gra rekreacyjna") przysparza jeszcze więcej kłopotów – czy powinniśmy zacząć mówić o grach „frustrujących"? Jak pokażę w sekcji 5, obie te intuicje nie są zupełnie nietrafne, ale prześlizgują się jedynie po powierzchni zjawiska, przez co łatwo o istotne kontrprzykłady.

Z powyższych powodów zapewne najlepszym rozwiązaniem będzie zdanie się na nowy, nieobarczony wymienionymi wadami przekład. Rozwiązaniem, które chciałbym zaproponować, są odpowiednie pary

wyrażeń utworzone od czasownika „angażować”[9]. Wyrażenia *hardcore game* i *hardcore gamer* proponuję oddawać odpowiednio za pomocą wyrażeń: **gra angażująca** i **gracz zaangażowany**. Wyrażenia *casual game* i *casual gamer* zaś – za pomocą wyrażeń **gra nieangażująca** oraz **gracz niezaangażowany**. Takie rozwiązanie ma wiele zalet. Po pierwsze, bez trudu pozwala ono na mówienie zarówno o grach, jak i o graczach. Po drugie, jest to termin zaczerpnięty z języka potocznego i jak pokażę w sekcji 4, jako termin techniczny stanowić będzie jedynie precyzację kolokwialnego znaczenia. Ma zatem szansę przyjąć się również poza kontekstem akademickim. Po trzecie, opozycja gra „angażująca” – „gra nieangażująca” jest w pewnym sensie nawet lepsza od oryginału, ponieważ w jasny sposób wskazuje na kompletność podziału (jako że jeden z jej członów utworzony jest przez zwykłe zaprzeczenie drugiego). Po czwarte, nie przechwytujemy w ten sposób znaczenia ogólnego terminu „gra”, który nadal może być wykorzystywany jako termin zbiorczy określający zarówno gry angażujące, jak i nieangażujące. Po piąte, promowana przeze mnie opozycja nie generuje kontekstu normatywnego, inaczej niż np. opozycja „gracz niedzielny – gracz”.

Jednakże największą zaletą przyjętego rozstrzygnięcia jest to, że w naturalny sposób pozwala nam ono zdać sprawę z różnicy pomiędzy XX- i XXI-wiecznym sensem wyrażenia *hardcore*. Sprowadza się ona bowiem do odmiennych typów zaangażowania. Pierwszym z nich jest zaangażowanie kulturowe, które omówiłem w sekcji 2. Zaangażowaniem drugiego typu zajmę się szczegółowo w następnych dwóch sekcjach.

4. O jakie zaangażowanie chodzi?

Zacznę od pytania o to, czy określenia *hardcore* i *casual* odnosić należy do gier, czy też raczej do graczy. Nietrudno zauważyć, że oba rozstrzygnięcia są ryzykowne. W przypadku gier na przeszkodzie staje nam wielość zawartych w nich opcji i możliwych sposobów grania (niekiedy

9 Pojęcie zaangażowania (engagement) jest w literaturze groznawczej używane. Jego wyjaśnienie sprowadza się jednakże zazwyczaj do metafor takich jak „przyciąganie” (Jennett i in., 2008), „przyklejanie” czy „zaczarowywanie” (Rigby, Ryan, 2011).

nieprzewidzianych nawet przez twórców). Czy gra uruchomiona na różnych poziomach trudności, które niekiedy wprost odwołują się do podziału *H/C*[10], przestaje być grą angażującą i zaczyna być grą nieangażującą? Jak to sprawdzać? Czy gracz zaangażowany to po prostu taki gracz, który gra w gry angażujące? Zauważmy, że definicja taka jest sporna, skoro nie jesteśmy pewni, jak wyróżniać mamy gry angażujące.

Idąc za sugestią Jespera Juula (2010, s. 53), proponuję rozwiązać ten problem następująco. Słowami „angażująca" i „nieangażująca" użytymi w sensie pierwotnym należałoby określać jedynie konkretne akty rozgrywki (sesje grania). Pozwoli to na pochodne zdefiniowanie gracza zaangażowanego jako takiego, który oddaje się zazwyczaj aktom rozgrywki angażującej, oraz zdefiniowanie gry angażującej jako takiej, która sprzyja aktom rozgrywki angażującej[11]. Nieprecyzyjne wyrażenia „zazwyczaj" i „sprzyja" rozumieć należy czysto statystycznie – chodzi częstość uczestnictwa w aktach rozgrywki angażującej. Uzyskana w ten sposób klarowność (a nawet mierzalność) jest, rzecz jasna, klarownością na kredyt – nie powiedziałem wszak jeszcze, czym charakteryzuje się akt rozgrywki angażującej.

Zacznę od rozpatrzenia propozycji Juula, który istotę rozgrywki nieangażującej (*casual play*) upatruje w jej podatności na przerwę (*interruptability*). (Juul, 2010, s. 30). A zatem rozgrywka nieangażująca to taka, którą łatwo jest nam w każdej chwili przerwać i do której możemy wrócić, gdy tylko znów będziemy mieć na to chwilę. Korzystając z rozwiązania zaproponowanego w poprzednim akapicie, mogę teraz zdefiniować grę nieangażującą jako grę, która sprzyja rozgrywkom nieangażującym, a gracza niezaangażowanego jako gracza, który często gra w taki sposób.

Kłopot jednak w tym, że nie do końca wiadomo, co rozumieć tu należy przez wyraz „łatwo". Jeżeli potraktować ten termin dosłownie, to każda gra wydana na główne współczesne (zarówno temu tekstowi, jak i tekstowi Juula) platformy mobilne będzie grą nieangażującą. Spowodowane jest to tym, że zarówno Nintendo DS, Sony PSP, jak i ich następcy – Nintendo 3DS oraz Playstation Vita – pozwalają na przerwanie i wznowienie gry w każdej chwili. Co więcej, dwie główne pod względem udziału w rynku

10 Na przykład Gears Of War 2 (Epic Games, 2008).

11 Analogicznie dla wyrażeń „gracz niezaangażowany" i „gra nieangażująca".

konsole stacjonarne ósmej generacji dają (Xbox One) albo niebawem będą dawać (PS4) taką możliwość. W istocie jednak nie przekreśla ona zasadności podziału na gry angażujące i nieangażujące, gdyż mówiąc o łatwości przerwania gry, nie mamy zazwyczaj na myśli jedynie aspektu technicznego.

Aby to sobie uświadomić, wystarczy pomyśleć przez chwilę o typowej sytuacji, w której znajduje się użytkownik współczesnych konsol przenośnych: o podróży komunikacją miejską. Co moglibyśmy mieć na myśli, mówiąc, że trudno jest mu przerwać rozgrywkę, jeśli urządzenie, z którego korzysta, umożliwia dowolne zawieszanie i wznawianie rozgrywki? Chodzi prawdopodobnie o to, że nie może on – mówiąc potocznie – oderwać się od gry i wrócić do niej w dowolnym momencie. Wyobraźmy sobie, że znajduje się akurat w środku złożonego labiryntu typowego dla japońskich gier *role playing*. Wracając do gry po godzinie, może już nie nawet pamiętać, w którą stronę miałby iść. Albo też wyobraźmy sobie, że gra akurat w dynamiczne wyścigi wymagające od niego skupienia. To, że może wyścig zawiesić, niewiele mu pomoże, ponieważ w wymagany przez takie gry stan skupienia na czynnościach motorycznych (*flow*) bardzo trudno wejść ponownie po przerwie. Przykłady takie łatwo mnożyć.

W pierwszym przypadku zaangażowanie polegało na obciążeniu pamięci, w drugim – na obciążeniu uwagi. Być może warto pójść tą drogą i postawić hipotezę, że zaangażowanie w sensie spotykanym w wieku XXI sprowadza się do zaangażowania różnych funkcji kognitywnych gracza[12]?

5. Rodzaje funkcji kognitywnych i ich wpływ na charakterystykę gier

Aby zweryfikować postawioną przed chwilą hipotezę, spróbuję teraz przyjrzeć się poszczególnym funkcjom kognitywnym i zobaczyć, w jaki sposób wpływają one na charakterystykę tych gier, które je angażują.

12 Nie ulega wątpliwości, że obszarem wymagającym dalszych badań jest porównanie proponowanego przeze mnie fenomenu zaangażowania poznawczego z fenomenem immersji (McMahan, 2003; Brown, Cairns, 2004; Ermi, Mäyrä, 2005; Jennett i in., 2008).

Hipotezę można będzie uznać za poprawną, jeżeli wyznaczony w ten sposób podział na gry *angażujące kognitywnie* i *nieangażujące kognitywnie* okaże się przystawać do podziału na gry *hardcore* i *casual*. Będzie to jednocześnie klucz do zrozumienia i wyjaśnienia wieloaspektowości fenomenu grania niezaangażowanego – funkcji kognitywnych jest bowiem wiele i gry mogą je angażować w rozmaitych kombinacjach. Przyjrzę się teraz poszczególnym funkcjom (w niezobowiązującej kolejności).

5.1. Intelekt[13]

Typowe gry angażujące intelekt wymagają od gracza rozwiązywania złożonych zagadek, dokonywania odpowiednich skojarzeń i tworzenia sieci przekonań dotyczących świata gry (np. poprzez rekonstrukcję spójnej narracji obecnej w grze). Kontynuowanie przerwanych czynności tego rodzaju bywa bardzo trudne – dla przykładu, rozumowania prowadzące do rozwiązania zagadek łatwiej jest niekiedy powtórzyć od początku, niż kontynuować od środka. Dlatego typowa gra nieangażująca będzie unikała zagadek wielostopniowych i czasochłonnych. Aby nie angażować przekonań gracza i nie zmuszać go do tworzenia narracji dotyczących świata gry, przedstawiane w grach nieangażujących światy są często archetypiczne i oparte na stereotypach (dzięki czemu nie wymagają tworzenia nowej sieci przekonań). Nierzadko gry takie całkowicie rezygnują ze środków światotwórczych. Zilustruję to przykładem. Wiele współczesnych gier nieangażujących odwołuje się do estetyki wcześniejszych dwuwymiarowych gier zręcznościowych, których etapy stanowiły ciąg archetypicznych wzorców tematycznych, takich jak „las", „podziemia", „świat lodu" czy „świat ognia". Popularną techniką uzasadniającą niespójność tego dość przypadkowego zestawu poziomów było dawniej prezentowanie graczowi ogólnej mapy świata, na której poszczególne poziomy łączyły w się we względnie sensowną całość (np. *Ghosts'n Goblins*, Capcom, 1985). Gry nieangażujące rezygnują z tego pretekstu koherencji, mapę zastępując często zwykłą listą ponumerowanych etapów (np. *Angry Birds*, Rovio, 2009) Rezygnują też często całkowicie z takich form ekspozycji fabuły, jak przerywniki filmowe, *intro* czy *outro*.

13 Posługuję się tą zbiorczą, tradycyjną etykietą na oznaczenie wyższych funkcji poznawczych, takich jak kategoryzacja, operacje logiczne i formułowanie przekonań.

5.2. Pamięć

Wczesne gry angażujące obciążały pamięć gracza w tak dużym stopniu, że rozpowszechnioną praktyką było robienie sobie zewnętrznych notatek i map. Zachęcały do tego wprost instrukcje obsługi, które zawierały na końcu strony przeznaczone do zapisania przez gracza. Oznacza to, że we wczesnych stadiach rozwoju gier cyfrowych zaangażowanie poznawcze zmuszało gracza do zaangażowania kulturowego. Współczesne gry angażujące nie idą już tak daleko (wyjątki od tej reguły omawiam w sekcji 6), ale nadal zawierają złożone zadania, których wykonanie wymaga zapamiętania sporej ilości informacji. Typowe zadanie w grze *Fallout 3* (Bethesda, 2009) przebiega zazwyczaj zupełnie niezgodnie z pierwotnym planem – podczas jego wykonywania gracz gromadzi wiele dodatkowych informacji, które pozwalają mu zmienić swoje cele i stosunek do zlecającego. Wymaga to dobrej orientacji w przeszłych zdarzeniach. Każda dłuższa przerwa w grze zawierającej zadania o tym stopniu złożoności utrudnia zatem powrót do niej. W odróżnieniu od tego typowe zadanie w grze nieangażującej to zadanie autonomiczne – otrzymane i wykonane w pojedynczej, krótkiej sesji grania.

5.3. Wyobraźnia

Zaangażowanie tej funkcji poznawczej szczególnie łatwo dostrzec w przypadku wczesnych gier *roguelike*, które wymagały od gracza wyobrażania sobie przedstawianego za pomocą symboli świata, oraz gier z gatunku *interactive fiction*, które pozbawione były jakiejkolwiek grafiki. Współczesnymi przykładami takich gier mogą być choćby *Dwarf Fortress* (Adams, 2006) czy minimalistyczne gry z nurtu neo retro[14], takie jak choćby *Nidhogg* (Messhof, 2014). Gry nieangażujące zawierają najczęściej rysunkową, ale czytelną grafikę, która nie wymaga interpretacji. Nawet jeśli sięgają po mechanikę gier typu *roguelike* (Red Winter Software, 2013), to wyglądem nie kojarzą się z klasycznymi reprezentantami tego gatunku.

5.4. Uwaga

Gry angażujące nierzadko wymuszają na graczu uwagę, dostarczając mu bardzo intensywnych bodźców audiowizualnych. Jest to zjawisko typowe zarówno dla wczesnych, jak i późnych gier arkadowych, których zadaniem

14 Dokładniejsze wyjaśnienie tego zjawiska znaleźć można w innej pracy: Garda, 2013.

było skuteczne przyciągnięcie i utrzymanie uwagi, jak też współczesnych gier na PC i konsole. Dowodem może być choćby to, że momenty, w których gra zaprzestaje bombardowania gracza bodźcami, wskazywane są przez graczy i recenzentów jako oryginalne i zaskakujące (przykładem tybetańska wioska w *Uncharted 2*, Naughty Dog, 2009). Na dodatek zalegająca w grze cisza również nie oznacza przyzwolenia na odwracanie uwagi – część gier wymusza ciągłą koncentrację poprzez komunikowanie istotnych zdarzeń tylko za pomocą dźwięku (na przykład śmierć wroga w *Half-Life 2*, Valve, 2004). Najprostszą techniką wymuszającą na graczu ciągłe utrzymywanie uwagi jest brak pauzy, np. w grze *Demon's Souls* (From Software, 2009), zmuszenie do zmiany ekwipunku w czasie rzeczywistym (np. *Resident Evil 5*, Capcom, 2009) lub nieco spowolnionym (np. *The Last Of Us*, Naughty Dog, 2013). Z kolei typowa gra nieangażująca nie stara się o wyłączną uwagę gracza – jest zaprojektowana jako dodatek do innych działań. Gracz może w trakcie takiej gry zastanawiać się nad niezwiązanymi z nią sprawami lub wręcz wykonywać jakąś inną nieangażującą czynność (np. uczestniczyć w wykładzie, czekać na coś itd.).

5.5. Motoryka[15]

Kolejnym (po odebraniu pauzy) prostym sposobem na wymuszenie na graczu zaangażowania jest zwiększenie poziomu trudności w grze zręcznościowej. Konieczność pełnego skupienia na motoryce, a nawet wejścia we wspomniany wcześniej stan *flow* (Csíkszentmihályi, 1990), uniemożliwia graczowi oderwanie się od gry. W efekcie typowa gra niezaangażowana wymaga znacznie mniejszych kompetencji tego rodzaju niż gry angażujące (w szczególności dawne gry arkadowe), a w skrajnych przypadkach nie wymaga od gracza żadnych takich umiejętności (*Bejeweled 2*, PopCap, 2004; *Peggle*, PopCap, 2007).

5.6. Emocje[16]

Charakterystyczną cechą gier nieangażujących jest dobór bezpiecznej pod względem obyczajowym i estetycznym tematyki. Jak zauważa Juul,

15 Jest to kategoria analogiczna do zaangażowania kinestetycznego w modelu Gordona Callei (2011).

16 Jest to kategoria analogiczna do zaangażowania afektywnego w modelu Calleja, 2011.

gry te przedstawiają najczęściej pogodne, przyjemne i kolorowe światy. Wyraźnie kontrastuje to z doborem tematyki preferowanym przez gry angażujące, i to zarówno wysokobudżetowe (stosujące często ikonografię wojny i przemocy), jak i tzw. gry *indie* (eksplorujące niewygodne tematy i wykorzystujące grafikę daleką od estetycznego kanonu, np. *The Binding Of Isaac*, McMillen, 2011).

6. Pojęcie zaangażowania kognitywnego a trudności dychotomii H/C

Istotną zaletą mojej propozycji jest to, że pozwala ona na rozwiązanie większości wspomnianych trudności związanych z dychotomią *H/C* – zarówno tych lokalnych, jak i globalnych.

Po pierwsze, stosując proponowany przekład, zachowujemy elastyczność składniową, ponieważ wypowiadać się możemy zarówno o rozgrywce, grach, jak i o graczach.

Po drugie, jak wspomniałem w zakończeniu sekcji 4, wprowadzenie pojęcia zaangażowania kognitywnego pozwala na wyjaśnienie zmiany sposobu użycia anglojęzycznego terminu *hardcore*. Początkowo używane ono było na oznaczenie zaangażowania kulturowego, od jakiegoś czasu zaczęło jednakże oznaczać raczej zaangażowanie kognitywne. Wyraźne oddzielenie obu tych sensów jest bardzo istotne, ponieważ zjawisko zaangażowania kulturowego istnieje również współcześnie. Wydaje się nawet, że przeżywamy od jakiegoś czasu renesans praktyk tego rodzaju. Świadczy o tym popularność tzw. *let's play*, czyli zapisów przejścia gry z komentarzem grającego, oraz gier opartych głównie na elementach tworzonych przez graczy – np. *Little Big Planet* (Media Molecule, 2008) czy *Minecraft* (Mojang, 2009). Co więcej, niektóre ze współczesnych gier wymuszają na graczach własnoręczne wykonywanie map i notatek (*Etrian Odyssey*, Atlus, 2007; *Fez*, Polytron, 2012). Oznacza to, że nie moglibyśmy wskazanych przeze mnie dwóch typów zaangażowania nazywać po prostu „*hardcore* w sensie XX-wiecznym" i „*hardcore* w sensie XXI-wiecznym". W rzeczywistości mamy do czynienia z dwoma różnymi podziałami, które się krzyżują. Typowy gracz w *Call Of Duty 4* (Infinity Ward, 2007) to ktoś, kto decyduje się na grę angażującą kognitywnie, ale nie angażuje się

kulturowo. Nietrudno wyobrazić sobie przypadek przeciwny – gracza, który bierze jakąś nieangażującą grę i tworzy np. zapis video z tzw. speedruna, a więc angażuje się kulturowo w grę nieangażującą kognitywnie.

Po trzecie, jak starałem się pokazać w sekcji 5, rozwiązanie to dobrze wyjaśnia, dlaczego gry niezaangażowane charakteryzują się szczególnym zestawem cech, które bez wskazania leżącego u ich podstaw mechanizmu wydawać się mogą przypadkowe. Mianowicie poszczególne cechy odpowiadają poszczególnym funkcjom kognitywnym, które nie różnią się od siebie w istotny sposób.

Po czwarte, dzięki odwołaniu się do wspomnianego mechanizmu jestem w stanie wyjaśnić powody, dla których dychotomia *H*/*C* charakteryzuje się nieostrością. Ponieważ funkcji kognitywnych jest wiele, niekontrowersyjnym, prototypowym przykładem gry nieangażującej kognitywnie byłaby tylko taka gra, która nie angażuje żadnej z nich, a niekontrowersyjnym, prototypowym przykładem gry angażującej kognitywnie – tylko taka, która angażuje wszystkie. Ilustracją pierwszego z tych przypadków granicznych może być gra *Bejeweled 2*, a to dzięki temu, że udostępnia ona graczom tryb *zen mode*, pozwalający grać w nieskończoność, niezależnie od kompetencji gracza. Gra ta nie ma żadnej narracji, nawet pretekstowej, nie wymaga zapamiętywania żadnych istotnych informacji (bo reguły są bardzo proste i przypominane na początku każdej rozgrywki), nie angażuje wyobraźni ani emocji, ponieważ elementy gry i interfejsu przedstawia w czytelnej i bezpiecznej estetycznie formie, dopuszcza pauzę w dowolnym momencie, a także – w trybie *zen* – nie wymaga żadnej sprawności motorycznej (poza tą, która potrzebna jest w ogóle do obsługi komputera). Z kolei modelowym przykładem gry angażującej kognitywnie może być gra *Demon's Souls*. Wymusza ona na graczu samodzielne tworzenie sieci przekonań budujących przedstawiany w niej świat (gracz musi ułożyć tę układankę dzięki wielu informacjom pobocznym, takim jak opisy ekwipunku), wymaga pamiętania o wielu zauważonych podczas wędrówki szczegółach, uniemożliwia pauzę (nawet wejście do menu konsoli nie zatrzymuje gry), celowo wywołuje niepokój estetyką graniczącą z horrorem, a każda obecna w niej walka wymaga niemałej finezji manualnej i ciągłej uwagi.

Istnienie takich modelowych przypadków potwierdza funkcjonalność dobranego narzędzia kategoryzacyjnego, ale to nie wszystko. Odwołując

się do zaangażowania funkcji poznawczych, można teraz wyjaśnić, dlaczego klasyfikacja części gier sprawiała dotąd trudności i wzbudzała kontrowersje. Niektóre gry znajdują się gdzieś w środku spektrum pomiędzy grami angażującymi i nieangażującymi, ponieważ angażują jedne z funkcji poznawczych, nie angażując innych. Przykładem takich produkcji mogą być *Tetris* i *Guitar Hero*. Obie dalekie są od modelowego przykładu gier angażujących, ale nadal odstają od prototypowych przykładów gier nieangażujących, ponieważ silnie angażują uwagę i funkcje motoryczne. To właśnie dlatego *Tetris*, choć jest najlepiej sprzedającą się grą świata[17], nie wywołał rewolucji na miarę *Bejeweled* czy *Pasjansa* i nie stał się czołowym przedstawicielem nowego zjawiska gier nieangażujących. Podobnie rzecz ma się z dawnymi grami arkadowymi. Jakkolwiek sposób, w jaki w nie grano, na pierwszy rzut oka przypomina granie niezaangażowane, ponieważ pojedyncze sesje były zazwyczaj bardzo krótkie, to jednak zasadnicza różnica tkwi w tym, że w ramach danej sesji gry arkadowe angażowały funkcje motoryczne i uwagę w niezwykle wysokim stopniu. To właśnie dlatego gry arkadowe, choć przedstawiane niekiedy jako wczesne przykłady gier nieangażujących, nie mogą zostać zapakowane na nowo i w niezmienionej postaci sprzedane niezaangażowanemu graczowi. W rzeczywistości szuka on bowiem zupełnie innego doświadczenia.

Po piąte, pojęcie zaangażowania poznawczego pomaga też w wyjaśnieniu powodów, dla których podział *H/C* wytwarza kontekst normatywny. Zauważmy bowiem, że konsekwentne spełnienie wszystkich postulatów modelowej gry nieangażującej kognitywnie, czyli sprawienie, by nie angażowała ona intelektu, pamięci, wyobraźni, uwagi, motoryki i emocji gracza, ogranicza bardzo paletę środków wyrazu artystycznego. Zadaniem takiej gry jest wieczne pozostawanie w tle, w cieniu innych działań poznawczych. Rola tak zaprojektowanej gry przypomina rolę, jaką pełni muzyka funkcjonalna (*muzak*), i podobnie jak ona prowokuje do wartościowania.

Na zakończenie wrócę do pytania o to, czy fenomen gier nieangażujących rzeczywiście jest nowym zjawiskiem, czy też mamy raczej do czynienia z późnym utworzeniem kategorii dla zjawiska istniejącego już

17 I to pod względem ilości sprzedanych egzemplarzy, a zatem jest to również najlepiej rozdystrybuowana gra świata. Dane podane za Wikipedią (2014).

wcześniej. Jak sądzę, pojęcie zaangażowania kognitywnego pozwala tę kwestię rozstrzygnąć. Wydaje się, że choć w historii pojawiało się wiele gier, które nie angażowały tej czy innej funkcji kognitywnej, to fenomen gier, które programowo nie angażują żadnej lub prawie żadnej z nich, jest czymś zupełnie nowym. Można domniemywać, iż potrzeba niezaangażowanego grania zjawiła się wraz z rozwojem technologii mobilnych, w szczególności telefonów komórkowych, a także wraz z postępującą komputeryzacją miejsc pracy. Obecnie wielu użytkowników wspomnianych urządzeń znajduje się w sytuacjach, w których może pozwolić sobie na granie, ale tylko pod warunkiem, że gra nie przeszkodzi im w ważniejszej czynności wykonywanej równolegle. Urzędnik w pracy może grać w pasjansa albo *Sapera* i nie przeszkadza mu to obsługiwać petentów; czekający na swoją kolejkę pacjent może grać w *Bejeweled* na swoim telefonie komórkowym; uczestnik transportu publicznego nie przejedzie stacji docelowej.

Mamy więc do czynienia z konceptualizacją nowego zjawiska, którego składowe istniały wcześniej, ale w sposób rozproszony. Gier nieangażujących kognitywnie dawniej po prostu nie było, lecz ich pojawienie się wyposażyło nas w narzędzia pojęciowe pozwalające na retrospektywną ocenę ich protoplastów.

Literatura

Bajda, P. (2014). *W co gra polski niedzielny gracz według Google?* Online: <http://www.gram.pl/artykul/2013/09/09/w-co-gra-polski-niedzielny-gracz-wedlug-google.shtml>. Data dostępu: 1 grudnia 2014.

Bateman, C., Boon, R. (2006) *21st Century Game Design*. Charles River Media, Hingham, MA.

Brown, E., Cairns, P. (2004). A grounded investigation of game immersion. W: *Extended Abstracts of the 2004 Conference on Human Factors in Computing Systems* (s. 1297–1300). ACM Press.

Calleja, G. (2011). Emotional involvement in digital games. *International Journal Of Arts and Technology, 4*(1).

Chiapello, L. (2012). *Les casual games : définition à l'aide du savoir professionnel des designers de jeux, mémoire de Maîtrise*. Montreal: Faculté de l'aménagement, Université de Montréal.

Chiapello, L. (2013). Formalizing casual games: A study based on game designers' professional knowledge. *Proceedings of DiGRA 2013 Conference: DeFragging Game Studies*.

Csíkszentmihályi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper & Row.

Consalvo, M. (2009). Hardcore casual: game culture: Return(s) to Ravenhearst. *Proceedings of the 4th International Conference on Foundations of Digital Games* (s. 50–54). Orlando, Florida.

De Schutter, B., Malliet, S., (2009). A new or just a different breed of gamer? *The annual conference of the International Communication Association*. Chicago, USA.

Ermi, L., Mäyrä, F. (2005), Fundamental components of the gameplay experience: Analysing immersion. W: S. de Castell, J. Jenson (red.) *Changing Views: Worlds in Play. Selected papers of the 2005 Digital Games Research Association's Second International Conference* (s. 15–27). DiGRA: Vancouver, Canada.

Fritsch, T., Voigt, B., Schiller, J. (2006). Distribution of online hardcore player behavior. (How hardcore are you?). *Proceedings of 5th ACM SIGCOMM workshop on Network and system support for games*. Singapore.

Garda, M. (2013). Nostalgia in retro game design. *Proceedings of DiGRA 2013: DeFragging Game Studies*.

GRYOnline (2014a). Casual – gry po premierze. Online: <http://www.gry-online.pl/encyklopedia-gier.asp?TEM=52>. Data dostępu: 1 grudnia 2014.

GRYOnline (2014b). Lazarus Creek [PC]. Online: <http://www.gry-online.pl/S016.asp?ID=21019>. Data dostępu: 1 grudnia 2014.

Hut (12 lipca 2012). Worms: *Najlepsza każualowa gra przed Angry Birds trafi na Facebooka*. Online: <http://www.cdaction.pl/news-27626/worms--najlepsza-kazualowa-gra-przed-angry-birds-trafi-na-facebooka.html>. Data dostępu: 1 grudnia 2014.

Jansz, J., Tanis, M. (2007). Appeal of Playing Online First Person Shooter Games. *Cyberpsychology & Behavior, 10*(1), 133–136.

Jennett, C., Cox, A. L., Cairns, P., Dhoparee, S., Epps, A., Tijs, T., Walton, A. (2008). Measuring and defining the experience of immersion in games. *International Journal of Human-Computer Studies, 66*(9), 641–661.

Juul, J. (2010). *Casual Revolution: Reinventing video games and their players*. Cambridge, MA: MIT Press.

Kallio, K. P., Mäyrä, F., Kaipainen, K., (2011). At Least Nine Ways to Play: Approaching Gamer Mentalities. *Games and Culture, 6*(4), 327–353.
McMahan, A. (2003). Immersion, Engagement, and Presence: A Method for Analyzing 3-D Video Games. W: M. J. P. Wolf, B. Perron (red.), *The Video Game Theory Reader* (s. 67–86). New York: Routledge.
Poels, Y., Annema, J. H., Verstraete, M., Bieke, Z., Grooff, D. De (2012). Are you a gamer? A qualitative study on the parameters for categorizing casual and hardcore gamers. *IADIS International Journal on WWW/Internet, 10*(1).
Rigby, S., Ryan, R. (2011). *Glued to games: How video games draw us in and hold us spellbound*. Santa Barbara, CA: ABC-CLIO.
Wikipedia (2014). List of best-selling video games. Online: <http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_best-selling_video_games>. Data dostępu: 1 grudnia 2014.
Wirtualna Polska (2014). Twórcy wybrali najlepsze gry zeszłego roku. Online: <http://gry.wp.pl/galeria/tworcy-wybrali-najlepsze-gry-zeszlego-roku,181041/4.html>. Data dostępu: 1 grudnia 2014.

Gry

Adams, T. (2006). *Dwarf Fortress* [PC]. Tarn Adams, USA.
Atlus (2007). *Etrian Odyssey* [NDS]. Atlus, Japonia.
Bethesda Softworks (2009). *Fallout 3* [gra wieloplatformowa]. Bethesda, USA.
Bungie (2001). *Halo: Combat Evolved* [gra wieloplatformowa]. Microsoft, USA.
Capcom (1985). *Ghosts'n Goblins* [gra na automat]. Capcom, Japonia.
Capcom (2009). *Resident Evil 5* [gra wieloplatformowa]. Capcom, Japonia.
The Chinese Room (2012). *Dear Esther* [PC]. The Chinese Room, USA.
Epic Games (2008). *Gears Of War 2* [Xbox 360]. Microsoft, USA.
From Software (2009). *Demon's Souls* [Playstation 3]. Namco Bandai, Japonia.
Harmonix (2005). *Guitar Hero* [gra wieloplatformowa]. RedOctane, USA.
Harmonix (2007). *Rock Band* [gra wieloplatformowa]. Electronic Arts, USA.
Infinity Ward (2007). *Call Of Duty 4: Modern Warfare* [gra wieloplatformowa]. Activision, USA.
King (2012). *Candy Crush Saga* [iOS]. King, UK.
McMillen, E. (2011). *The Binding Of Isaac* [PC]. Edmund McMillen, USA.
Media Molecule (2008). *Little Big Planet* [PlayStation 3]. Sony, USA.
Messhof (2014). *Nidhogg* [gra wieloplatformowa]. Messhof, USA.

Mojang (2009). *Minecraft* [PC]. Mojang, Szwecja.
Naughty Dog (2009). *Uncharted 2* [PlayStation 3]. Sony, USA.
Naughty Dog (2013). *The Last Of Us* [PlayStation 3]. Sony, USA.
Pażytnow, A. (1984). *Tetris* [PC]. ZSRR.
Polytron (2012). *Fez* [Xbox 360]. Microsoft, USA.
PopCap (2004). *Bejeweled 2* [PC]. PopCap, USA.
PopCap (2007). *Peggle* [PC]. PopCap, USA.
Red Winter Software (2013). *Dungelot* [iOS]. Red Winter Software, Hong Kong.
Rovio (2009). *Angry Birds* [iOS]. Chillingo, Finlandia.
Tale Of Tales (2009). *The Path* [PC]. Tale Of Tales, Belgium.
Valve (2004). *Half-Life 2* [PC]. Valve, USA.
Zynga (2009). *Farmville* [Facebook]. King, USA

dr Paweł Grabarczyk – adiunkt w Katedrze Filozofii Współczesnej Instytutu Filozofii Uniwersytetu Łódzkiego.

O opozycji hardcore/casual

Abstrakt: Artykuł poświęcony jest analizie problemów związanych z dychotomią hardcore/casual, która używana jest powszechnie w dyskursie związanym z grami wideo. Wskazane są dwa typy problemów: globalne, związane ze znaczeniem obu terminów, oraz lokalne, związane z przekładem tych terminów na język polski. Twierdzę, że najważniejszym powodem niejasności jest dwuznaczność terminu „hardcore". W jednym znaczeniu odnosi się on do zaangażowania kulturowego graczy, w drugim do zaangażowania kognitywnego podczas gry. Wskazuję, w jaki sposób rozróżnienie tych sensów objaśnia dychotomię H/C oraz dlaczego może ono stanowić podstawę polskiego przekładu obu tych terminów.

Słowa kluczowe: hardcore, casual, zaangażowanie kognitywne, gracze

Jeszcze o neutralności. Ślepe zaułki pewnych gier honoryfikatywnych

More on neutrality. Dead ends of some honorific games

Arkadiusz Jabłoński

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu | yaboo@amu.edu.pl

Abstract: I raised the subject of the frequent abandoning of the neutral modification in the context of Polish honorifics (= honorific modification = HM; often, though not correctly, defined as politeness) in one of my previous articles published in Homo Ludens (1[5]/2013). At that time, I presented the consequences of the (invisible though very important) communication practice in which native Polish neutral HM techniques are substituted by marked HM techniques, at least a part of them probably thoughtlessly imported from English. A deeper insight into this sphere of contemporary Polish HM may also reveal that the foreign cliché of the social reality parameters interpretation may foster the creation of a new communication game. This paper is intended as an attempt to look for the framework of that game, whether its implementation can significantly enrich the Polish HM inventory or not.

Keywords: pragmatics, politeness, honorific modification (HM), Polish, Japanese

1. Strukturalistyczna teoria języka

Zgodnie z ostatnim, wymownym zdaniem tekstu założycielskiego językoznawstwa strukturalnego „jedynym prawdziwym przedmiotem językoznawstwa jest język rozpatrywany sam w sobie i dla siebie samego" (Saussure, 1989, s. 258). Język tak pojmowany to struktura w ujęciu synchronicznym monolityczna, która zmienia się jedynie przy zachowaniu konsekwencji wobec umiejscowienia względem siebie określonych elementów. Jego „każdy składnik ma wartość dzięki opozycji do wszystkich innych składników", przy czym wykorzystanie w odpowiednim miejscu pracy de Sausure'a metafory szachów nie oznacza bynajmniej, że język to gra (s. 112). Każda zmiana reguł wywiera zarazem wpływ na całość języka, podobnie jak to ma miejsce w grze. Jak autor będzie starał się wykazać niżej, każda zmiana w systemie ściśle językowym może obrazować również złożone zależności między postrzeganiem języka jako takiego a pozajęzykową rzeczywistością (w tym: efektywnością komunikacyjną), z dotykalnymi skutkami możliwymi do zaobserwowania w obu tych obszarach.

2. Pragmatyka: honoryfikatywność

Honoryfikatywność należy rozpatrywać i badać w ramach pragmatyki, dziedziny, której istnienia de Saussure przewidzieć nie mógł. Wymiar ten dotyczy zarządzania parametrami środowiska komunikacyjnego i umiejscowienia przekazu w kontekście społecznym, co Stephen C. Levinson zwięźle ujmuje w terminie „socially deictic information" (1983, s. 89), Romuald Huszcza jako „rangę społeczno-towarzyską" (1996, s. 51) a oba te pojęcia związane są z uniwersalnym i obligatoryjnym dążeniem do poprawności komunikacyjnej przekazu – także w postaci zerowej (Jabłoński, 2012, s. 79), co w szczególności należy podkreślić ze względu na charakter uwag czynionych niżej. Techniki modyfikacji mogą się różnić, jednak wymóg dostosowania przekazu do kontekstu obowiązuje stale (tamże). W ten sposób przejść można od drugorzędnego w istocie zjawiska „ugrzecznienia" wypowiedzi (poziom systemowy – język) do obligatoryjnej w praktyce prawidłowości i efektywności interakcji (poziom pozasystemowy – pragmatyka komunikacji).

3. Czy honoryfikatywność to gra?

Odniesienia honoryfikatywności do gier nader często związane są ze zdroworozsądkowym i uproszczonym raczej rozpoznaniem jej sztuczności lub nieszczerości opisywanej w terminach „grzeczności": „Elementarne zasady owej grzecznościowej gry przyswajane są przez członków społeczności językowej już w okresie dzieciństwa [...] Bycie grzecznym jest jedną z wartości wychowawczych [...] każdy Polak w sposób automatyczny «gra w grzeczność»" (Marcjanik, 1997, s. 272). Pozostaje to widoczne w rozpoznaniu jako zasad „grzecznościowej" gry: symetrii zachowań grzecznościowych, solidarności z partnerem, bycia podwładnym, umniejszania własnej wartości itd. (tamże).

Nietrudno zorientować się, że rygorystycznie implementowany opis „grzeczności" w terminach realizacji pewnych wydzielonych zachowań interpretowanych jako „grzeczne" nieodległy pozostaje od, świadomie prześmiewczego i absurdalnego, modelu MMMP: Machine for Making Messages Polite (Jabłoński, 2007). Model ten zakłada nieskończoną, a niezależną od interpretacji parametrów kontekstu, możliwość „ugrzecznienia" niemal każdego przekazu.

4. „Akt grzecznościowy" „przejścia na ty"

Oto znamienny przykład implementacji teorii „grzecznościowej":

> Poszczególni członkowie grupy społecznej pozostają ze sobą w relacjach dwóch – będących w opozycji – typów: w relacji na pan, pani i w relacji na ty [...] Zmiana relacji pan, pani na relację typu ty [...] związana jest zazwyczaj z diametralną zmianą stosunków łączących partnerów [...] Ogólna treść omawianej funkcji komunikacyjnej to: „Mówię, że daję ci prawo wkraczania w obszar mojej prywatności" (Marcjanik, 1997, s. 139–143).

Opis powyższy nie wyjaśnia właściwie, co zachodzi w wyniku „przejścia na ty". Ponadto, jeśli „grzeczność" rozpatrywać w terminach gier, trudno wyznaczyć granicę między grą a rzeczywistością, gdyż ostre jej zakreślenie wyłączałoby zachowania nienacechowane, interpretowane jako szczere, z kręgu badań nad „grzecznością".

5. Charakterystyczne przekłamania

Ze względu na temat niniejszego tekstu, warto przede wszystkim zastanowić się, czy rozpoznawana często jako podstawowa polska gramatyczna opozycja honoryfikatywna *pan/pani: ty* przejawia rzeczywiście charakter binarny. Czy na poziomie *pan/pani* nie jest możliwe wkraczanie w czyjąś prywatność? Wreszcie: na czym polega „diametralna zmiana stosunków łączących partnerów"?

Charakter i rozmiar niniejszego tekstu nie pozwala na szersze rozpatrzenie tej tematyki. Zarazem wysoce uprawdopodobniony wydaje się zarzut, że opozycje „grzecznościowe" mogą jedynie opisywać bezkontekstowe *de facto* użycie wyrażeń z góry uznawanych za „grzeczne". Wobec przywołanego wyżej odwołania do idei strukturalizmu, należałoby zbadać ich (niekoniecznie: konstruktywne) oddziaływanie na użycie języka w konkretnych kontekstach.

6. Neutralność honoryfikatywna

Jedno ze zjawisk, jakich binarny i zdroworozsądkowy paradygmat „grzeczności" nie jest w stanie uwzględnić, systematyzuje koncepcja tzw. osoby honoryfikatywnej. Wyróżniono w jej ramach trzy (nie: dwa, jak w opozycji: *pan/pani: ty*) punkty odniesienia:

- osoba 1.: nadawca oraz obiekty należące do kręgu nadawcy;
- osoba 2.: odbiorca oraz obiekty należące do kręgu odbiorcy;
- osoba 3.: obiekty spoza powyższych grup (Kikuchi, 1997, s. 119).

Obiekty rozpoznawane jako przynależne do osoby honoryfikatywnej 1. są zwykle uniżane (w ramach tzw. honoryfikatywności pozytywnej – pozytywnej, gdyż ranga nadawcy ulega obniżeniu na rzecz podwyższenia rangi odbiorcy, por. polskie: *pozwalam sobie*, *uniżenie proszę* etc.). W polskim środowisku komunikacyjnym obiekty takie bywają, także w zamierzeniu pozytywnie, fraternizowane za pomocą formy *ty* (obiekt nietożsamy z nadawcą rozpoznawany jako „swój", pozytywnie wartościowany członek własnej grupy, który obdarzany jest rangą równą nadawcy). W odniesieniu do obiektów osoby honoryfikatywnej 2. stosuje się techniki wywyższania lub markowania dystansu, m.in. przy użyciu

form *pan/pani*. W osobie honoryfikatywnej 3. obiekty nie podlegają modyfikacji, co w języku polskim znosi np. wymóg markowania opozycji *pan/pani: ty* (por. *Wstęp wzbroniony*, *Miejsce dla matki z dzieckiem na ręku*, *Zamówienie w trakcie realizacji* itp.).

Koncepcja osoby honoryfikatywnej zakłada postrzeganie elementów przeciwstawianych w schemacie gramatycznych opozycji osobowych (os. 1.: nadawca, os. 2.: odbiorca, os. 3.: obiekty pozostałe) poprzez schemat opozycji honoryfikatywnych (os. 1.: obiekt uniżenia albo zrównania z rangą nadawcy, os. 2.: obiekt wywyższenia, os. 3.: obiekty pozostałe). Polskie formy czasownika odnoszone gramatycznie do osoby 2. (takie jak postać oznajmująca: *robisz*, *robicie* lub rozkaźnik: *zrób*) umiejscowić należy w obszarze honoryfikatywnej osoby 1. (grupa własna nadawcy). Bardziej wyszukanym postaciom modyfikacji – *pan/pani robi*, *państwo robią*, *czy byliby państwo uprzejmi uczynić…* itp. – odpowiada natomiast osoba honoryfikatywna 2. (grupa odbiorcy).

Wcześniej wspomniano o honoryfikatywności pozytywnej, gdyż pełen obraz opozycji honoryfikatywnych wymagałby pominiętego tu opisu modyfikacji negatywnej, zwanej niekiedy ujemną (nadawca podwyższa własną rangę, ranga odbiorcy zaś ulega obniżeniu).

7. Osoba trzecia (neutralna)

Koncepcja osoby honoryfikatywnej została zaproponowana przez badacza japońskiego, w odniesieniu do zjawisk dotyczących tzw. pozytywnej modyfikacji honoryfikatywnej. Ujawnia jednak swą przydatność także wobec zjawisk istotnych w perspektywie uniwersalnej.

Uwagę zwraca przede wszystkim nominalna jedynie zerowość informacji honoryfikatywnej, jaka pozostaje niezmiennie i obligatoryjnie warunkowana kontekstowo i jako taka stanowi naturalny i konieczny składnik paradygmatu (strukturalistycznie ujmowanego honoryfikatywnego podsystemu języka). Pewne konteksty wymuszają oto wypowiedzi wyłącznie w postaci 3. osoby honoryfikatywnej. Modyfikacja z użyciem wykładników 1. lub 2. osoby honoryfikatywnej jest w takich wypadkach jednoznacznie błędna.

W terminach socjolingwistycznych modyfikacja taka dotyczy schematu wspólnoty mowy, manifestowanej poprzez kod, ale i określone wzorce

jego zastosowania, niekoniecznie nacechowane normatywnie (Hymes, 1974, s. 51). Z punktu widzenia „grzeczności" honoryfikatywność neutralna (zerowa) to szara strefa zjawisk wykraczających poza tradycyjnie rozpoznawane dwa bieguny opozycji *grzeczne: niegrzeczne*.

8. (Polski) zasób honoryfikatywny

Konstatacje poczynione wyżej wpływają w sposób nieunikniony na kształt zasobów honoryfikatywnych kodu, jakie w odniesieniu do polszczyzny są zwykle rozpoznawane w terminach opozycji gramatycznej *pan/pani: ty* oraz ograniczonego zestawu elementów o charakterze *de facto* leksykalnym: *raczyć, być uprzejmym, pozwalać sobie* itd. Modyfikacja przekazu z ich użyciem stanowić ma wyraz dbałości o „grzeczny" przebieg interakcji.

Ujęcie szersze wymusza rozpoznanie bogatego zestawu środków i strategii (niekoniecznie „grzecznych") uprawdopodobniających pożądany wynik interakcji. Modyfikacja taka obejmuje również adekwatne sytuacyjnie zachowania neutralne (adekwatność ≠ „grzeczność"), łącznie z modyfikacją neutralną. Zastosowanie jej stanowi wyraz społecznej dojrzałości (nadawcy i odbiorcy) w języku (polskim). Interesująca okazuje się weryfikacja, w jakim stopniu dojrzałość taka manifestowana jest we współczesnych polskich tekstach użytkowych, które w sposób najbardziej obrazowy odzwierciedlają przekonania użytkowników polszczyzny dotyczące honoryfikatywności – w tym modyfikacji neutralnej, a raczej jej nieuprawnionego zaniechania.

Niżej użyto, w przekonaniu autora pozornie jedynie trywialnych i akcydentalnych, przykładów komunikatów pochodzących z systemu operacyjnego Windows Phone firmy Microsoft (wykorzystano wersję systemu najnowszą w momencie pracy nad artykułem), ze śladowym odniesieniem do treści polskich serwisów internetowych. W sekcjach od 9 do 12 pogrupowano analizowane przypadki w ramach czterech podstawowych nadużyć, jakie można dostrzec we współczesnych polskich tekstach użytkowych: wymuszenia rozkaźnika, wymuszenia modyfikacji w 1. osobie honoryfikatywnej poprzez zastosowanie formy 2. osoby gramatycznej, wymuszenia rodzajowości tudzież wymuszenia przynależności.

9. Wymuszony rozkaźnik

Częstym zjawiskiem wiążącym się z zaniechaniem modyfikacji neutralnej (np. w postaci równoważników zdań) pozostaje automatyczne, nieuprawnione odwołanie do postaci rozkaźnika, widoczne w opisach funkcji systemowych:

> „Zmieniaj tło i kolor wiodący w telefonie, dopasowując je do swojego nastroju w danym dniu, tygodniu i miesiącu" (WP, 2014).

> „Dowiedz się, jak dodać więcej" (tamże).

> „Skonfiguruj pocztę, kontakty i inne" (tamże).

Typowe dla takiego uzusu wymuszenie polega na nieuprawnionym uwypukleniu funkcji impresywnej przekazu, kosztem funkcji referencyjnej (informatywnej), typowej, zdawałoby się, dla przekazu opisowego (Jakobson, 1960). Z formalnego punktu widzenia żaden parametr kontekstu do takiej decyzji honoryfikatywnej nie uprawnia. Jako dodatkowo interesujące zauważyć można, że na bezrefleksyjność wzmiankowanego uzusu zdaje się wskazywać widoczna neutralizacja rangi *ty* odbiorcy komunikatu z rangą *ty* urządzenia (lub: systemu operacyjnego, w znamienny sposób ulegającego tu nie do końca uprawnionej i potrzebnej personifikacji). Zaburzać to może znacznie akt interpretacji przekazu:

> „Zapisuj [kto ma zapisywać? – A. J.] lokalizację mojego telefonu okresowo i przed wyczerpaniem się baterii" (WP, 2014).

10. Wymuszona 1. osoba honoryfikatywna / 2. osoba gramatyczna

Za kolejną nieuprawnioną decyzję honoryfikatywną uznać należy wymuszenie w licznych przekazach informatywnych użycia postaci 1. osoby honoryfikatywnej / 2. osoby gramatycznej:

> „Kiedy dodasz konto firmowe, Twoja firma będzie mogła zbierać informacje osobiste, wyłączać aplikacje i funkcje […]" (WP, 2014).

„Jeśli zsynchronizujesz ustawienia swojego telefonu z systemem Windows Phone [...], wyeliminujesz konieczność [...]" (Windowsphone.com, 2014).

„W trybie samochodowym możesz włączyć lub wyłączyć odbieranie połączeń i SMS-ów" (WP, 2014).

„Aby ponownie z nich korzystać, musisz wyłączyć udostępnianie Internetu" (WP, 2014).

Charakterystyczne wymuszenie dotyczy wyżej ujęcia czynności neutralnych osobowo jako aktów realizowanych obligatoryjnie (skądinąd: wbrew rzeczywistości), wyłącznie przez samego, czysto przedmiotowo traktowanego odbiorcę.

11. Wymuszona rodzajowość

Typowo systemową konsekwencję nieuprawnionej modyfikacji nacechowanej stanowi bezrefleksyjne markowanie wyłącznie męskoosobowego odniesienia przekazu:

„Złożyłeś wniosek o zwrot biletu o numerze seryjnym [...] Wniosek zostanie rozpatrzony w terminie 7 dni, o czym poinformujemy państwa wysyłając wiadomość e-mail [...]" (Biletyregionalne.pl, 2014).

„Wybrałeś sposób zapłaty i dostawy zakupionych przedmiotów" (Allegro.pl, 2014).

Wymuszenie rodzajowości następuje (prawdopodobnie, gdyż autor sam autor nie dysponuje środkami inwigilacji pozwalającymi to wykluczyć ze stuprocentową pewnością) niezależnie od rozpoznania płci użytkownika przez system, w dodatku przy raczej raptownym zarzuceniu rozróżnienia między 1. a 2. osobą honoryfikatywną (*[ty] złożyłeś/ poinformujemy [państwa]*) w pierwszym z przykładów przytoczonych wyżej. Takie nacechowanie komunikatu zachodzi niezależnie od potrzeby nacechowanego rodzajowo odniesienia do użytkownika, z którym nadawca – odmiennie niż w kontakcie bezpośrednim – nie uzyskuje (i zapewne nawet uzyskać nie zamierza) bezpośredniej styczności. Techniczne skrócenie dystansu nie jest w takim przypadku konieczne ani w żaden sposób nie czyni bardziej prawdopodobnym osiągnięcia celu komunikacyjnego.

12. Wymuszona przynależność

Innym, także systemowo warunkowanym, nadużyciem pozostaje nieuprawnione odniesienie do przynależności obiektów kontekstu do odbiorcy:

> „Kącik dziecięcy to miejsce w telefonie, w którym Twoje dziecko może korzystać z aplikacji, gier, muzyki i filmów" (WP, 2014).
>
> „Twoje dziecko może otworzyć kącik dziecięcy, przesuwając w lewo na ekranie blokady" (tamże).

Retoryczne pozostaje pytanie, czy dziecko inne niż dziecko odbiorcy „nie może" wykonać wzmiankowanych czynności. Dzierżawcza drugoosobowość manifestowana jest w powyższych przykładach zamiast najbardziej stosownej postaci neutralnej przekazu, w języku polskim możliwej przecież do zastosowania. Jako znamienne można tu wskazać (mimetyczne?) przenoszenie właściwości obiektu w drugiej osobie gramatycznej na wszelkie możliwe inne obiekty kontekstu, nieprzynależne do nadawcy (a nawet te w oczywisty sposób przynależne do 3. osoby gramatycznej i honoryfikatywnej).

13. Zamiast wniosków – (a)neutralność

Jak wskazano wyżej, wzmiankowane nieuprawnione uproszczenie środków honoryfikatywnego wyrazu w języku polskim powoduje konkretne, widoczne konsekwencje systemowe:

- nadużycie rozkaźnika (*zamów, wykorzystaj, zrób* itd.);
- nadużycie postaci 2. osoby gramatycznej (*jesteś, zrobiłeś, zamówiłeś* itd.);
- zanikanie (także w jednym tekście) kompetencji poprawnego stosowania opozycji osoby honoryfikatywnej 1., 2. i 3. (*złożyłeś wniosek* […] *poinformujemy państwa*);
- lekceważenie opozycji rodzajowych – nieuprawniona dominacja postaci męskoosobowych (*wybrałeś sposób*);
- nieuprawnione rozpoznanie obiektów postronnych jako przynależnych do referenta (*Twoje dziecko*).

Jak można stwierdzić, przejawiająca się w przytoczonych przykładach (anty)kompetencja honoryfikatywna ich autorów nie ogranicza się zatem bynajmniej do nieuprawnionego „przejścia na ty". Niestandardowe użycie postaci nacechowanych wymusza zmiany w całym systemie (strukturze) języka – który stawia opór nieuprawnionym modyfikacjom – i zaburza jednocześnie przebieg komunikacji.

14. Zamiast wniosków – o grach (?)

W kontekście honoryfikatywności klasyczna już klasyfikacja gier na elementy: *agon*, *alea*, *mimicry*, *ilinx* (Caillois, 1997, s. 21–33) zdaje się wykazywać jedynie pośredni związek honoryfikatywności i gier (Jabłoński 2012, s. 76–77; Jabłoński, 2007a). Zarazem zaobserwować można w odniesieniu do wzmiankowanych zjawisk ciekawy przypadek *mimicry*: bezrefleksyjne, warunkowane wymogami systemu obcego wymuszenie „twojości" w 2. os. gramatycznej (nie: honoryfikatywnej) odbiorcy. Interesujące pozostaje również zjawisko przechodzenia zachowań kategorii *mimicry* w zachowania kategorii *ilinx*, gdy nieistotne stają się dotykalne parametry kontekstu (neutralność osobowa przekazu, tożsamość odbiorcy, rodzaj, przynależność). Jako nieuniknioną systemową konsekwencję tego rodzaju zjawisk wskazać można w kontekście ich opisu postępujące oddalanie się tekstów (a być może: ogółu wyrażeń języka) od pierwszorzędnego markowania informatywności, na rzecz (nieuprawnionej) impresywności.

Pytanie, czy w gry/zabawy typu *mimicry* i *ilinx* można wygrać, nie znajdzie zapewne jednoznacznej odpowiedzi wobec łatwości i bezrefleksyjności modyfikacji nacechowanej, a więc dwu cech ściśle technicznych, jakie składają się na doraźną korzyść dla użytkowników współczesnej polszczyzny zarzucających (nieco paradoksalnie: wymagającą pewnego wysiłku interpretacyjnego i formulacyjnego) modyfikację neutralną. Należy przy tym zdawać sobie sprawę z nieuchronnych konsekwencji systemowych, przekładających się przecież także na konsekwencje pozasystemowe, które – niezależnie od normatywnego rozpoznania prawidłowości opisywanych zjawisk – osadzone pozostają w materii języka, powodując niezręczne, a czasami komiczne skutki w rzeczywistej komunikacji. Można tu zatem wskazać zarówno systemowe, jak i niesystemowe (z punktu

widzenia ich oddalenia od ściśle pojętej warstwy języka rozumianego jako „jedyny przedmiot językoznawstwa") aspekty modyfikacji honoryfikatywnej, w ramach których stosunkowo proste opozycje o charakterze ściśle technicznym znajdują raczej złożone odzwierciedlenie w rzeczywistości pozajęzykowej.

Ze względu na to, że język można zapewne uznać za system podlegający efektywnej samoregulacji, warunkującej ostateczne zapewnienie sukcesu procesów komunikacyjnych, w ramach których język ten jest wykorzystywany, autor daleki pozostaje od wyrażenia w tym miejscu normatywnie warunkowanego niepokoju o kształt polskiej modyfikacji honoryfikatywnej. Znaczące jest jednak to, że przynajmniej pewne zależności, jakie można by uważać za stosunkowo stałe i niewymagające zmian, ulegają w ten sposób nieodwracalnej właściwie destrukcji. Proces ten zachodzi ponadto, jak można wnioskować na podstawie zawartości przedstawionych przykładów współczesnych przekazów w języku polskim, generalnie bez związku z dążeniem do usprawnienia jakościowego komunikacji, naturalnie o ile za uzasadnione uznać przekonanie, że to właśnie takowe dążenie użytkowników języka mogłoby wskazane przekształcenia powodować i wyjaśniać.

Literatura

Caillois, R. (1997). *Gry i ludzie* (tłum. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska). Warszawa: Volumen.

Huszcza, R. (1996). *Honoryfikatywność.* Warszawa: Dialog.

Hymes, D. (1974). *Foundations In Sociolinguistics: An Ethnographic Approach*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.

Jabłoński, A. (2007). Honorific Modification in a Layered Model of Communication. *Lingua Posnaniensis XLIX*, 51–67.

Jabłoński, A. (2007a). Kontekst, fakt, działanie. Przydatność ramy kontekstowej gier w kształtowaniu i badaniu aktywności komunikacyjnej. W: A. Surdyk (red.) *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał* (s. 119–124). Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.

Jabłoński, A. (2012). *Honoryfikatywność japońska. Semiotyka a pragmatyka.* Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

Jakobson, R. (1960). Linguistics and Poetics. W: T. A. Sebeok [red.] *Style in Language* (s. 350–377). Cambridge, MA: MIT Press.
Kikuchi Y. (1997). *Keigo* [„Honoryfikatywność"]. Tōkyō: Kōdansha.
Levinson, S. C. (1983). *Pragmatics.* Cambridge: Cambridge University Press.
Marcjanik, M. (1997). *Polska grzeczność językowa.* Kielce: Wyższa Szkoła Pedagogiczna im. Jana Kochanowskiego.
Saussure, F. de (1991). *Kurs językoznawstwa ogólnego* (tłum. K. Kasprzyk). Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe.

Źródła przykładów:

Allegro.pl (2014). *System obsługi internetowej użytkownika*. Data dostępu: 13 października 2014.
Biletyregionalne.pl (2014). *System obsługi internetowej użytkownika*. Data dostępu: 29 października 2014.
Windowsphone.com (2014). *System pomocy Windows Phone 8.1.* Data dostępu: 4 listopada 2014.
WP (2014). *Komunikaty systemu Windows Phone 8.1*, Lumia 920, wersja Lumia Cyan.

prof. UAM dr hab. Arkadiusz Jabłoński – profesor nadzwyczajny w Zakładzie Japonistyki, Katedra Orientalistyki, Wydział Neofilologii, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu.

Jeszcze o neutralności. Ślepe zaułki pewnych gier honoryfikatywnych

Abstrakt: Temat częstego zanikania neutralności środków wyrazu w kontekście polskiej honoryfikatywności (lub też: modyfikacji honoryfikatywnej, często niefrasobliwie identyfikowanej z grzecznością) autor niniejszego artykułu podejmował już w kontekście polskich gier komunikacyjnych, w artykule opublikowanym w jednym z poprzednich numerów czasopisma Homo Ludens (1[5]/2013). Przedstawiono w nim konsekwencje (niemal niewidocznego, lecz istotnego) wykorzystania – w miejsce polskiej neutralnej modyfikacji honoryfikatywnej – nacechowanej modyfikacji napływowej, warunkowanej zapewne, przynajmniej po części, przez bezrefleksyjne zapożyczenia odanglojęzyczne. Głębszy wgląd w charakter tej sfery współczesnej polskiej honoryfikatywności zdaje się także przekonywać o tym, że być może wspomniana obcojęzyczna kalka interpretacji

parametrów rzeczywistości społecznej służy kreacji nowej gry komunikacyjnej. Poszukiwaniu zrębów zasad tej gry, niezależnie od tego, czy jej wykorzystanie wzbogaca w sposób istotny polski inwentarz honoryfikatywny, służy w zamierzeniu niniejszy artykuł.

Słowa kluczowe: pragmatyka, grzeczność, honoryfikatywność, język polski, język japoński

Spiel mit Literatur. Präsentation des didaktischen Brettspiels „Der Literator"

Play with literature. Presentation of a didactic board game "Der Literator"

Marta Janachowska-Budych, Britta Stöckmann, Kamila Chmielewska, Marcin Chołodowski, Agnieszka Gajek

Adam-Mickiewicz-Universität, Poznań
maja@amu.edu.pl | bstoeckmann@googlemail.com | kamilachm@o2.pl | habuku@wp.pl | agnieszka_gajek@o2.pl

Abstract: The use of games in foreign language teaching is a broad academic subject which scientists have been interested in for many decades. Depending on the age of the learners, their language abilities, and the teaching programme, games not only fulfil many functions like organization, education, motivation or cognition but are also of many other uses. Accordingly, games can be a valuable addition to the didactic process in every age group. The educational game "The Literator", which deals with literature from German speaking countries, has been created with the focus on students of German (German language and literature studies, applied linguistics). The aim of the paper is to present this game and to describe the stages and organization of the preparation for the prototype version of the game, its aims, elements and mechanics as well as the outcome of the test rounds.

Keywords: "The Literator", games in foreign language teaching, literature from German speaking countries

1. Über den Nutzen des spielerischen Lernens im Rahmen des Literaturunterrichts

Der Einsatz von Spielen zu Lernzwecken stellt ein weites Forschungsfeld dar, das schon seit mehreren Jahrzehnten wissenschaftliches Interesse erregt. Spiele bringen viele Vorteile mit sich und können – an das Alter der Lernenden, ihr Fremdsprachenniveau, den Lehrplan oder an die Phasen des Unterrichts entsprechend angepasst – eine wertvolle Ergänzung didaktischer Prozesse in jeder Altersgruppe sein. Die vorteilhafte Wirkung des Spieleinsatzes, die sich auch auf die hier fokussierte Literaturvermittlung in der Fremdsprachendidaktik erstreckt, ist auf folgende Aspekte[1] zurückzuführen:

- Der Spieleinsatz kann eine entspannte und sichere Lernumgebung schaffen, die sich u.a. durch das Gemeinschaftsgefühl, Offenheit und Empathie aller in Lernprozesse involvierten Personen, gegenseitiges Vertrauen und Verständnis, sowie Respekt und Freiheit auszeichnet (vgl. Siek-Piskozub, 2001:103–104). So eine Lernumgebung bildet die Basis für:
  - Motivationsförderung: aufgrund der Glückselemente hat jeder Spielende die Chance, ein Spiel zu gewinnen – unabhängig von seinem Wissen und seinen Kompetenzen. Und, wie Siek-Piskozub (2001:106) bemerkt, steigert nichts die Motivation so effizient wie ein Erfolgserlebnis und das wachsende Selbstwertgefühl. Auf der anderen Seite wird eine eventuelle Niederlage als weniger schmerzhaft empfunden, weil im Falle von Gruppenspielen die Verantwortung auf mehrere Personen verteilt ist und man immer die nächste Runde spielen und sein Glück erneut versuchen kann. Zudem sind Spiele eine attraktive Arbeitsform, die Abwechslung in den Unterricht bringt, was an sich schon motivationsstärkend ist.

1 Jeder der hier besprochenen Aspekte stellt ein eigenes Forschungsfeld innerhalb der Fremdsprachendidaktik dar und kann nur stichwortartig im Rahmen des vorliegenden Beitrags behandelt werden. Mehr zum Thema Motivation u.a. bei Heckhausen (1980), Dörnyei (2000), zum Thema Autonomie bei Benson (2001) und zur Entwicklung der interkulturellen Kompetenz durch Spiele u.a. bei Jodłowiec (2005), Sambor (2007), Barłóg (2009), Andrzejewska-Kwiatkowska / Stöckmann (2009).

  - Autonomieförderung: die interaktive und gesellschaftliche Dimension vieler Spieltypen schafft einen hervorragenden Ausgangspunkt zur Förderung der Autonomie. Nach Surdyk (2007:94, 2008:171) kann Spielen viele für die Autonomie charakteristische Elemente entwickeln, wie die Fähigkeit zur Kooperation, authentisches Handeln, Dialogizität, Selbstbewertung, Selbstkontrolle und Selbstkorrektur, Empathie sowie individuelle Lernstrategien.
- In der Fachliteratur ist bereits oft über das Potential des Spielens bei der Entwicklung der interkulturellen Kompetenz gesprochen worden. Etliche Rollen- und Simulationsspiele ermöglichen den Spielenden, sich auf eine schonende und sichere Weise in interkulturellen Situationen zu erproben und eventuelle Defizite der interkulturellen Kompetenz zu erkennen.

Resümierend haben dank des Einsatzes von Spielen die Lernenden im Fremdsprachenunterricht die Möglichkeit, autonom, in Kleingruppen oder Paaren authentische kommunikative Situationen in spielerischer und entspannter Atmosphäre zu üben (vgl. Siek-Piskozub, 1994, Koluch, 2003, Mróz, 2005). Dies verschafft ihnen die Gelegenheit, die Kommunikation in einer Fremdsprache zu intensivieren und eigene Schwächen und Stärken in Bezug auf bestimmte lexikal-grammatische Fragen oder kommunikative Strategien zu erkennen, ohne sich einer formellen Beurteilung unterziehen zu müssen.

Die oben in aller Kürze skizzierten Vorteile der Anwendung der Spiele im Fremdsprachenunterricht wirken sich auch im Bereich der Kultur- und Literaturvermittlung positiv aus, wovon die folgenden Worte Dworakowska-Marinows (2007:213) zeugen: „W kształceniu kulturowo-literackim najlepiej sprawdzają się – jak mówią pracownicy ośrodków metodycznych – gry planszowe nawiązujące do dziecięcych gier typu „Chińczyk" i „Grzybobranie", które uczą m.in. twórczego myślenia, rozwijają wyobraźnię i stwarzają okazję do rozwijania rozlicznych zainteresowań". Von dieser Annahme ausgehend ist die Idee entstanden, ein solches Brettspiel, das auch Elemente der Simulation und vertrauter Spielformen in sich vereint, zu entwickeln. Das Spiel ist mit der Hoffnung entstanden, die traditionelle, stark textorientierte (universitäre) Literaturbildung attraktiver zu machen und sowohl den Lehrenden als

auch den Lernenden ein flexibles und motivationsförderndes didaktisches Mittel zu bieten.

2. Spielvorbereitung – Organisation der Arbeit

Laut Górska-Wolniewicz (2011:46f.) gibt es zwei Herangehensweisen an die Schaffung eines didaktischen Spiels. Zum einen besteht die Möglichkeit, ein bereits existierendes Spiel für Unterrichtszwecke zu übernehmen und zu adaptieren. Zum anderen kann ein solches Spiel von Anfang an konzipiert und entworfen werden. Das hier vorgestellte Spiel stellt eine gewisse Mischform dar, denn die Idee, Spielregeln und Spielmaterialien haben die AutorInnen selbst erarbeitet und erstellt, einzelne Spielaktivitäten jedoch wie Quizfragen oder Buchstabensalat sind allgemein bekannte und hier nur entsprechend angepasste Spielformate.

„Der Literator" ist im akademischen Jahr 2011/12 im Rahmen der wöchentlichen Treffen eines studentischen Arbeitskreises am Institut für Angewandte Linguistik der Adam-Mickiewicz-Universität Poznań entwickelt worden. Das Ziel der daran teilnehmenden drei Studierenden und zwei Dozentinnen war es, ein Brettspiel zum Thema deutschsprachige Literatur in all ihren Epochen zu erschaffen, das in erster Linie im universitären DaF-Unterricht (z.B. Geschichte der deutschsprachigen Literatur, Landeskunde der deutschsprachigen Länder, sprachpraktische Deutschübungen) aber auch darüber hinaus (Gymnasium, im Privatbereich) nutzbar sein sollte.

Die Herstellung eines Spiels ist eine komplexe Aufgabe, die aus mehreren Etappen besteht (vgl. Górska-Wolniewicz, 2011, Dauvillier / Lévy – Hillerich, 2004). Die Arbeit an „Literator" verlief in vier Schritten, wobei in der ersten konzeptionellen Phase Antworten auf die folgenden grundlegenden Fragen gefunden werden mussten:

- Was ist das Rahmenthema des Spiels, und welche Inhalte sollen transportiert werden?
- In welcher Form sollen diese Inhalte vermittelt werden? D.h. welche Spielmechanik sollte idealerweise eingesetzt werden? Müssen die Spielmechanismen komplett innovativ sein, oder wäre es sinnvoller, das Spiel eher auf schon bekannten und populären Mechanismen

basieren zu lassen, so dass das Erlernen der Spielregeln die Aufmerksamkeit der Studierenden nicht allzu sehr in Anspruch nimmt und sie vom Inhalt ablenkt?
- Welche Kriterien muss das Spiel in Bezug auf die Spielzeit, Punktewertung und Spieleranzahl erfüllen?
- Wie sollen die Aufgaben während der Entwicklung des Spiels verteilt werden?
- Wo und mit wem kann der Prototyp des Spiels getestet werden?
- Auf welche Art und Weise soll den Zielgruppen der Zugriff auf das Spiel ermöglicht werden?

Nachdem mittels Festlegung des obigen Fragenkatalogs die Eckpunkte der Arbeit an der Entwicklung des Spiels geklärt worden waren, standen in der zweiten Etappe die inhaltlichen Aspekte im Vordergrund, also das konkrete literarische Wissen, das mit Hilfe des Spiels – je nach Bedarf – präsentiert, wiederholt und/oder systematisiert werden sollte. Dazu beschloss die Gruppe, dass sich „Der Literator" mit der deutschsprachigen Literatur vom Mittelalter bis zur Gegenwart zu befassen habe und dass jeder der fünf Spieleautoren für jeweils zwei bis drei dieser Epochen sowie das Erstellen der entsprechenden Spielkarten zuständig sein sollte.

Der dritte Schritt auf dem Weg zur Schlussphase der Spielbearbeitung waren nach Erstellung des Prototypen die Testrunden in den Zielgruppen (Studierende der Germanistik und Angewandten Linguistik), das Sammeln von Rückmeldungen in Bezug auf Kriterien, Inhalt und Mechanismen des Spiels und die Modifikation der entsprechenden Spielelemente.

Der vierte und letzte Aufgabenkomplex umfasst schließlich die Feinarbeit an der grafischen und formellen Seite des Spiels, die nötig sind, um es für eine mögliche Publikation vorzubereiten und somit den potentiellen NutzerInnen zugänglich zu machen.

3. Spielziel – Was „Der Literator" leisten soll

Im Vordergrund der Arbeit an „Der Literator" stand der Wunsch, ein unterhaltsames Spiel für den Deutsch- bzw. Literaturunterricht zu erstellen, das Inhalte zum Thema deutschsprachige Literatur wiederholt

und festigt sowie stellenweise sogar über das Lehrprogramm hinausgehende Informationen aus diesem Bereich präsentiert, d.h. den Spielenden neue Erkenntnisse vermittelt. Da das Spiel für den Unterricht gedacht ist, sollte es sich durch große Flexibilität auszeichnen, sowohl was die Spieleranzahl als auch die Spieldauer betrifft. Auch die Spielkarten sind so entworfen, dass die Lehrenden sie leicht für eigene Zwecke auswählen und adaptieren oder gar eigene Fragenkombinationen schaffen können. Generell ist wichtig, dass das Spiel für Spielleiter (Lehrer) wie Spieler (Schüler/Studenten) leicht handhabbar sein muss. Entsprechend sind die Regeln nicht allzu komplex, so dass der Spielmechanismus leicht erlernbar ist und es den Spielenden erlaubt, sich schnell auf den Inhalt zu konzentrieren. Da dabei ein gewisser Wiedererkennungseffekt von Nutzen ist, entschied sich die Arbeitsgruppe schon frühzeitig, eher einfache, bekannte Spielmechanismen aufzugreifen und in einen neuen Kontext unter edukativer Zielsetzung zu stellen, wobei der Spaßfaktor nicht zu kurz kommen sollte. Ein letztes relevantes Kriterium ist der relativ hohe Glücksfaktor, den das Spiel aufweist. Dieser ist beabsichtigt, damit auch bei schwächeren Spielern kein Gefühl des Misserfolgs aufkommt, welches dazu führen könnte, dass sie sich aus dem Spiel zurückziehen.

4. Spielmaterialien – Beschreibung der Spielelemente

Wie bereits erwähnt ist „Der Literator“ ein sehr flexibles Spiel für optimalerweise 6 bis 36 Teilnehmer, die in drei bis vier Teams eingeteilt werden[2]. Während des Spiels schlüpft jedes Team in die Rolle eines Filmregisseurs, mit dem Ziel, so viele Filme wie möglich zu drehen, die auf deutschsprachigen literarischen Werken basieren. Die Produktion solch einer Literaturverfilmung erfordert, dass einzelne Bereiche auf dem Spielplan aufgesucht werden, auf denen Aufgaben richtig gelöst oder Fragen korrekt beantwortet werden müssen. Die Anzahl der Symbole/Karten, die zu sammeln sind, um einen Film zu vervollständigen, ist auf den Filmkarten angegeben. Die Fragen und Aufgaben befinden sich auf

2 Es ist aber auch möglich, bereits mit nur vier Mitspielern in zwei Zweierteams zu spielen.

den Fragekarten, die einzelnen Aufgabenfeldern zugeordnet sind und unter 3.1.1 genauer erläutert werden.

Eine Auflistung der Spielmaterialien umfasst neben der Spielanleitung einen Spielplan, einen sechsseitigen Würfel mit je zweimal den Werten 1, 2 und 3, eine Sanduhr mit zwei Minuten Laufzeit, acht magnetische Spielfiguren (je zwei in vier Farben), 30 Filmkarten sowie 500 doppelseitige Fragekarten. Die Fragekarten wiederum verteilen sich gleichmäßig auf die folgenden fünf Bereiche: Produzent-Karten, Garderobe-Karten, Casting-Karten, Drehbuch-Karten und Setting-Karten. Für das Spiel im Klassenraum sind schließlich noch eine Tafel und Kreide bzw. Papier und Stift notwendig. Bei kleinen Gruppen ist es möglich, den Spielplan in der Mitte des Tisches auszubreiten, um den herum die Teilnehmer sitzen; bei größeren Gruppen jedoch empfiehlt es sich, den Spielplan an einer für Magneten geeigneten Tafel oder einem Whiteboard zu befestigen, damit allen eine gute Sicht gewährt wird.

4.1 Spielplan und Karten

Der Spielplan: Auf dem Spielplan befinden sich neben dem Feld, auf dem die Filmkarten abgelegt werden, noch fünf weitere Felder, die mit Symbolen versehen sind. Es handelt sich dabei um das Produzent-, Garderobe-, Casting-, Drehbuch- und das Setting-Feld, auf denen jeweils Platz für eine Spielfigur eines der Teams ist. Um den Spielplan herum verläuft die mit Punkten von 1 bis 40 versehene Zählleiste, auf der die von den einzelnen Teams erreichte Punktzahl mit der jeweils zweiten Spielfigur markiert wird. Auf jedem fünften Feld der Zählleiste befindet sich zusätzlich das Zeichen „Filmriss".

Die Filmkarten: Auf den Filmkarten befinden sich die Symbole der einzelnen Felder. Sie zeigen, wie viele und welche Aufgaben gelöst werden müssen, damit ein Film entsteht, sowie die Punktzahl, die man für ihn bekommen kann. Auf den Karten sind auch der Titel sowie eine kurze Beschreibung des Werkes abgedruckt, auf dem der Film basieren soll.

Die Fragekarten: Sie sind in fünf Aufgabenkategorien eingeteilt. Jede Gruppe von Fragekarten enthält eine andere Frage, auf die man antworten muss, oder eine Aufgabe, die zu lösen ist. Die Fragen und Aufgaben auf den Fragekarten sind thematisch in zehn Epochen eingeteilt, aus denen die literarischen Werke stammen: Mittelalter, Renaissance, Barock,

Aufklärung, Sturm und Drang + Klassik, Romantik, Realismus, Naturalismus, Literatur bis 1945, Gegenwartsliteratur. Aus jeder Epoche gibt es Fragen und Aufgaben zu den Namen der Autoren, den Titeln, Schlüsselbegriffen, Textfragmenten usw., wobei die Spieler am Anfang des Spieles entscheiden können, ob sie mit allen oder nur mit bestimmten Epochen spielen möchten.

4.1.1 Die Fragenkarten im Einzelnen und ihre Funktion

Bei der Erstellung der Fragekarten, die mit von den Spielern zu sammelnden Symbolen versehen sind und denen jeweils ein bestimmter Spielmechanismus zugeordnet ist, wurde insgesamt darauf geachtet, dass Inhalte sich in den verschiedenen Bereichen wiederholen, so dass ein Wiedererkennungs- und damit ein Lerneffekt möglich ist.

Produzent-Karten (Buchstabensalat): Beim Produzenten ist Geld zu holen, doch muss sich der Regisseur dafür den Mund fusselig reden, d.h. das Team zieht eine Karte mit durcheinander gewirbelten Buchstaben, die ein oder mehrere Worte bilden. Dabei kann es sich um einen Namen, einen Titel oder einen Begriff handeln, den das Team innerhalb der zwei Minuten Sanduhrlaufzeit herausfinden muss. Wie bei allen anderen Karten gilt auch hier: Wer über literarisches Wissen verfügt, ist im Vorteil, doch auch wer sich in der deutschsprachigen Literatur nicht auskennt, hat eine Chance, auf die Lösung zu kommen.

Garderobe-Karten (Zeichnen/Pantomime): In der Garderobe sind Kostüme für die Verfilmung zu bekommen. Die Aufgabe hier besteht darin, dass eine Person aus dem Team eine Karte zieht, auf der sich ein Begriff befindet, welchen sie pantomimisch und/oder zeichnerisch, jedoch ohne den Gebrauch von Worten verdeutlichen muss, bevor die Sanduhr abgelaufen ist. Diese Aufgabe bringt Bewegung ins Spiel, denn sowohl bei der vorführenden Person als auch bei den Teamkollegen sind Kreativität und aktives Verhalten wichtig (also z.B. keine Scheu, beim Raten spontane Ideen in den Raum zu werfen), da dieses das Lösen der Aufgabe erleichtert.

Casting-Karten (Begriffe raten): Beim Casting testet der Regisseur seine Schauspieler, die seine Anweisungen natürlich verstehen müssen. Auf der Karte befinden sich in diesem Fall fünf Schlüsselwörter (Titel, Begriffe, Namen), anhand derer das Team einen dazugehörigen sechsten

Begriff erraten soll. Diese Aufgabe ist etwas anspruchsvoller als die übrigen, da hier tatsächlich über Wissen verfügt werden muss. Der Lehrer kann dies jedoch durch Vorauswahl der Karten beeinflussen und etwa bestimmte Themengebiete herausfiltern.

Setting-Karten (Quiz): Bei der Suche nach dem Setting muss der Regisseur sich fragen, ob er alles bedacht hat, d.h. das Team hat hier eine Quizfrage zu beantworten. Auf der Karte befinden sich dabei zwei Fragen zur Auswahl. Bei A-Fragen sind zwei mögliche Antworten angegeben und das Team muss eine von ihnen wählen. B-Fragen sind offene Fragen, die keine Ratechance wie die A-Fragen ermöglichen. Am Anfang des Spiels können die Spieler (oder der Lehrer) entscheiden, auf welche Fragen (A oder B) sie im Laufe des Spiels antworten werden. Möglich ist auch, zwischen Teams mit unterschiedlich hohem Kenntnisstand zu unterscheiden und den schwächeren Spielern die A-Frage mit der 50:50-Chance zu stellen, den stärkeren hingegen die offene B-Frage[3].

Drehbuch-Karten (Zitate raten): Beim Drehbuch sollte auch der Regisseur gute Textkenntnisse aufweisen – entsprechend findet sich auf der Karte ein Zitat aus einem literarischen Werk, das es zu erkennen bzw. erraten gilt. Dazu sind zwei mögliche Werke angegeben, aus denen das Zitat stammen kann. Das Team muss sich für einen der beiden Titel entscheiden. Auch hier gibt es eine 50:50-Chance, wobei neben klassischen Zitaten auch viele Zitate gewählt wurden, die Schlüsselwörter enthalten und somit ein deduktives Vorgehen ermöglichen, selbst wenn die Spieler die beiden genannten Werke nicht oder nur oberflächlich kennen.

5. Spielverlauf – Die „Literator"-Regeln

Das Ziel des Spiels ist es, die meisten Punkte zu sammeln. Punkte bekommt man a) im Lauf des Spiels durch Würfeln nach korrekt gelösten Aufgaben bzw. Fragen und b) für fertig gestellte Filme, d.h. durch das Sammeln aller Symbole, die auf den Filmkarten abgebildet sind. Die Karten wiederum erhält man ebenfalls über korrekt gelöste Aufgaben und Fragen.

3 Sinnvoller erscheint es natürlich, die Teams so zusammenzustellen, dass sie in etwa gleich stark sind.

Die Spieler selbst oder der Spielleiter (Lehrer) legen vor Spielbeginn fest, wann das Spiel enden soll. Es gibt drei Möglichkeiten:

- nach Ablauf einer bestimmten Zeit, z.B. 60 Min.,
- wenn das erste Team eine bestimmte Punktzahl erreicht, z.B. 40 Punkte,
- wenn alle (zu Beginn ausgewählten) Film- und Fragekarten verbraucht sind.

5.1 Spielbeginn

Zu Beginn des Spiels teilen sich die Spieler in drei oder vier möglichst gleichgroße Teams auf, wobei ein Team aus mindestens zwei Personen bestehen muss. Jedes Team nimmt sich je zwei Spielfiguren in einer der vier Farben. Die eine Figur wird im Spielverlauf auf der Zählleiste voranbewegt und zeigt die erreichte Punktzahl an, während die andere vom Team benötigt wird, um auf dem Spielplan zu markieren, welche Aufgabe in der jeweiligen Runde gelöst werden soll. Jedes Feld kann von nur einer Spielfigur besetzt werden.

Schließlich erhält jedes Team eine Filmkarte mit sechs Symbolen (Startkarte), die es sammeln muss, um am Spielende die ebenfalls angegebenen sieben Punkte zu bekommen. Im Verlauf des Spieles können die Teams zusätzliche Filmkarten beziehen, die jedoch am Ende maximal fünf Punkte bringen[4].

5.2 Spielerreihenfolge

Vor der ersten Runde wird die Spielerreihenfolge ausgelost. Im weiteren Verlauf des Spiels ergibt sich die Reihenfolge aus der Positionierung der Spielfiguren auf der Zählleiste – das Team mit den wenigsten Punkten entscheidet dann als erstes, welche der fünf Aufgaben es lösen, also welches Feld es besetzen möchte. Als letztes wählt das Team mit der höchsten Punktzahl, d.h. je weiter vorne ein Team auf der Zählleiste liegt, desto geringer sind seine Wahlmöglichkeiten. In der entsprechenden Reihenfolge versuchen die Teams dann auch, die einzelnen Aufgaben zu lösen.

4 Die Erfüllung der Startkarte bringt einen Bonuspunkt, da nur sechs Symbole zu sammeln sind, aber das Team dafür am Ende sieben Punkte bekommt. Die normalen Filmkarten weisen drei, vier oder fünf zu sammelnde Symbole auf, für deren Erfüllung man pro Symbol einen, also entsprechend drei, vier bzw. fünf Punkte erhält.

5.3 Karten und Punkte sammeln

Das Team, das eine Frage korrekt beantwortet oder eine Aufgabe richtig löst, bekommt die Fragekarte mit dem Symbol des gewählten Feldes. Diese Karten werden gesammelt, denn mit den abgebildeten Symbolen lassen sich am Spielende die Vorgaben auf den Filmkarten erfüllen. Für jede erfüllte Filmkarte erhält das Team die aufgedruckten Punkte.

Darüber hinaus können die Teams nach jeder gelösten Aufgabe entscheiden, ob sie sofort Punkte erwürfeln und somit ein bis drei Schritte auf der Zählleiste vorrücken wollen, oder ob sie auf die Punkte verzichten und eine zusätzliche Filmkarte ziehen. Teams, die die gestellte Frage nicht beantworten oder die Aufgabe nicht lösen, bekommen keine Fragekarte und dürfen weder würfeln noch eine neue Filmkarte nehmen.

Damit jedoch auch Teams, die im Spielverlauf – sei es aus Unwissen oder durch Würfelpech – weniger gut abschneiden, nicht die Lust am Spiel verlieren, befindet sich auf jedem fünften Feld der Zählleiste ein „Filmriss". Das Team, das als letztes über solch einen Filmriss hinweg bzw. von diesem herunter zieht, darf sich quasi „gratis" eine Fragekarte mit einem beliebigen Symbol auswählen und ist damit der Komplettierung einer Filmkarte wieder einen Schritt näher gekommen.

6. Schusswertung – Die Testrunden

Die Autorengruppe hat während der Arbeit am Spiel „Der Literator" zunächst acht Testrunden durchgeführt, von denen zwei an der Kazimierz-Wielki-Universität in Bydgoszcz und die übrigen an der Adam-Mickiewicz-Universität in Poznań stattgefunden haben. Fünf dieser Testgruppen füllten zusätzlich zum spontanen, mündlichen Feedback vorbereitete Fragebögen zur Idee sowie zu den Regeln und Mechanismen des Spieles aus. Spätere Testrunden an der Nikolaus-Kopernikus-Universität in Toruń, der Philipps-Universität Marburg und der Christian-Albrechts-Universität zu Kiel verliefen ohne schriftliche Befragung und fließen in die hier präsentierte Auswertung nur am Rande ein.

Die Auswertung der Fragebögen ergab, dass nach Meinung der Befragten „Der Literator" einfach zu verstehen sei und sein Verlauf im gleichen Maße von eigenen Entscheidungen wie vom Zufall abhänge.

Sie empfanden das Spiel als spannend und die Spielzeit als genau richtig (in allen Fällen wurde 60 Minuten lang gespielt). Die Spielidee wurde insgesamt für sehr originell befunden.

In Bezug auf die einzelnen Mechanismen zeigte sich tendenziell eine Vorliebe für die Produzent- und die Garderobe-Aufgaben, während die Drehbuch-Aufgaben weniger Anklang fanden. Setting- und Casting-Aufgaben wiederum wurden eher neutral bewertet. Insgesamt gaben 41 der 43 Befragten an, dass sie das Spiel gerne noch einmal spielen würden.

In den Fragebögen war zudem noch Raum für eigene Verbesserungs- sowie Titelvorschläge, woraus auch der aktuelle Spieltitel hervorgegangen ist. Die Bezeichnung „Der Literator" verbindet nach Meinung der Arbeitsgruppe sehr gut den eigentlichen Inhalt des Spiels, also die deutschsprachige Literatur, mit dem rahmengebenden Spielthema, da Anklänge an bekannte Filmtitel sowie eine gewisse humoristische Note zum Ausdruck kommen – denn ein wichtiges Ziel des „Literators" bleibt bei aller Wissensvermittlung und -prüfung der Spaß am Spiel.

Erwähnenswert wären schließlich noch ein paar allgemeine Beobachtungen, die sich aus den Testrunden an den polnischen Universitäten ergeben haben – so etwa, dass die Spieldynamik u.a. von der Teamgröße abhängig sein kann, denn zählten je nur zwei oder drei Personen dazu, zeigten diese sich häufig schüchtern, antworteten nur, wenn sie sich 100%ig sicher waren, und fühlten sich insbesondere beim Erraten der Garderobe-Aufgaben (Zeichnen/ Pantomime) unsicher[5]. Davon abgesehen hatten unterschiedliche Testgruppen unterschiedliche Vorlieben bezüglich der Spielmechanismen. Studierende der Angewandten Linguistik in Poznań etwa bevorzugten gerade die Garderobe-Aufgaben, die von den Studierenden in Bydgoszcz deutlich abgelehnt wurden.

Nicht zuletzt beeinflussen natürlich auch das Regelverständnis und das Erkennen der sich daraus ergebenden Chancen den Spielverlauf. So verstanden es z.B. nicht alle Gruppen, die Bonusfelder des „Filmriss" sinnvoll zu nutzen, um zusätzliche Karten zu bekommen. Und einige

5 Hierbei sei angemerkt, dass bei Testspielen an deutschen Universitäten die Hemmschwelle niedriger lag und auch Teilnehmer kleiner Teams spontane Ideen aussprachen, ohne sich Gedanken um die Reaktion ihrer Kommilitonen zu machen. Das Verhältnis der Kursteilnehmer untereinander spielt aber zudem unabhängig von Gruppengröße oder Nationalität eine Rolle dabei, ob die Spieler sich gehemmt fühlen oder nicht.

Teams versuchten auch trotz vieler Misserfolge, erst eine Filmkarte zu komplettieren, bevor sie eine neue Karte zogen, anstatt gleichzeitig Symbole für mehrere Filmkarten zu sammeln.

7. Spielende – Das Fazit

Das Spiel „Der Literator" ist im Hinblick auf Studierende philologischer Fächer mit Deutsch als Vorlesungssprache geschaffen worden, ließe sich aber auch leicht für die Bedürfnisse anderer Philologien adaptieren. Obwohl das literarische Wissen im Mittelpunkt steht, eignet sich das Spiel durch seine Form sowie die Wichtigkeit der Kommunikation zwischen den Spielern auch dazu, sprachliche Fähigkeiten zu trainieren. Dank der großen Flexibilität in Bezug auf die Spieleranzahl sowie die Spielzeit und der einfachen Spielregeln lässt sich „Der Literator" problemlos im Unterricht einsetzen. Ein wichtiger Aspekt des Spiels ist dabei die Möglichkeit, den Schwierigkeitsgrad anzupassen.

Bei der Konstruktion des Spiels ist zudem viel Wert darauf gelegt worden, ein Gleichgewicht zwischen Wissen und Glück zu schaffen, so dass das Spiel auch für Spielteilnehmer mit ungleichem Kenntnisstand einen unterhaltenden und motivierenden Charakter besitzt. Geholfen hat dabei nicht zuletzt die Tatsache, dass eine große Gruppe von Studierenden mit ihren Bemerkungen und Ideen am Entstehungsprozess des Spiel mitgewirkt und dazu beigetragen hat, das Spiel zu verbessern und es attraktiv für seine Rezipienten zu gestalten, was durch die Auswertung der Testrunden seine Bestätigung gefunden hat.

Die Teilnehmer des Arbeitskreises bedanken sich bei allen Testspielern sowie den DAAD-Lektoren aus Bydgoszcz und Toruń für deren Einladungen, das Spiel den dortigen Studierenden vorzustellen und mit ihnen zu testen, sowie für die Möglichkeit, es im Rahmen des 15. Festivals für Wissenschaft und Kultur in Poznań präsentieren zu dürfen.

Die Herausforderung, innerhalb des selbst gesetzten Zeitrahmens ein funktionierendes Brettspiel zu entwickeln, das Spaß und Wissensvermittlung im Bereich der deutschsprachigen Literatur kombiniert und flexibel im Unterricht wie auch privat zu nutzen ist, darf hinsichtlich des positiven Feedbacks als gemeistert betrachtet werden. Die letzte noch zu

lösende Frage bleibt nun die Überlegung, in welcher Form dieses Werk der interessierten Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden könnte.

Literaturverzeichnis

Andrzejewska-Kwiatkowska, J. / Stöckmann, B. (2009). Czy jesteś kompetentny interkulturowo? Projekt gry sytuacyjnej. *Homo Ludens*, 1, 25–31.

Barłóg, C. (2009). Funkcja gier w treningach interkulturowych. *Homo Ludens*, 1, 33–40.

Benson, P. (2001). *Teaching and Researching Autonomy in Language Learning*. Harlow: Pearson Education.

Dauvillier, Ch. / Lévy – Hillerich, D. (2004). *Spiele im Deutschunterricht*. Berlin: Langescheidt (= Fernstudieneinheit 28).

Dörnyei, Z. (2000). *Teaching and Researching Motivation*. Harlow: Longman

Dworakowska-Marinow, D. (2007). Gry dydaktyczne na lekcjach języka polskiego wobec tradycyjnych metod kształcenia językowego i literackiego. Surdyk, A. (Hrsg.). *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, Band 1, Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM, 211–218 (= Język – Kultura – Komunikacja herausgegeben von Waldemar Pfeiffer, Band 1).

Górska-Wolniewicz, W. (2011). Inne spojrzenie na czasowniki hiszpańskie w czasie teraźniejszym. Etapy tworzenia gry dydaktycznej. *Homo Ludens*, 1, 43–52.

Heckhausen, H. (1980). *Motivation und Handeln*. Springer Verlag: Berlin

Jodłowiec, M. (2005). Techniki ludyczne w kształtowaniu świadomości różnic międzykulturowych. Mackiewicz, M. (Hrsg.). *Dydaktyka języków obcych a kompetencja kulturowa i komunikacja interkulturowa*. Poznań: Wydawnictwo Wyższej Szkoły Bankowej, 269–277.

Koluch, R. (2003). Gry w nauce języka obcego – zalety i wady. *Języki Obce w Szkole,* 1, 43–46.

Mróz, A. (2005). Gry i zabawy w procesie nauczania języków obcych. *Języki Obce w Szkole,* 1, 164–168.

Sambor, M. (2007). Wykorzystanie gier symulacyjnych w uczeniu kompetencji interkulturowej. Surdyk, A. (Hrsg.). *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, Band 1, Poznań: Wydawnictwo Naukowe

UAM, 219–230 (= Język – Kultura – Komunikacja herausgegeben von Waldemar Pfeiffer, Band 1).
Siek-Piskozub, T. (1994). *Gry i zabawy w nauczaniu języków obcych.* Poznań: WSiP.
Siek-Piskozub, T. (2001). *Uczyć się bawiąc. Strategia ludyczna na lekcji języka obcego.* Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
Surdyk, A. (2007). Od Tolkiena do glottodydaktyki, czyli o Technice Gier Fabularnych w dydaktyce języków obcych i gustach literackich studentów. Surdyk, A. (Hrsg.). *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, Band 1, Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM, 91–98 (= Język – Kultura – Komunikacja herausgegeben von Waldemar Pfeiffer, Band 1).
Surdyk, A. (2008). Autonomizująca funkcja techniki gier fabularnych, *Języki Obce w Szkole,* 6, 167–174.

Dr. Marta Janachowska-Budych – Literaturwissenschaftlerin, wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Angewandte Linguistik, Adam-Mickiewicz-Universität, Poznań.
Dr. Britta Stöckmann – Mitarbeiterin eines Spielverlags.
Mgr. Kamila Chmielewska – Doktorandin am Institut für Angewandte Linguistik, Adam-Mickiewicz-Universität, Poznań.
Mgr. Marcin Chołodowski – Absolvent des Instituts für Angewandte Linguistik, Adam-Mickiewicz-Universität, Poznań.
Mgr. Agnieszka Gajek – Absolventin des Instituts für Angewandte Linguistik, Adam-Mickiewicz-Universität, Poznań.

Spiel mit Literatur. Präsentation des didaktischen Brettspiels „Der Literator"

Abstract: Der vorliegende Beitrag stellt das didaktische Spiel „Der Literator" vor, das zum Thema deutschsprachige Literatur in Hinsicht auf Studierende der philologischen Fakultäten mit Vortragssprache Deutsch (Germanistik, Neuere Deutsche Literatur, Angewandte Linguistik) entstanden ist. Nach einleitenden didaktisch-theoretischen Überlegungen zu Notwendigkeit und Vorteilen des Spieleinsatzes in (fremdsprachen)didaktischen Prozessen sollen die einzelnen Entwicklungsschritte des Spiels und ihre Ergebnisse dargelegt werden. Darüber hinaus wird das Urteil der Testspieler berücksichtigt.

Schlüsselwörter: "Der Literator", didaktische Spiele, deutschsprachige Literatur

Gry i zabawy w instytucjach kultury. O (nie)możliwości utworzenia ludotek w Polsce

Games and play in cultural institutions. About the (im)possibility of creating toy libraries in Poland

Magdalena Litwin
Uniwersytet Szczeciński | magdal.litwin@gmail.com

Abstract: The concept of the toy library – a well-functioning institution in many countries – is little known in Poland, both in theoretical and practical terms. There are few libraries that enable access to games, and no library is devoted exclusively to this purpose.
The paper presents the functions that games and play have in cultural institutions. Furthermore, the article depicts the occupation of the toy librarian as a combination of three professions: educator, game researcher and librarian. The aim is also to demonstrate the benefits that toy libraries bring to users as well as to game scholars and designers. If it is not possible to organize toy libraries in Poland, it is worth considering the idea that games should be made available in traditional libraries and other institutions.

Keywords: toy libraries, libraries, games

Warto propagować gry i zabawy, ponieważ płyną z nich liczne korzyści; ludologów nie trzeba do tego przekonywać. Ze świadomości ważnego wpływu gier i zabaw na rozwój dzieci oraz ich relacje społeczne narodziła się idea ludoteki, przechowującej i udostępniającej właśnie ten rodzaj zbiorów. Jednak w Polsce tego rodzaju instytucji nie tworzy ani władza centralna, ani samorządy. W nielicznych przypadkach gry udostępniane są w bibliotekach, można też odnaleźć przykłady inicjatyw prywatnych funkcjonujących podobnie do zagranicznych instytucji.

Warto przyjrzeć się koncepcji ludoteki, jej znaczeniu dla ludologów i twórców gier oraz rozważyć możliwość utworzenia takich miejsc w Polsce lub dołączenia ich do funkcjonujących struktur, głównie bibliotecznych.

1. Ludoteka – pojęcie, historia, zadania

Pojęcie ludoteki w brzmieniu łączącym łacińską „zabawę" z grecką „kolekcją" (*ludus* i *teka*), stosowane m.in. w języku francuskim, hiszpańskim i włoskim, dla języka polskiego zapożyczamy z niemieckiego określenia tej instytucji – *Ludothek* (Zając, Janas 2013, s. 156). Angielski odpowiednik to *toy library*, stąd w polskiej literaturze można spotkać również nazwę „biblioteka zabawkowa" (por. Walczak-Niewiadomska, 2013). Ludoteka jest instytucją, która analogicznie do biblioteki zajmuje się gromadzeniem, przechowywaniem i udostępnianiem zbiorów; w tym wypadku nie są nimi jednak książki, lecz gry i zabawki. Przedstawione pojęcie łączy różne typy ludotek, zarówno tych, które wypożyczają zbiory, jak i tych, które umożliwiają korzystanie z nich wyłącznie na miejscu.

Renata M. Zając i Magdalena Janas podają, że pierwszą ludotekę utworzono w 1935 roku w Stanach Zjednoczonych. Instytucja ta była reakcją na poważne problemy społeczne; miała przede wszystkim stanowić miejsce zabawy dla dzieci z ubogich rodzin, których z powodu kryzysu nie było stać na zakup zabawek. Po kilku latach ludotekom dodano kolejną istotną rolę – aktywizację osób niepełnosprawnych, angażowanych do naprawy zabawek. W Europie idea ta pojawiła się w latach pięćdziesiątych (Zając, Janas, 2013, s. 161). Rozkwit ludotek na całym świecie datuje się na lata siedemdziesiąte i osiemdziesiąte (Walczak-Niewiadomska, 2013, s. 171).

O żywotności i rozwoju koncepcji ludoteki świadczy np. funkcjonowanie licznych stowarzyszeń zrzeszających te instytucje, których działanie na całym świecie koordynuje założone w 1990 roku International Toy Library Association (ITLA). Stowarzyszenia wspierają zakładanie i funkcjonowanie ludotek, organizują dla ludotekarzy spotkania w postaci różnych imprez, sympozjów i konferencji, a także kursy dokształcające. Ten ostatni aspekt jest szczególnie istotny w Szwajcarii, gdzie w ludotekach zatrudnionych jest około czterech tysięcy osób (Zając, Janas, 2013, s. 162). Aby móc podjąć pracę w takiej instytucji, trzeba odbyć szkolenie organizowane właśnie przez Verein der Schweizer Ludotheken (s. 160).

1.1 *Play matters* – misja ludoteki

Play matters to hasło przewodnie założonego w 1972 roku brytyjskiego National Association of Toy and Leisure Libraries (Zając, Janas, 2013, s. 161). Sformułowanie to wskazuje sedno przesłania ludotek. Według ITLA dwa główne cele tych instytucji to rekreacja i edukacja. W zakresie rekreacji najistotniejsza jest zabawa i radość z grania, ważną korzyść stanowią interakcje społeczne, zdobywanie umiejętności zaś jest korzyścią wtórną. Podkreśla się także, że w przypadku osób upośledzonych (dzieci i dorosłych) „właściwe zabawki prowadzą do poprawy jakości życia" (ITLA, bez daty). W wielu publikacjach podkreśla się ten cel, ludoteki mają służyć osobom niepełnosprawnym, mówi się też o rozwiązaniach, które ułatwiają korzystanie z tych instytucji dzieciom ze specjalnymi potrzebami (por. Rettig, 1998, s. 230).

Kiedy cel stanowi edukacja, gra staje się pośrednikiem w zdobywaniu umiejętności i wiedzy, choć nie zapomina się też o zaletach interakcji społecznych. Misją ludoteki jest również promowanie zabawy jako zjawiska korzystnego społecznie, rozwijającego rozmaite relacje (dziecko-rodzic, dziecko-dziecko, dziecko-dorosły itd.), a także kompetencje społeczne – w czym pomaga m.in. zrozumienie konieczności akceptowania przegranej (ITLA, bez daty). To miejsce rozrywki i miłego spędzenia czasu, ale bardzo istotne jest również akcentowanie wielu trwalszych korzyści, jakie przynosi zabawa. Martin Stone podkreśla, że użyteczność ludotek polega między innymi na tym, iż jest w nich więcej zabawek, niż dzieci mają w swoich domach, co pozwala rodzicom zaobserwować, jaki typ

zabawek najbardziej odpowiada ich dzieciom (Stone, 1983, s. 19). W wyborze mogą pomóc również ludotekarze.

2. Ludotekarz, czyli kto?

„Ludotekarz to znawca gier i zabawek, potrafiący je uporządkować i skatalogować, wyjaśnić zasady zabawy i polecić każdemu użytkownikowi właściwy dla niego materiał" (Zając, Janas, 2013, s. 159). Taka osoba powinna umieć budować dobre relacje interpersonalne. Ludotekarz musi też posiadać kompetencje pedagogiczne i psychologiczne i potrafić wcielać się w rolę animatora społeczno-kulturalnego (s. 160).

Do prowadzenia ludoteki nie wystarczy sama znajomość gier, co wobec ich ogromnego rynku już i tak jest poważnym wyzwaniem. Trzeba mieć wiedzę teoretyczną z zakresu ludologii, kompetencje pedagoga i umiejętności bibliotekarza. Ludologia jest potrzebna m.in. do trafnej oceny jakości gier, zrozumienia potrzeb odbiorców i znalezienia tytułów odpowiednich dla określonych osób lub grup, a także do propagowania nauki przez zabawę (również w celu wyjaśniania potencjalnym użytkownikom, dlaczego warto grać). Cechy pedagoga są przydatne do wyjaśniania zasad gier, uczestniczenia w rozgrywkach i zabawach i umiejętnego inicjowania ich, a także do swobodnego kontaktu z najmłodszymi użytkownikami ludoteki. Wreszcie umiejętności bibliotekarza to katalogowanie i porządkowanie zbiorów, kontrola systemu wypożyczania itd.

Wyłania się z tego obraz ludotekarza jako osoby otwartej, wszechstronnej i zaangażowanej. Jest to jeden z zawodów dla prawdziwych pasjonatów, ponieważ wymaga nieustannego poszerzania wiedzy (chociażby poznawania nowych gier) i stałego kontaktu z ludźmi. Warto jednak zaznaczyć, że w niektórych ludotekach działają nie specjaliści, lecz wolontariusze – jest to tak zwany model brytyjski (Rettig, 1998, s. 230).

3. Znaczenie ludotek dla ludologów i twórców gier

Wspominano już, jaką rolę ludoteki pełnią dla użytkowników. Najczęściej z tej perspektywy analizują je badacze dziedzin takich jak pedago-

gika czy bibliotekoznawstwo. Warto jednak spojrzeć również od strony ludologii: jakie korzyści z istnienia ludotek mogliby czerpać badacze i twórcy gier? Renata M. Zając i Magdalena Janas (2013) wskazują, że ludoteki są przydatne dla pedagogów, ponieważ dają możliwość weryfikacji teorii pedagogicznych (s. 167). Sądzę, że podobną wartość stanowią dla ludologów – pozwalają badać rolę gier, ich popularność oraz kulturę zabawy.

Kształcenie ludologów jako potencjalnych ludotekarzy mogłoby mieć także wpływ na rozwój ludologii jako dziedziny akademickiej, której absolwenci byliby gotowi do pracy w konkretnym zawodzie. Jako instytucja promująca korzyści płynące z gier i grania ludoteka mogłaby się przyczyniać do popularyzacji prac ludologicznych, które stanowiłyby dla ludotekarzy źródło wiedzy i inspiracji. Ponadto zarówno dla badaczy, jak i twórców gier takie instytucje mogą być doskonałym miejscem do testowania nowych produktów. Na przykład niemiecka ludoteka przy Studienbibliothek der Pädagogischen Hochschule Steiermark część zbiorów otrzymuje od wydawnictw bezpłatnie właśnie w tym celu (Zając, Janas 2013, s. 166). I wreszcie instytucja zajmująca się wypożyczaniem gier i zabawek jest ich stałym nabywcą, co przynosi korzyść tak twórcom, jak i dystrybutorom. Wydawcy gier mogą je z powodzeniem reklamować, czy to przez ulotki czy plakaty, czy organizację turniejów (taka forma promocji jest często stosowana np. na konwentach miłośników fantastyki). Liczne zalety ludotek skłaniają do ponownego stwierdzenia, że warto, by były one obecne również w Polsce.

4. Ludoteki w Polsce

Idea ludoteki istnieje od prawie osiemdziesięciu lat, od ponad czterdziestu jest obecna w Europie i popularyzowana na całym świecie. Ludoteki powstają w USA, Anglii, Szwajcarii, Danii, Rosji, Meksyku, RPA, Korei, Malezji i wielu innych krajach; w Polsce jednak nie istnieją, przynajmniej jako samodzielne instytucje. Przyczyną może być to, że najwięcej ludotek na świecie powstało w okresie, kiedy w Polsce Ludowej samorządność lokalna właściwie nie istniała, podobnie jak sektor organizacji pozarządowych. Działalność taka zaczęła się w naszym kraju rozwijać

stosunkowo niedawno, lata dziewięćdziesiąte były okresem prywatnych inicjatyw gospodarczych, dopiero później obywatele zaczęli więcej uwagi poświęcać przedsięwzięciom społecznym, które zyskały też odpowiednie regulacje prawne i wsparcie instytucjonalne (por. Rymsza, 2014). Nie jest to jednak argument rozstrzygający – inne kraje byłego bloku wschodniego zainicjowały funkcjonowanie ludotek, na przykład Węgry i Rumunia należą do ITLA (ITLA Europe Region, bez daty), a biblioteki zabawkowe pojawiają się m.in. również w Czechach (por. Lišková, 2014).

Agata Walczak-Niewiadomska (2013) pisze: „Biblioteki zabawkowe występują na wszystkich kontynentach, a ich organizacja jest podyktowana możliwościami danego państwa i innymi uwarunkowaniami społeczno-kulturalnymi" (s. 171). Czy Polska rzeczywiście nie ma takich możliwości? Ta sama autorka stwierdza: „W Polsce ze względu na stałe niedostatki finansowe państwa nie mamy co marzyć o tworzeniu specjalnych i autonomicznych «centrów zabawy i edukacji dla dzieci». Szansę na realizację idei należy upatrywać w rozwijaniu usług bibliotecznych [...]" (s. 179). Do gier i zabawek w bibliotece jeszcze wrócimy, tymczasem zatrzymajmy się na pierwszej części wypowiedzi.

Argument finansowy rzeczywiście zdaje się nie do zbicia. W naszym kraju grami zajmują się na własny koszt pasjonaci i dzięki temu powstają takie organizacje jak warszawska Ludoteka Roszada, mobilna ludoteka, która udostępnia swoje zbiory na spotkaniach w kawiarniach czy przy okazji różnych imprez, na przykład na Przystanku Książka. Na stronie internetowej fundacji znalazła się informacja: „docelowo zakładamy otwarcie biblioteki gier, nie tylko planszowych, z której każdy będzie mógł skorzystać" (Ludoteka Roszada, bez daty). Istnieje też ludoteka polonijna, czyli Polska Ludoteka Rodzinna, mająca swoją siedzibę w Campiglia dei Berici we Włoszech; została ona wyróżniona przez prezydenta Bronisława Komorowskiego Flagą Rzeczypospolitej Polskiej (Polska Ludoteka Rodzinna, bez daty). Prawdopodobnie jest to jednak jedyne wsparcie z kraju, na jakie może liczyć. W Polsce gry udostępniane są również w pubach (takich jak krakowski Hex) oraz w wypożyczalniach gier funkcjonujących przy sklepach (w Szczecinie przykład stanowi Ires). To jednak nie są ludoteki, przede wszystkim dlatego, że nie działają samodzielnie, wspomagają tylko inny rodzaj działalności komercyjnej, nie są organizowane przez instytucje jak za granicą, a przede wszystkim – nie ma w nich

ludotekarzy. Wracamy zatem do pytania – czy w Polsce naprawdę nie ma możliwości utworzenia sieci bibliotek zabawkowych?

4.1. Możliwości organizacyjne

Przede wszystkim, żeby zorganizować tego typu instytucje w Polsce, należałoby skorzystać z doświadczeń innych krajów, co zapewne warto rozpocząć od kontaktów z ITLA. Nie jest potrzebne tworzenie od razu wielkich gmachów ze zbiorami liczonymi w setkach egzemplarzy. Wystarczyłaby spora sala, w której można by i przechowywać gry, i z nich korzystać. Co do zbiorów, początkowo wystarczyłby niewielki zakup, a kolejnych dokonywano by ze środków gromadzonych z wpisowego czy też symbolicznej opłaty za wypożyczenie (tę praktykę stosuje się w innych krajach – koszt wypożyczenia i tak jest znacznie niższy niż zakup gry, a zatem opłacalny dla użytkownika). Z czasem zbiory powiększyłyby się o dary. Być może osoby organizujące się dziś w ramach inicjatyw prywatnych byłyby skłonne do założenia ludoteki, w której znalazłyby się zbiory należące wcześniej do organizacji pozarządowej lub wręcz kolekcje prywatne.

Pod koniec lat dziewięćdziesiątych Michael A. Rettig (1998) pisał, że utworzenie ludoteki może być finansowane ze środków prywatnych lub przez organizacje. Chociaż jednak mogłyby to być fundusze na zainicjowanie działalności ludoteki, trudno byłoby je pozyskać na jej utrzymanie (s. 230). Spostrzeżenia te zdają się odpowiadać również obecnej sytuacji w Polsce. Sprawnie zarządzana instytucja przypuszczalnie mogłaby liczyć na dotacje ze środków Unii Europejskiej oraz międzynarodowych programów, ale z pewnością potrzebne byłyby też bardziej pewne i stałe źródła finansowania. Największy problem stanowi tutaj zatrudnienie ludotekarzy, na które trudno byłoby uzyskać środki; według Rettiga zatrudnienie obsługi ludoteki to największy koszt jej działalności (1998, s. 231). W kwestiach prawnych ludoteki mogłyby być regulowane przepisami wynikającymi z *Ustawy o prowadzeniu i organizowaniu działalności kulturalnej*.

Realizacja wskazanych pomysłów ułatwiłaby stworzenie ludotek. Niestety wobec znacznego niedofinansowania wielu funkcjonujących w naszym kraju instytucji trudno wyobrazić sobie możliwość zorganizowania kolejnej. Prawdopodobnie niemożliwe byłoby wygospodarowanie z budżetu krajowego czy budżetów lokalnych pieniędzy na utworzenie sieci

całkiem nowych instytucji. Oczywiście mogą pojawić się pojedyncze takie inicjatywy, ale nie będzie to na pewno instytucjonalna sieć i prawdopodobnie zjawisko nie wykroczy poza większe miasta (chociaż właśnie w mniejszych miejscowościach byłoby najbardziej potrzebne).

Być może jednak warto wierzyć, że stopniowo z jednostkowych działań wyłoni się coraz więcej ludotek. Tego rodzaju organizacje na świecie funkcjonują w wielu formach, nie wszystkie są samodzielnymi instytucjami (por. Zając, Janas, 2013, s. 158–159). Ludoteki mobilne czy organizowane przy spółdzielniach ludoteki międzysąsiedzkie mogą stanowić jeden z kierunków rozwoju. Możliwe, że nie należy się koncentrować tylko na możliwościach instytucjonalnych i obejmujących od razu cały kraj[1].

Zalążków oddolnej działalności można się dopatrywać w wymienionych wcześniej przykładach, takich jak Ludoteka Roszada. Warto przywołać również odbywające się raz w miesiącu w Szczecinie Plantacje Cafe, zainicjowane przez Stowarzyszenie 40i4. Spotkania mają miejsce w godzinach wieczornych w pubie (od swoich początków w 2009 roku trzykrotnie zmieniły miejsce) i polegają na bezpłatnym udostępnieniu kilkudziesięciu gier. Cech mobilnej ludoteki nadaje imprezie to, że organizatorami są znawcy gier, którzy pomagają wybrać tytuł i objaśniają zasady. Spotkań takich w całej Polsce jest wiele.

Popularność, jaką cieszą się w naszym kraju gry planszowe – zarówno wśród dzieci, jak i dorosłych – z pewnością przyczyni się do coraz większej liczby inicjatyw umożliwiających granie. W całej Polsce odbywa się coraz więcej „spotkań planszówkowych", które przybierają charakter regularnych imprez. W internecie, głównie w portalach społecznościowych, funkcjonują też grupy ułatwiające prywatnym osobom spotkanie się w celu wspólnego grania. Są to działania oddolne, niepodlegające koordynacji ze strony żadnej instytucji (albo podlegające w niewielkim zakresie, na przykład z powodu korzystania z pomieszczeń szkolnych). Nie należy bagatelizować również kolejnej możliwości, która sprawdza się m.in. w Niemczech i Czechach: zaistnienia ludotek poprzez rozszerzenie zakresu działalności instytucji już funkcjonujących. Omówmy to na przykładzie bibliotek.

1 Serdecznie dziękuję Pani Natalii Wajdzie i Pani Weronice Górskiej-Wolniewicz za dyskusje, które doprowadziły mnie do tych wniosków.

5. Gry i zabawy w bibliotece

Biblioteka jest instytucją, która funkcjonuje po to, żeby zaspokajać potrzeby użytkowników. „Biblioteka powinna być postrzegana przez lokalną społeczność jako przyjazna przestrzeń publiczna, w której należy bywać, ponieważ oferuje ciekawe formy spędzania wolnego czasu, jak również jest miejscem spotkań i tworzenia więzi społecznych" (Tokarska, 2013, s. 560). Biblioteka to już nie tylko miejsce wypożyczania książek, to instytucja kultury zajmująca się także spotkaniami autorskimi, organizacją wystaw, wykładów itd. Także zbiory są różnorodne: oprócz książek mogą to być m.in. kasety i płyty CD z audiobookami, płyty DVD czy nuty. Zmiany te mają zwiększać atrakcyjność bibliotek, powstrzymać odpływ użytkowników, którzy mają do dyspozycji wiele innych sposobów spędzania czasu.

W latach trzydziestych XX wieku indyjski badacz Shiyali Ramamrita Ranganathan stworzył pięć praw, które według niego powinny kierować funkcjonowaniem biblioteki. Drugie z nich brzmi: „Every person his or her book" (Ranganathan, 1931, s. 75); na język polski tłumaczone jest najczęściej jako „Dla każdego czytelnika właściwa książka" (Tokarska, 2013, s. 529). Prawo to podkreśla, że biblioteka służy odbiorcom i to dla nich tworzy się księgozbiór, to ich potrzebom ma on odpowiadać. W bibliotekoznawstwie trwa dyskusja nad pojęciem „czytelnik", które od wielu lat bywa zastępowane nazwą „użytkownik". Użytkownik korzysta nie tylko z książek, ale także z różnorakich usług bibliotecznych, szczególnie z usług informacyjnych (por. Ganińska, Lepkowska, 2003). Być może zatem drugie prawo Ranganathana powinno obecnie brzmieć: „Dla każdego użytkownika odpowiednie zbiory". Wychodząc naprzeciw potrzebom odbiorców, biblioteki powinny wcielić do swoich zbiorów również gry i zabawki, które nie wykluczają książek, lecz rozszerzają działalność danej instytucji i zwiększają jej atrakcyjność. Również organizacja IFLA (International Federation of Library Associations), która tworzy wytyczne dla bibliotek na całym świecie, podkreśla „konieczność dostosowywania nowoczesnych bibliotek do potrzeb małego dziecka, umieszczając wśród zbiorów zabawki i organizując atrakcyjne formy pracy z rodzinami" (Walczak-Niewiadomska, 2013, s. 170).

5.1. Dostępność gier w bibliotekach

W wielu krajach obecność różnego rodzaju gier w bibliotece nie jest niczym nowym. Przykładem może być duńska Odense Centralbibliothek, w której wypożyczane są między innymi podręczniki do narracyjnych gier fabularnych czy gry wideo. W Polsce trudno oszacować, ile bibliotek posiada tego typu zbiory (niezależnie od tego, czy są one tylko udostępniane na miejscu, czy również wypożyczane). Powstaje też pytanie, czy uwzględniać tylko gry planszowe, czy także narracyjne gry fabularne – jest ich niemało, ale podręczniki do nich są traktowane jak książki, nie eksponuje się ich jako gier. Nie stworzono żadnego wspólnego spisu polskich bibliotek z grami, takich informacji trzeba szukać bezpośrednio w poszczególnych placówkach (lub na ich stronach internetowych). Dlatego również w publikacjach specjalistycznych można znaleźć rozbieżne informacje na ten temat. Na przykład Renata M. Zając i Magdalena Janas piszą, że w Polsce tylko dwie biblioteki udostępniają gry (2013, s. 167), a Agata Walczak-Niewiadomska jako przykład podaje trzecią (2013, s. 169).

Wiele inicjatyw lokalnych promowanych jest tylko w gronie użytkowników danej biblioteki. Przykładem tego typu działalności są *Czwartki z grami planszowymi* organizowane w Gminnej Bibliotece Publicznej w Miłoradzu (filia w Kończewicach). Kiedy likwidowano Malborski Klub Fantastyki „Cegła", posiadane przez niego gry zostały przekazane właśnie tej bibliotece (Butrykowski, 2013, s. 12). Bibliotekarz z własnej inicjatywy zorganizował zajęcia umożliwiające użytkownikom korzystanie z tych zbiorów (są one udostępniane na miejscu, bez możliwości wypożyczenia). Organizator podsumowuje tę działalność jako przynoszącą wiele korzyści: „Dzięki zajęciom uczestnicy nie tylko spędzili miło i pożytecznie wolny czas – szczególnie w trakcie wakacji – ale także nauczyli się współpracy i organizacji" (tamże, s. 21).

Takie inicjatywy są cenne zwłaszcza w małych miejscowościach, gdzie jest mniej możliwości spędzania wolnego czasu. Dla bibliotek gminnych powinno być to szczególnie istotne. Jednak wprowadzenie do nich gier może nastręczać wiele trudności natury organizacyjnej. Po pierwsze, bibliotekarze musieliby poświęcić czas na zapoznanie się z nowym rodzajem zbiorów, być może biblioteki byłyby nawet zmuszone do zwiększenia zatrudnienia (na co oczywiście również nie ma środków).

Trudne mogłoby się też okazać wygospodarowanie przestrzeni do grania; czytelnia nie jest odpowiednim miejscem, chyba że udostępniano by ją w tym celu w specjalnie wyznaczonym czasie. Równie niepewne byłyby możliwości przechowywania nowych zbiorów. Gry wprawdzie dużo łatwiej magazynować, nie wymagają tak specyficznych warunków jak książki, niemniej w wielu bibliotekach i na tradycyjne zbiory brakuje już miejsca, więc może go nie być dla kolejnych. Trzeba by także opracować system katalogowania.

Z pewnością jednak warto podjąć wysiłek, również dlatego, że wprowadzanie gier do bibliotek jest łatwiejsze niż tworzenie ludotek, a większa dostępność gier i zabawek – jak wykazano – byłaby korzystna. Biblioteki stałyby się też bardziej atrakcyjne dla użytkowników, mogłyby lepiej promować swoją działalność i zachęcać więcej osób do korzystania ze zbiorów.

6. Podsumowanie

Ludoteki to ciekawe instytucje, które przynoszą pożytek użytkownikom (edukacja, rozrywka, rozwój relacji społecznych), a także ludologom i twórcom gier (możliwość prowadzenia badań, popularyzowania dziedziny, testowania nowych produktów). Działają one sprawnie i cieszą się popularnością w wielu krajach na całym świecie. W warunkach polskich utworzenie ludotek jako sieci niezależnych instytucji wydaje się jednak niemożliwe, głównie ze względów finansowych. Dlatego warto pomyśleć nad szerszym wprowadzeniem gier oraz zabawek w innych instytucjach, szczególnie w bibliotekach, za czym przemawia argument, że w niektórych z nich taka działalność jest już prowadzona i przynosi wiele korzyści.

Literatura

Butrykowski, M. (2013). *Wykorzystanie gier planszowych w pracy biblioteki publicznej na przykładzie zajęć przeprowadzanych w Gminnej Bibliotece Publicznej w Miłoradzu, Filii w Kończewicach*. Gdańsk: niepublikowana praca dyplomowa.

Ganińska, H., Lepkowska, E. (2003). *Użytkownik/klient i usługi biblioteczno-informacyjne w środowisku uczelni technicznej*. Online: <http://ebib.oss.wroc.pl/matkonf/torun/ganinska.php>.
International Toy Library Association (bez daty). *About toy libraries*. Online: <http://www.itla-toylibraries.org/pages/toy_libraries/>.
International Toy Library Association Europe Region (bez daty). Online: <http://www.itla-toylibraries.org/pages/europe/>.
Lišková, D. (2014). Ludotéka novinkou Městské knihovny Lanškroun. Online: <http://www.lanskroun.eu/cz/mesto/aktualne/z-lanskrounska/ludoteka-novinkou-mestske-knihovny-lanskroun/>.
Ludoteka Roszada (bez daty). Online: <http://ludotekaroszadapl.blogspot.com/p/aktualnosc.html>.
Polska Ludoteka Rodzinna (bez daty). Online: <http://www.polskaludoteka.it/p/gadget.html>.
Ranganathan, S. R. (1931). *The five laws of library science*. Madras: The Madras Library Association.
Rettig, M. A. (1998). Guidelines for beginning and maintaining a toy lending library. *Early Childhood Education Journal, 25*(4), 229–232.
Rymsza, M. (2014). Jaka Polska samorządna? Jakie społeczeństwo obywatelskie? Online: <http://wiadomosci.ngo.pl/wiadomosc/989613.html>.
Stone, M. (1983). Toy libraries. *Day Care and Early Education, 11*(2), 19–21.
Tokarska, A. (red.). (2013) *Bibliotekarstwo*. Warszawa: Stowarzyszenie Bibliotekarzy Polskich.
Walczak-Niewiadomska, A. (2013). Zabawki elementem edukacji w bibliotece. W: S. Skórka, E. Piotrowska (red.), *Biblioteka w przestrzeni edukacyjnej. Funkcje i wyzwania w XXI wieku* (s. 169–179). Kraków: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Pedagogicznego.
Zając, R. M., Janas M. (2013). Edukacja w bibliotece poprzez zabawę. W: S. Skórka, E. Piotrowska (red.), *Biblioteka w przestrzeni edukacyjnej. Funkcje i wyzwania w XXI wieku* (s. 156–168). Kraków: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Pedagogicznego.

Data dostępu do źródeł internetowych wykorzystanych w tekście: 30 czerwca 2015.

mgr Magdalena Litwin – absolwentka kulturoznawstwa, bibliotekarka w Bibliotece Głównej Uniwersytetu Szczecińskiego, doktorantka w Instytucie Polonistyki i Kulturoznawstwa Uniwersytetu Szczecińskiego.

Gry i zabawy w instytucjach kultury. O (nie)możliwości utworzenia ludotek w Polsce

Abstrakt: Idea ludoteki, instytucji sprawnie funkcjonującej w różnych krajach, jest w Polsce słabo znana, zarówno od strony teoretycznej, jak i praktycznej. Istnieje niewiele bibliotek udostępniających gry, a instytucji, które zajmowałyby się wyłącznie tym, nie ma wcale.
Artykuł ukazuje funkcje pełnione przez gry i zabawy w instytucjach kultury. Przedstawia również zawód ludotekarza jako połączenie profesji pedagoga, ludologa i bibliotekarza. Celem tekstu jest też wykazanie, jakie korzyści przynoszą ludoteki nie tylko użytkownikom, lecz także ludologom i twórcom gier. Jeśli nie da się spełnić postulatu utworzenia w Polsce ludotek funkcjonujących samodzielnie, warto przyjrzeć się pomysłowi szerokiego wprowadzenia gier i zabawek do innych instytucji.

Słowa kluczowe: ludoteki, biblioteki, gry

Homo Ludens 1(7)/2015

Gamification for Question Processing Research – the *QuestGen* Game

Paweł Łupkowski, Patrycja Wietrzycka
Adam Mickiewicz University, Poznań
pawel.lupkowski@amu.edu.pl | patrycjakarolinaw@gmail.com

Abstract: We present the *QuestGen* game which is aimed at facilitating data gathering for research on question processing. *QuestGen* is an online game in which players solve detective puzzles by asking yes/no questions to the presented stories. We present the prototype of the game and its user testing.

Keywords: gamification, scientific data processing, games with a purpose (GWAP), question processing

Homo Ludens 1(7)/2015 | ISSN 2080-4555 | **© Polskie Towarzystwo Badania Gier 2015**

Introduction

In recent years we have been witnessing a growing popularity of gamification in various domains (see e.g. Deterding et al. 2011). What is interesting, game-like elements are successfully used in the scientific domain. One may point at such examples as *Foldit* (Cooper et al., 2010), *Galaxy Zoo* (Darg et al., 2010), or *Wordrobe* (Venhuizen, Basile, Evong, Bos, 2013). In all these cases games are designed and used to facilitate processing of scientific data (classifying already existing data, or creating new data). In *Galaxy Zoo* <http://www.galaxyzoo.org/> users classify pictures of galaxies obtained from *Sloan Digital Sky Survey*. *Foldit* <http://fold.it/portal/info/science> users try to establish possible proteins' structures, while *Wordrobe* <http://wordrobe.org> players help to produce semantic annotations of natural language data from the *Groningen Meaning Bank* <http://gmb.let.rug.nl/>. What these games have in common is that when playing the game (and having fun) players solve a serious scientific problem (or rather well defined parts of it).[1] Games of this type are referred to as *games with a purpose* (GWAP – see von Ahn, 2006) or *scientific discovery games* (see Cooper et al., 2010).

1. The *QuestGen* game idea

The idea of the game was presented in Łupkowski, 2011, pp. 89–91. The aim of the *QuestGen* game is to engage players in generating a large collection of questions for a certain piece of story written in natural language. The collection (along with the stories) will be then used as input data for research on question processing.

1.1. *Motivation*

In general, question processing takes place when a question is not followed by an answer but by a new question or a strategy of reducing it into auxiliary questions (for more details see <https://intquestpro.wordpress.com/>).

1 For a more detailed description and discussion see Łupkowski, 2011 and Kleka, Łupkowski, 2014.

This issue is discussed within theoretical frameworks of Inferential Erotetic Logic (see Wiśniewski 1995, 2013), inquisitive semantics (see Groenendijk, Roelofsen, 2011), or KoS[2] (see Ginzburg, 2012). It also constitutes an attractive subject for empirical research. However, it is a demanding task to prepare adequate natural language input data for such a purpose. One possible solution is to use natural language corpora (like e.g. in Łupkowski, Ginzburg, 2013). This method allows for obtaining natural language data but is time-consuming and has some limitations (e.g. there is no possibility of obtaining additional explanations from dialogue participants). Yet another method is to ask experts to prepare the necessary data (like e.g. in Urbański, Paluszkiewicz, Urbańska, 2014). This solution allows for much more control but is also time-consuming. What is more, it bears the risk of introducing a certain bias to the output data (since the professional knowledge of experts would be involved), and often the results are far from ordinary language conversations. With the *QuestGen* game we aim at providing a flexible solution for this problem.

1.2. Game rules

In the game, two randomly chosen players are engaged in solving a detective puzzle. One of them plays as the Detective, while the other is called the Informer. The aim for the Detective is to solve the presented puzzle by questioning the Informer. Each story in the game has two formulations (one for the Detective and one for the Informer), containing all the additional data necessary to solve the puzzle. Figure 1 presents one of the stories used in the game.

Figure 1. An exemplary story used in the *QuestGen* game (Detective and Informer parts). The story is based on Wiśniewski, 2003, p. 391.

Detective part:
Imagine that you are a detective who is following the well-known international villain Arsen L. You are trying to establish if Arsen L. went to Paris, London, Kiev, or Moscow. You look through your notes and this is the information you have managed to gather so far:

2 "KoS" is a toponym – the name of an island in the Dodecanese archipelago – bearing a loose connection to conversation oriented semantics (Ginzburg, 2012, p. 2).

1. Arsen L. left for Paris or London if and only if he departed in the morning.
2. Arsen L. left for Kiev or Moscow if and only if he departed in the evening.
3. If Arsen L. took a train, then he did not leave for London or Moscow.
4. If Arsen L. left for Paris of Kiev, then he took a train.

So, where did Arsen L. go?
Before you answer this question you may ask several auxiliary questions to the railway station's employee.

Remember: Your time is limited. Ask only yes/no questions. It is pointless to ask the employee directly about where Arsen L. went, because he does not have a clue.

.....

Informer part:

You are a railway station's employee. You may expect a detective's visit in a while. The detective is in pursuit of Arsen L., a well-known international villain. He is trying to establish if Arsen L. went to Paris, London, Kiev, or Moscow. The detective already knows that:

1. Arsen L. left for Paris or London if and only if he departed in the morning.
2. Arsen L. left for Kiev or Moscow if and only if he departed in the evening.
3. If Arsen L. took a train, then he did not leave for London or Moscow.
4. If Arsen L. left for Paris of Kiev, then he took a train.

You would like to help the detective. You know that:

A. Arsen L. departed in the morning: YES
B. Arsen L. departed in the evening: NO
B. Arsen L. took a train: NO
C. Arsen L. left for London: YES

The Detective is allowed to use only yes/no questions and cannot ask straightforwardly for the solution (this is enforced by the wording of the plot, see Figure 1, Detective part). The Detective may ask as many questions as he/she wants (needs). The Informer is obliged to answer the Detective's questions in accordance with the information presented in his/her part of the story. Each story is played within a time limit. There are two scenarios that may be employed here: a cooperative and a competitive one. In the cooperative scenario the Detective and the Informer play together against the time limit and obtain points for each (correctly) solved puzzle. In the competitive scenario the Detec-

tive will gain points for each correctly solved puzzle, while the Informer will gain points when the Detective fails (i.e. the solution given is wrong or the allowed time has passed). For both possible scenarios score boards are used to present the ranking of players' individual scores.

The game rules are inspired mainly by the *ESP game* (see von Ahn, 2006). An unintended similarity in the gameplay might be also drawn to the *Mind Maze* by Igrology <http://www.igrology.ru/>.

2. The *QuestGen* game prototype

2.1. Implementation

The game was implemented (in Polish) by the second author of this paper. The *QuestGen* prototype uses the following rules of time limit and scores. The time limit for a single story is 3 minutes. If the Detective manages to solve the puzzle correctly within the time limit, he/she earns points. When the time limit passes or the solution is wrong, the points go to the Informer. One may observe that such a rule employs a competitive scenario for game participants described in Section 1.2.

For the prototype, 9 stories were prepared. Table 1. presents these stories' basic characteristics in terms of premises and facts used and the number of words in the Detective's and Informer's parts. These data give some insights about the complexity of the stories used. The complete stories (in Polish) are available at <https://plupkowski.wordpress.com/projects/questgen-game/>.

2.2. User testing

The test group consisted of 30 testers grouped in 15 pairs (13 males, 17 females, aged 18 to 51, average age: 24 years). Each pair played all 9 stories in supervised sessions. The supervision was aimed at identifying problems that might occur during the play. At the end of the session, the testers were asked to fill out a short questionnaire addressing the *QuestGen* playing experience and their Internet and gaming habits. A short characteristic of the group is the following. All testers use the Internet on a daily basis, mainly for searching for information, social networking, and email.

They play games less than once in a month (12 testers declared that they did not play games). The most frequent game categories pointed out were arcade and logical games. Only one tester declared that he/she played a GWAP game before (i.e. *Galaxy Zoo*).

Table 1. Stories used in the *QuestGen* prototype – basic characteristics

Title	Number of premises used (the Detective part)	Number of facts used (the Informer part)	Number of words (the Detective part)	Number of words (the Informer part)
Bomb	6	5	166	173
Cookies	6	7	194	213
Character C.	5	5	243	263
Washing machine	5	4	111	137
Murder	8	4	127	198
Warehouseman	9	8	181	185
Goal	4	7	117	113
Coffee	4	5	111	107
Arsen L.	4	3	159	129

2.3. Results and discussion

15 pairs of testers played 9 stories each, which gives a total of 135 times the game was played. The testers asked 304 questions in total (which took less than 7 hours). The average number of questions needed for solving one puzzle was 2, while the average number of questions per pair of testers was 20. This suggest that the *QuestGen* may be effectively used to collect language data for the intended purpose.

When it comes to data validity, 67% of puzzles were solved correctly. In 19% of cases the puzzle was not solved because of the time limit. The most problematic story in this respect was *The Warehouseman*, since it ended without a solution 10 times. This might have been caused by the complexity of this story (9 premises used for the Detective part and 8 facts available for the Informer make this story hard to process for players – see Table 1). These data suggest that the established time limit was too short. This is in line with the testers' reports expressed in the

questionnaire (53% of them declared that the time to solve one puzzle was too short).

The summary of the tests is presented in Table 2.

Table 2. The summary of user tests (15 pairs of players, 9 stories played by each pair)

Title	Average no. of asked questions	Correct solutions	Incorrect solutions	No solution (time ended)
Bomb	1.86	13	1	1
Cookies	2.20	8	2	5
Character C.	2.13	10	1	4
Washing machine	1.73	13	0	2
Murder	1.66	9	2	4
Warehouseman	1.60	5	0	10
Goal	3.20	14	1	0
Coffee	3.10	7	8	0
Arsen L.	2.86	14	1	0

A very important conclusion drawn from the tests is that the players do not respect the rule that forbids them to ask directly for the solution (e.g. the question "Did Arsen L. leave for Paris?" in the story presented in Figure 1). Such questions constitute 25% of all the questions gathered during the test. It seems that the rule needs an additional motivation (e.g. in the scoring system) to be respected.

What is more, an additional answer should be available for the Informer, like e.g. "this is not relevant" or "I do not know". The reason for this is twofold. First of all, there were cases when the question asked by the Detective was not a yes/no question. Secondly, the creativity of players is sometimes larger than the creativity of the stories' authors and there are cases where the Informer is not capable of providing an answer to a question on the basis of provided facts.

There were also several cases where the Informer wrongly answered the Detective's question. The supervision revealed that these were simple mistakes and were not motivated with the competitive scenario used in the discussed implementation.

3. Summary and future work

User testing of the prototype of the *QuestGen* game suggests that the presented method can be an effective way of collecting data needed for research on question processing. The test also revealed a series of necessary corrections and possible modifications to the game design.

Future work will mainly include:

- creating new stories to be used in the game,
- modifications of game rules (e.g. adding additional answers to the Informer's repertoire),
- exploring competitive vs. cooperative game scenarios,
- testing the game in an online environment without any supervision.

Acknowledgements

This work was supported by funding from the National Science Centre, Poland (DEC-2012/04/A/HS1/00715). The Authors would like to give their thanks to Michał Łupkowski, Katarzyna Paluszkiewicz, and Mariusz Urbański for helpful feedback and comments on a draft of this article. We also thank anonymous reviewers for their helpful remarks.

References

Cooper, S., Khatib, F., Treuille, A., Barbero, J., Lee, J., Beenen, M., Leaver-Fay, A., Baker, D., Popović, Z., Foldit Players (2010). Predicting protein structures with a multiplayer online game. *Nature*, 466(7307), 756–760.

Darg, D. W., Kaviraj, S., Lintott, C. J., Schawinski, K., Sarzi, M., Bamford, S., Vondenberg, J. (2010). Galaxy Zoo: the fraction of merging galaxies in the SDSS and their morphologies. *Monthly Notices of the Royal Astronomical Society*, 401, 1043–1056.

Deterding, S., Sicart, M., Nacke, L., O'Hara, K., Dixon, D. (2011). Gamification: Using Game Design Elements in Non-Gaming Contexts. In: *Proceedings of the International Conference on Human Factors in Computing Systems*, CHI 2011, Vancouver, BC, Canada, May 7–12, 2011.

Ginzburg, J. (2012). *The Interactive Stance: Meaning for Conversation*. Oxford University Press, Oxford.

Groenendijk, J., Roelofsen, F. (2011). Compliance. In: A. Lecomte, S. Troncon (eds.), *Ludics, Dialogue and Interaction* (pp. 161–173). Berlin – Heidelberg: Springer Verlag.

Kleka, P., Łupkowski, P. (2014). Gamifying science – the issue of data validation, *Homo Ludens*, *1*(6), 45–55.

Łupkowski, P. (2011), Human computation – how people solve difficult AI problems (having fun doing it). *Homo Ludens*, *1*(3), 81–94.

Łupkowski, P., Ginzburg, J. (2013). A corpus-based taxonomy of question responses. In: *Proceedings of the 10th International Conference on Computational Semantics* (IWCS 2013; pp. 354–361). Potsdam, Germany, March 2013. Association for Computational Linguistics.

Urbański, M., Paluszkiewicz, K., Urbańska, J. (2014). Deductive Reasoning and Learning: A Cross Curricular Study. Research Report no 2(4)/2014. DEC-2012/04/A/HS1/00715, Adam Mickiewicz University. Online: <https://intquestpro.wordpress.com/>.

Venhuizen, N. J., Basile, V., Evong, K., Bos, J. (2013). Gamification for word sense labeling. In: *Proceeding of the 10th International Conference on Computational Semantics* (IWCS-2013; pp. 397–403).

Ahn, L. von (2006). Games with a Purpose. *Computer, 39*(6), 92–94.

Wiśniewski, A. (1995). *The Posing of Questions: Logical Foundations of Erotetic Inferences*. Dordrecht – Boston – London: Kluwer AP.

Wiśniewski, A. (2003). Erotetic search scenarios, *Synthese* 134(3), 389–427.

Wiśniewski, A. (2013). *Questions, Inferences and Scenarios*. London: College Publications.

Paweł Łupkowski PhD – Department of Logic and Cognitive Science, Institute of Psychology, Adam Mickiewicz University, Poznań.

Patrycja Wietrzycka M.A. – Institute of Psychology, Adam Mickiewicz University, Poznań.

Grywalizacja badań nad przetwarzaniem pytań – gra *QuestGen*

Abstrakt: W artykule omawiamy grę *QuestGen*. Jej celem jest ułatwienie zbierania danych językowych na potrzeby badań nad zjawiskiem przetwarzania pytań. Gra *QuestGen* jest grą online, w której gracze rozwiązują zagadki detektywistyczne, zadając pytania do przedstawionych historii. Omawiamy implementację prototypu tej gry oraz rezultaty testów z użytkownikami.

Słowa kluczowe: grywalizacja, przetwarzanie danych naukowych, gry skierowane na cel (GWAP), przetwarzanie pytań

Prezentacja struktury formalnej MDA

The Presentation of the MDA Formal Structure

Marcin Petrowicz

Uniwersytet Jagielloński | marcin.petrowicz@gmail.com

Abstract: The formal analysis of games is used by both game journalists writing their critiques and game designers dismantling titles already published. However, game studies have not created many tools for the complete analysis of game systems. This article aims to introduce the MDA (*Mechanics*, *Dynamics*, *Aesthetics*) structure – a formal method for game research and design created by Robin Hunicke, Marc LeBlanc and Robert Zubek. The object of analysis will be a recently published Polish adventure game – *The Vanishing of Ethan Carter* from the studio The Astronauts. In this paper I will analyze the relations between the mechanics system, human-game interactions (dynamics), aesthetics of the game and the types of pleasure the game is offering. With the help of L. Konzack's categories, research methods of M. Consalvo and N. Dutton and MDA structure modified for the Polish user, I will present the possibilities of formal analysis of the game rules system. The paper aims to present, evaluate and introduce the MDA into Polish academia.

Keywords: gameplay, game mechanics, game dynamics, game analysis

1. Wprowadzenie

Jedną z pierwszych trudności, jakie spotyka na swojej drodze projektant gier, jest rozdźwięk między projektem gry a tym, w jaki sposób gracze ją wykorzystują. Dzieje się tak, gdy niedoświadczony twórca przygotowuje zestaw reguł i zasad, zakładając, że użytkownicy będą z niego korzystać tylko w zaplanowanym dla nich celu. Jednakże aktywność grania skłania do przyjęcia eksploracyjnej, wręcz ciekawskiej postawy. To nastawienie jest potrzebne, by poznać grę, nauczyć się jej i ją przejść, ale to samo podejście sprawia, że granice reguł są intensywnie badane i często naginane. Stąd potrzeba wielokrotnego testowania gier w trakcie ich powstawania oraz przed wydaniem.

Oczywiście wraz z nabieraniem doświadczenia projektant dostrzega możliwe implikacje pewnych rozwiązań mechanicznych; uczy się je widzieć przy pracy nad kolejnymi tytułami, uczy się ich też, grając, a także analizując wydane już produkty. Ponieważ jednak pracę projektanta trudno wyczerpująco i precyzyjnie opisać, a na wysokość sprzedaży czy popularność danego tytułu wpływa wiele czynników niezwiązanych z projektowaniem gier, potrzebna jest ścisła metoda analizy. Metoda taka powinna pozwolić na opisanie relacji między stworzonym systemem gry i sposobem, w jaki korzystają z niego użytkownicy, a co za tym idzie – przyjemnościami, jakie z tegoż systemu czerpią. Temu celowi służy m.in. krytyka gier: dziennikarze piszą o tym, w jaki sposób praktyka graczy mija się z założeniami twórców[1] lub jak krótkowzroczność projektantów została wykorzystana przez użytkowników[2]. Podobną funkcję pełnią recenzje graczy czy komentowane gameplaye, jednak moim zdaniem również badania z zakresu *game studies* mogłyby pomóc w rozwiązaniu tego problemu.

1.1. Propozycja analizy formalnej – MDA

W poniższym artykule przedstawiam narzędzie analityczne stworzone przez projektantów i badaczy gier. MDA (*Mechanics*, *Dynamics*, *Aesthetics*)

1 Prócz odkrywanych przez graczy exploitów i błędów niedostrzeżonych przez twórców dziennikarze piętnują także mechaniki prowadzące do źle zaprojektowanych dynamik (Gage, 2014).

2 Z niedawnych wydarzeń można przywołać liczne wpadki twórców gry *Destiny* (Bungie, 2014), na przykład możliwość wejścia do obszaru, który miał zostać udostępniony dopiero po premierze dodatku (Good, 2014).

to metoda stworzona na potrzeby warsztatów *Game Design and Tuning* prowadzonych na *Game Developers Conference* w San José w latach 2001–2004. Jest to formalna struktura analizy gier mająca służyć zarówno twórcom, krytykom, jak i badaczom. Wydziela ona trzy części składowe gier. Elementarnym komponentem systemu rozgrywki są mechaniki – rozumiane jako podstawowe akcje, reguły i zachowania rządzące światem gry. Dynamiki to pętle interakcji, jakie tworzą się w trakcie gry między poszczególnymi mechanikami oraz zachowaniami gracza. Estetyka z kolei to zestaw emocjonalnych odczuć, jakie budzi w użytkowniku program. Autorzy MDA zauważają, co bardzo istotne, że projektanci tworzą te elementy w kolejności mechaniki, dynamiki i estetyki, mając coraz mniejszą kontrolę nad każdym następnym poziomem, tymczasem gracze doświadczają gry w odwrotnym porządku – najbliżej nich są wrażenia estetyczne, jakie gra wywołuje, dalej są dynamiki obserwowane przez grających, a w największym stopniu poza ich świadomością pozostają mechaniki, które budują rozgrywkę.

1.2. Cel artykułu

Celem tego artykułu jest nie tylko prezentacja narzędzia MDA, ale również modyfikacja i rozwinięcie niektórych jego elementów, tak, by lepiej służyły użytkownikowi języka polskiego, a także badaczom gier. Ten zmodyfikowany model zostaje następnie wykorzystany do analizy pierwszej gry polskiego studia The Astronauts pt. *Zaginięcie Ethana Cartera* (2014), pierwszoosobowej gry przygodowej, w której gracz wciela się w prywatnego detektywa podążającego śladami dziecka o niezwykle bogatej wyobraźni. Analiza ma za zadanie przede wszystkim wykazać relacje między zaprojektowanymi mechanikami, stworzonymi za ich pomocą pętlami interakcji (dynamikami) i specyficznymi przyjemnościami czerpanymi z tej mrocznej, immersyjnej gry. Produkcja Adriana Chmielarza została wybrana nie tylko ze względu na moje subiektywne gusta, ale również z powodu jej znaczenia dla rozwoju elektronicznej rozrywki, a przede wszystkim jej miejsca w historii gatunku gier przygodowych.

W analizie, prócz koncepcji MDA, posłużę się ustaleniami ludologów – między innymi Espena Aarsetha i Larsa Konzacka – oraz przedstawionymi w książkach, blogach i artykułach przemyśleniami twórców gier, takich jak Chris Crawford, Brenda Romero (Brathwaite) czy Jesse Schell. Za przedmiot

badań posłuży mi fragment gry *Zaginięcie Ethana Catera* znany z własnej rozgrywki, zamieszczonych w serwisie Youtube nagrań oraz z tekstów profesjonalnej krytyki gier i wyrażanych w internecie opinii graczy.

1.3. Analiza formalna w literaturze *game studies*

Mimo interdyscyplinarnego charakteru *game studies* niewiele jest prac, które analizowałyby gry od strony ich systemu reguł albo metodologii służących ocenie jakości projektu mechanik. Jest to szczególnie zaskakujące, jeżeli przypomnimy tzw. spór narratologów z ludologami. Mimo rozpowszechnienia stanowiska ludologicznego nie stworzono żadnej całościowej metody analitycznej służącej badaniu gry jako projektu mechanik i dynamik. Istnieje jednak kilka prac częściowo poświęconych temu zagadnieniu, które chciałbym tutaj przywołać.

Analiza warstwowa Larsa Konzacka

Jedną z najwcześniejszych koncepcji całościowej analizy gier jest propozycja Larsa Konzacka (2002). Najważniejszy element tej metody to podział gry na siedem warstw: sprzętu, kodu programu, funkcjonalności, rozgrywki, znaczenia, referencyjności, a także warstwę społeczno-kulturową. Zdaniem Konzacka w celu uzyskania całościowego obrazu gry należy przeanalizować każdy z wymienionych elementów. Z kolei według opinii Aarsetha (2010) w zupełności wystarczy analiza kilku z tych warstw oraz ich wzajemnych zależności, aby stworzyć kompletny obraz. Niełatwo wyobrazić sobie użyteczną interpretację łączącą odczytanie kodu gry oraz warstwy społeczno-kulturowej, a tym bardziej badacza kompetentnego w obu tych dziedzinach – chociaż wzrastająca popularność nurtu *software studies* pokazuje, że nie jest to nie do pomyślenia.

Dla metodologii MDA oraz tego tekstu najważniejsza będzie konzackowska warstwa rozgrywki (ang. *gameplay*). Określa ona program komputerowy jako grę. W jej zakresie znajdują się wszystkie elementy kluczowe dla analizy MDA: mechaniki, dynamiki oraz doznania dostarczane przez grę użytkownikowi. Do opisu rozgrywki autor używa wymienianych przez ludologów pojęć, którymi są perspektywy, zasoby, przestrzeń i czas, cele, przeszkody, wiedza, nagrody i kary. Choć nie wszystkie z nich występują na poziomie mechanik oraz dynamik, pojęcia te pomagają opisać całościowy system gry. Wprawdzie w tym ludologicznym zbiorze

brakuje dokładniejszych kategorii do badania rozgrywki, takich jak podział na mechaniki i dynamiki, ale zawężona perspektywa Konzacka będzie przydatna w wyznaczaniu zakresu analizy gry.

Narzędzia analityczne M. Consalvo i N. Duttona

Inną propozycją teoretyczną z zakresu *game studies* jest tekst Mii Consalvo i Nathana Duttona (2006). W przeciwieństwie do artykułu Konzacka skupia się on na sposobach analizy i przygotowywania materiału badawczego z gier. Przedstawione tezy Consalvo i Duttona można potraktować jako rozwinięcie postulatów Aarsetha (2010) postawionych w pracy, w której autor koncentruje się na sposobach pozyskiwania wiedzy o grach przez badaczy.

Consalvo i Dutton prezentują cztery metody pomocne przy analizie gier komputerowych. Pierwszą z nich jest **tworzenie spisu obiektów** dostępnych w grze wraz z ich dokładną charakterystyką użycia. Pomaga to przy całościowej interpretacji tego, jaką rolę odgrywa system ekwipunku, wybór przedmiotów czy zasady generowania łupu pozostawionego przez wrogów, co ma szczególne znacznie w wielu grach cRPG, jak serie Borderlands (Gearbox Software, 2009–2014) czy Diablo (Blizzard North, Blizzard Entertainment, 1997–2012). Kolejną metodą pomocniczą jest szczegółowa **analiza interfejsu gry** oraz jego podsystemów, a w szczególności (nie)dostępnych opcji i układu funkcji na ekranie. Jest to perspektywa bliska temu, co Konzack rozumiał przez warstwę funkcjonalności, ale Consalvo i Dutton opisują interfejs w kategoriach założeń, znaczeń oraz ideologii, jaką można z niego wydobyć. Bardziej dynamiczne niż dwa poprzednie jest narzędzie nazwane **mapą interakcji**. To opis wszystkich dostępnych dla gracza i jego awatara interakcji z postaciami w grze, zarówno innymi graczami, jak i bohaterami sterowanymi przez komputer. Ostatnie narzędzie – **zapis rozgrywki** – służy interpretacji mglistego pojęcia „świata gry", a w szczególności jego emergentnych właściwości. Autorzy proponują sporządzać i analizować nagrania z sesji gry, co wydaje się dosyć oczywiste, zwłaszcza w przypadku tytułów o znacznym potencjale tworzenia emergentnych zachowań – na przykład gier z dużym światem, jak *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Game Studios, 2011), albo proceduralnie generowanych, jak *The Binding of Isaac* (Edmund McMillen, Florian Himsl, 2011).

Choć żadna z powyższych metod nie zostanie wykorzystana w dokładnie taki sposób, jak proponują autorzy, w metodologii MDA produktywne będzie stworzenie mapy interakcji, a także opis interfejsu gry. Również korzystanie z zapisów rozgrywki – własnych bądź tych udostępnionych w serwisie *Youtube* – jest nieodzowne przy interpretacji jakichkolwiek gier bardziej skomplikowanych niż *Pong* (Atari, 1972).

1.4. Analiza formalna w literaturze twórców gier

Stworzenie metodologii kompleksowej analizy systemu mechanicznego gier wydaje się zagadnieniem o wysokim potencjale praktycznym nie tylko dla badaczy, ale i dla twórców gier. W związku z tym nie sposób pominąć książek projektantów opisujących proces tworzenia gier komputerowych. Choć z oczywistych powodów tego typu koncepcje będą przedstawiały gry jako projekty i pomysły do zrealizowania częściej niż gotowe systemy poddawane ocenie, pewne elementy z warsztatu projektanta gier mogą okazać się pomocne.

Niestety niewielu jest twórców gier o dużym zasobie doświadczeń, którzy stworzyliby całościowe opisy procesu projektowania rozgrywki. Wyjątek stanowi nieco już dziś zapomniany Chris Crawford, twórca, który zaprojektował swoje najważniejsze hity w latach 80.: *Eastern Front (1941)* (1981) i *Balance of Power* (1985). W 2003 roku wydał on książkę *Chris Crawford on Game Design*, w której prócz analizy konkretnych tytułów opisuje ogólne zagadnienia teoretyczne. Pojawia się tam między innymi podrozdział *How Do We Measure Interactivity?* Pojęcie interaktywności w przypadku Crawforda będzie obejmowało elementy, które w mojej analizie zawierają się w zbiorach mechanik i dynamik.

Autor rozpatruje projekt gry przede wszystkim pod względem stopnia interaktywności, twierdząc, że gry powinny dążyć do jej zwiększania. Porównując grę do rozmowy, Crawford pisze, że „gra o wysokiej interaktywności słucha uważnie gracza, wnikliwie rozważa, a następnie tworzy jasną, ekspresyjną i sugestywną odpowiedź" (2003). Przy analizie zagadnienia w konkretnej grze projektant – wciąż odwołując się do metafory konwersacji – radzi zadać sobie trzy pytania:

- *Na jak wiele z tego, co gracz chciałby powiedzieć, gra mu pozwala?*
- *Jak wnikliwie gra rozważa wypowiedzi gracza?*
- *Jak dobrze gra wyraża swoją odpowiedź?* (Tamże).

Cel wysokiej interaktywności w grze może zostać osiągnięty na różne sposoby, zarówno przez przyśpieszenie wymiany zdań, zwiększenie liczby możliwych zdań, jak i przez podniesienie jakości relacji między wypowiedzią gracza a odpowiedzią gry. Uwagi Crawforda dotyczące interaktywności będą niezwykle przydatne w trakcie analizowania dynamik, rozumianych w tym tekście podobnie jak u przywoływanego projektanta jako pętle interakcji gra-gracz.

Wśród projektantów zajmujących się teoretyzowaniem na temat gier znajdują się również autorzy omawianego w tym artykule narzędzia – analizy MDA. Robin Hunicke pracowała między innymi w Electronic Arts Studios oraz Thatgamecompany, gdzie odpowiadała za produkcję *Journey* (2012). Marc LeBlanc był zatrudniony przez Looking Glass Studios i miał swój udział w powstaniu takich tytułów jak *System Shock* (1994) i *System Shock 2* (1999) oraz *Thief: The Dark Project* (1998). Natomiast trzeci autor MDA, Robert Zubek, uczestniczył w produkcji takich gier jak *CityVille* (2010, Zynga) i *Farmville 2* (2012, Zynga), a wcześniej był pracownikiem Electronic Arts Studios. Prócz doświadczenia w branży każde z tych trojga ma solidne zaplecze akademickie. Nie będzie zatem przesadą stwierdzenie, że ich narzędzie łączy świat nauki i zastosowań praktycznych (w tym biznesowych) w postaci teoretycznej ramy do analizy gier.

2. Struktura formalna *Mechanics-Dynamics-Aesthetics*

MDA powstało w celu zapewnienia projektantom i krytykom sformalizowanego narzędzia do analizy i oceny gry jako skończonego produktu oraz procesu jej tworzenia. W efekcie miało to zmniejszyć dystans między tworzonym kształtem gry a przewidywanymi interakcjami, w jakie zaangażuje się gracz. Co więcej, twórcy postulują wykorzystanie MDA nie tylko w ramach projektowania mechanik gier, ale również w procesie pisania kodu gry, w szczególności sztucznych inteligencji, zachowań obiektów czy reprezentacji gracza. Metoda MDA ma obejmować całe spektrum tworzenia gry w celu zapewnienia jej koherencji z planowanymi reakcjami po stronie użytkownika. W tej perspektywie grę przedstawia się jako system interakcji i dostępnych zachowań.

Jak zostało wcześniej wyjaśnione, rdzeniem MDA jest podział gry na trzy warstwy oraz stwierdzenie o odwrotnych wektorach odbioru gry przez twórców i graczy. Zanim przejdę do analizy, należy wyjaśnić dokładniej, jak zdefiniowane są poszczególne elementy.

2.1. *Mechanics*, czyli akcje

„Mechaniki to różnego rodzaju akcje, zachowania i mechanizmy kontroli dostępne graczowi w środowisku gry. Wraz z zawartością gry (poziomami, zasobami itd.) mechaniki tworzą w całości dynamiki rozgrywki" (Consalvo, Dutton, 2006). W definicji przedstawianej przez autorów do warstwy mechanik zaliczymy zarówno akcje możliwe do wykonania przez gracza, jak i przedmioty (a dokładniej rzecz biorąc, ich funkcjonalności) oraz bohaterów niezależnych (precyzyjniej: możliwości interakcji z owymi postaciami). Jest to pewne uproszczenie w stosunku do języka, jakim posługują się twórcy gier, a także w stosunku do bardziej precyzyjnej propozycji – jednakże ograniczonej do samych mechanik – jaką przedstawił Miguel Sicart (2008). Prezentowane przez autorów MDA mechaniki można byłoby podzielić dalej wedle koncepcji Sicarta na statyczne zasady – warunkowania regulujące rozgrywkę – oraz na właściwe mechaniki: pojedyncze akcje możliwe do wykonania w grze przez gracza lub inną postać. W tym rozumieniu mechanikami będą skakanie, strzelanie, bieganie (czynności aktywowane przez agenta), natomiast zasadami będą warunki wygranej czy przeszkody (statyczne regulacje zależne od systemu rozgrywki). Ten zbiór mechanik i zasad jest tym, na co projektant ma bezpośredni wpływ w trakcie tworzenia gry.

2.2. *Dynamics*, czyli pętle interakcji

Dynamiki to pętle interakcji – wprawione w ruch mechaniki reagujące ze sobą oraz z działaniami gracza. Za przykład takiej interakcji autorzy podają dynamikę okrążeń planszy w *Monopoly* (Elizabeth Maggie, Charles Darrow, 1903). Składają się na nią mechaniki rzutu dwoma kośćmi, ruchu, otrzymywania pieniędzy na polu START, opłat na polach zajętych przez graczy. Interpretacja tej dynamiki mówi nam, że z jednej strony opłacalne jest dla graczy jak najszybsze poruszanie się po planszy, by zebrać pieniądze za pełne okrążenie oraz stanąć na

możliwe najmniejszej liczbie wykupionych pól. Z drugiej strony wolniejsze poruszanie się umożliwia zakup większej liczby pól, a co za tym idzie – zdobycie większych wpływów z czynszów. Interpretacja takiej dynamiki pozwala nam zrozumieć, jakie elementy są połączone, jaki jest sposób ich połączenia oraz jak należy je zbalansować, by uzyskać satysfakcjonującą rozgrywkę.

2.3. *Aesthetics*, czyli doznania

Ostatnim elementem gry w MDA jest estetyka, rozumiana tutaj w mało intuicyjny sposób jako przyjemności lub odczucia użytkownika powstające w trakcie uczestnictwa w grze. Zarówno w społecznościach graczy, jak i wśród twórców gier słowa „estetyka" używa się raczej w stosunku do oprawy estetycznej gry – muzyki, grafiki, dźwięków, konwencji wizualnych. W związku z tym termin *aesthetics* będę tłumaczył jako „doznanie".

Consalvo i Dutton opisują doznania przez te elementy, które czynią grę „fajną". Jednakże ani polskie słowo „fajne", ani angielskie *fun* nie ma klarownego znaczenia, projektanci zatem postulują zrezygnowanie z niego na rzecz sformułowań bardziej opisowych.

> Język opisu gier i zabawy jest trudny, gdyż nasze słownictwo jest dosyć ograniczone. W opisie doświadczania gry chcielibyśmy odejść od słów takich jak „fajne" i „rozgrywka" w stronę bardziej ukierunkowanego słownictwa (Consalvo, Dutton, 2006).

Następnie autorzy przytaczają podział na bardziej precyzyjne określenia opisujące możliwe doznania ewokowane przez grę:

1. Odczuwanie – gra jako przyjemność dla zmysłów
2. Wyobrażanie – gra jako udawanie
3. Narracja – gra jako opowiadanie
4. Wyzwanie – gra jako tor przeszkód
5. Poczucie wspólnoty – gra jako struktura społeczna
6. Eksploracja – gra jako niezbadana przestrzeń
7. Ekspresja – gra jako odkrywanie siebie
8. Uleganie – gra jako spędzanie czasu (tamże)

Podobne stwierdzenia o różnorodności przyjemności czerpanych z gry przedstawiał również Chris Crawford, a także Raph Koster (2005), który poświęcił temu zagadnieniu całą książkę.

2.4. Warstwa reprezentacji

W strukturze MDA brakuje komponentu, który stanowi kontekst i ramę odniesienia dla reguł, czyli warstwy reprezentacji gry. Nie jest ona częścią systemu reguł i interakcji gry, wobec czego wykracza poza zakres analizy, jednakże pozostaje ważna właśnie jako element tła i kontekstu dla omawianych mechanik i dynamik. W ramach warstwy reprezentacji ująłbym grafiki, styl wizualny gry, muzykę, ale również strukturę narracyjną i treść opowiedzianą w grze. Uważam, że nie sposób tych elementów pominąć, opisując mechaniki, dynamiki czy doznania gry, gdyż zazwyczaj reprezentacja jest tym elementem, który jako pierwszy narzuca nam pewne oczekiwania względem pozostałych trzech warstw.

3. Analiza *Zaginięcia Ethana Cartera*

Kompletna analiza *Zaginięcia Ethana Cartera* wymagałaby zbadania całej gry. Jednak jest to gra, w której zaskoczenie oraz sekrety fabularne odgrywają dużą rolę, dlatego ograniczę się jedynie do wybranego fragmentu. Ponieważ mechanizmy i interakcje w grach najczęściej mają powtarzalny charakter, wystarczy wycinek rozgrywki, który posłuży ocenie i interpretacji *Zaginięcia Ethana Cartera* oraz zaprezentowaniu struktury analitycznej MDA.

W przypadku debiutanckiego tytułu The Astronauts wybrałem pierwsze siedemnaście minut swojej sesji gry. To rozgrywka od początku do momentu rozwiązania zagadki zbrodni na torach. Prócz poruszania się po malowniczej przestrzeni i eksplorowania wirtualnego środowiska użytkownik będzie uczestniczył w dwóch scenach. Pierwsza z nich związana jest z opowiadaniem Ethana *Soki*: gracz może aktywować pięć ukrytych w lesie pułapek, co pozwoli mu wykorzystać paranormalne zdolności detektywa, by przenieść się do równoległej przestrzeni. Tam może przeczytać zapiski chłopca i wycinek z gazety dotyczący pożaru oraz wysłuchać dialogu między tytułowym bohaterem a jego dziadkiem. Z kolei druga sekwencja to scena odtwarzania przebiegu zbrodni. Podczas jej pierwszej części należy znaleźć wszystkie elementy otoczenia, które odegrały istotną rolę w zdarzeniu, oraz ułożyć je na swoich miejscach.

W drugiej części sekwencji, korzystając znów z nadnaturalnych zdolności Paula Prospero, gracz rekonstruuje przebieg odtwarzanej sceny zbrodni. Oprócz mechanik zawartych w dwóch wymienionych scenach oraz poruszania się po przestrzeni awatar gracza wygłasza monologi w kluczowych miejscach na mapie.

3.1. Mechaniki

Podążając za propozycją podaną przez Consalvo i Duttona, sporządzam poniżej coś pomiędzy spisem obiektów a mapą interakcji – listę mechanik podzieloną na dwie opisane powyżej sceny.

Opowiadanie *Soki*

- Aktywowanie pułapek.
- Przejście do innej przestrzeni po znalezieniu wszystkich pułapek.
- Odczytanie opowiadania *Soki*.
- Odsłuchanie dialogu między Edem i Ethanem.
- Odczytanie notki o pożarze w domu Vandegriffa.

Scena zbrodni

- Badanie poszczególnych poszlak.
- Wizje przedmiotów, których trzeba użyć.
- Sterowanie drezyną.
- Podnoszenie i przenoszenie przedmiotów (kamień, korba).
- Aktywowanie fragmentów sceny zbrodni i ustalanie ich kolejności.
- Odtwarzanie wydarzeń ze sceny zbrodni.
- Odtworzenie epilogu do sceny zbrodni.

Pozostałe

- Poruszanie się.
- Wykonywanie zbliżenia (*zoom*).
- Odsłuchanie monologu detektywa przy przejściu mostu.
- Odsłuchanie monologu detektywa przy wejściu do świata gry.

3.2. Dynamiki

Podobnie jak wcześniej postępuję z kolejną warstwą, opisując występujące w danych scenach dynamiki.

Opowiadanie Soki

Natknięcie się na pierwsze pułapki w grze zaskakuje gracza i wywołuje poczucie zagrożenia. Kiedy jednak orientuje się on, że ich znalezienie odblokowuje możliwość użycia zdolności nadnaturalnych, zaczyna uważnie przeczesywać okolicę w poszukiwaniu kolejnych pułapek. Gdy już mu się to uda, uzyskuje dostęp do pierwszych fragmentów historii, która będzie stanowiła dla gracza zagadkę aż do ostatniej sceny gry. Czytane opowiadanie jest niezrozumiałe, trudne do interpretacji, a co za tym idzie, niepokojące. Zrozumienie mechanizmów użytych w tej scenie nauczy gracza, że eksploracja wirtualnego świata oraz kojarzenie i interpretowanie faktów będą najważniejszymi aktywnościami w *Zaginięciu Ethana Cartera*.

Scena zbrodni

Kolejna scena rozwija dynamiki, których gracz nauczył się wcześniej. Dochodzą do nich nowe mechaniki, np. rozpoczęcie wizji przedstawiającej lokalizację potrzebnego przedmiotu oraz używanie przedmiotów. Nadal jednak najważniejszą dynamiką jest przemierzanie komputerowej scenografii w poszukiwaniu interaktywnych elementów bądź obiektów z wizji. Przedstawione wydarzenia intensyfikują niepokój: tym razem zamiast niezrozumiałego opowiadania gracz dostaje niezrozumiały (początkowo) zestaw poszlak, a wśród nich ciało z uciętymi nogami i rozłupaną czaszką. O ile w poprzedniej scenie interpretacja fabuły pozostawała zadaniem opcjonalnym, o tyle w scenie zbrodni, w momencie ustalania kolejności wydarzeń, mechaniki wymuszają na użytkowniku aktywność interpretacyjną.

Mechaniki nienależące do żadnej z powyższych scen nie wymuszają specyficznych dynamik. Wydaje się jednak, że eksploracja stanowi dominujący element rozgrywki. Mimo że przestrzeń w jakiś sposób kieruje naszą uwagą, w niektórych fragmentach mapy nie jest jasne, dokąd należy iść oraz gdzie należy szukać przedmiotów interaktywnych. W połączeniu z doświadczeniami z dwóch scen skłania to gracza do zanurzenia się i eksploracji przestrzeni.

3.3. Estetyka

Realistyczna, dopracowana scenografia doliny z opuszczonymi, starymi budynkami oraz innymi pozostałościami po mieszkających tu kiedyś ludziach z jednej strony pobudza ciekawość, a z drugiej wzmaga niepokój

i poczucie obcości. Koherentna stylistyka eksponująca jesienne krajobrazy, zniszczenie i przemijanie dopełnia tych uczuć. W szczególnej sytuacji znajduje się polski odbiorca, który może rozpoznać źródła, z jakich korzystali twórcy przy budowaniu wirtualnego świata. Obiekty naturalne, tak jak i te wybudowane przez człowieka, powstały na wzór tego, co ekipa The Astronauts znalazła podczas wycieczki na Dolny Śląsk. Muzyka stanowiąca część estetyki gry ma za zadanie podtrzymywać napięcie, podsycać lęk, a czasem wręcz wywoływać strach. Użyto w niej wielu dźwięków naturalnych kojarzących się z lasem czy jaskinią – środowiskami z gry. Podobnie jak motywy literackie w grze, utwory nawiązują do gatunków kultury popularnej takich jak kryminał, *pulp horror* czy *weird fiction* (np. utwór *The Alchemist*).

3.4. Doznania gry

Już w interpretacji dynamik pojawiało się wielokrotnie słowo „eksploracja". Bez wątpienia poznawanie przestrzeni – zarówno fizycznej przestrzeni w grze, jak i mieszczących się w niej fabuł – stanowi rdzeń *Zaginięcia Ethana Cartera*. W kategoriach przedstawionych przez autorów struktury MDA są to przyjemności związane przede wszystkim z odkrywaniem niezbadanej przestrzeni, grą jako opowiadaniem oraz w mniejszym stopniu również pokonywaniem przeszkód.

Wnioski z analizy MDA

Wybierając do analizy grę studia The Astronauts, wiedziałem, że nie będzie to szczególnie trudne zadanie, gdyż jej forma jest niezwykle spójna oraz raczej ograniczona. Brak tam zbędnych, dodatkowych systemów czy mechanik, poszczególne elementy różnych warstw wspierają dwa typy rozrywki: eksplorację przestrzeni oraz próby zrozumienia warstwy fabularnej. Przedstawiony wycinek gry cechuje duża spójność, co mogłoby się nieco zmienić przy analizie całej gry, w której pojawia się rozwarstwienie między wybranymi tajemniczymi treściami a trywialnymi zgadywankami, jakimi były według mnie niektóre wyzwania. Analiza scen w domu Carterów lub w kopalni mogłaby wykazać pewne niezgodności pomiędzy tworzonymi przez mechaniki dynamikami a typem doznań sugerowanych przez warstwę fabularno-estetyczną. W tych dwóch sekwencjach aktywność gracza skupia się na rozwiązywaniu zagadek mechanicznych, które

dla niektórych niedoświadczonych lub niedzielnych graczy mogą oznaczać poważny wzrost poziomu trudności, tym samym odciągając ich od zaangażowania w eksplorację (choć pomieszanie wątków wpisuje się w przyjętą przez twórców konwencję naśladowania literatury popularnej przełomu wieków XIX i XX, w której kosmiczny horror zagrażający całej ludzkości – jak w dziełach H. P. Lovecrafta czy w sekwencji kopalni w grze The Astronauts – łączy się z trywialnymi scenografiami prowincji i eksploracją prozaicznych przestrzeni takich jak dom). Jednakże, ogólnie rzecz biorąc, przedstawiony fragment oddaje dostępne elementy rozgrywki i może posłużyć za reprezentatywny wycinek gry świadczący o spójności jej projektu.

4. Podsumowanie

Celem artykułu było zaprezentowanie struktury MDA na polskim gruncie *game studies* wraz z przykładową analizą gry. Mam nadzieję, że opis struktury formalnej we fragmencie *Zaginięcia Ethana Cartera* w pewnym stopniu wykazał skuteczność MDA w opisie elementów rozgrywki oraz ich wzajemnych relacji. Z pewnością tłem dla opisu warstw zawierających się w opisywanej strukturze powinna być estetyka rozumiana jako styl i treść fabularna gry. Kolejnym krokiem w wypracowywaniu analizy relacji między mechanikami, a dynamikami powinien być dłuższy artykuł dotyczący rozbudowanej, wielosystemowej gry, takiej jak współczesne gry akcji czy fabularne. Do bardziej szczegółowego badania mechanik mógłby również posłużyć program stworzony przez Jorisa Dormansa – *Machinations*. Dzięki temu systemowi, opisanemu w książce *Game Mechanics: Advanced Game Design* (Adams, Dormans, 2012), moglibyśmy prześledzić emergencję pewnych dynamik związanych z regułami. Metoda ta jednak odpowiada raczej grom w większym stopniu opartym na zasadach (a w mniejszym – na warstwie fabularnej) niż *Zaginięciu Ethana Cartera*.

Literatura

Aarseth, E. J. (2010). Badanie zabawy: metodologia analizy gier (tłum. M. Filiciak). W: R. Zielińska (red.), *Światy z pikseli. Antologia studiów*

nad grami komputerowymi (wybór i koncepcja: M. Filiciak). Warszawa: Wydawnictwo SWPS Academica.

Adams, E., Dormans, J. (2012) *Game Mechanics: Advanced Game Design*. San Francisco: New Riders.

Brathwaite, B., Schreiber, I. (2008). *Challenges for Game Designers*. Hingham: Cengage Learning, Inc.

Consalvo, M., Dutton, N. (2006). Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games. *Game Studies*, *6*(1). Online: <http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton>.

Crawford, C. (2003). *Chris Crawford on Game Design*. Indianopolis: New Riders Publishing.

Gage, Z. (2014). *Kissing vs. Killing: How Shadow of Mordor Fails at Explaining the Difference*. Online: <http://www.polygon.com/2014/10/1/6880061/shadow-mordor-kissing-design>.

Owen, G. S. (2014) *How to Enter 'The Terminus,' a Secret Area Destiny Is Saving For DLC Next Year*. Online: <http://www.polygon.com/2014/10/8/6946021/destiny-dlc-expansion-glitch-secret-area>.

Hunicke, R., LeBlanc, M., Zubek, R. (2004). MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. *Workshop on Challenges in Game AI*.

Konzack, L. (2002) Computer Game Criticism: A Method for Computer Game Analysis. F. Mäyrä (red.), *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*. Tampere: Tampere University Press.

Koster, R. (2005). *A Theory of Fun in Game Design*. Scottsdale: Paraglyph Press.

Majewski, J. (2014). Transmitting and preserving cultural knowledge through open-world role-playing games. *Role of Higher Education Institutions in Society: Challenges, Tendencies and Perspectives*, *1*(3), 130–136.

Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Boston: CRC Press.

Sicart, M. (2008). Defining Game Mechanics. *Game Studies*, *2*(8). Online: <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>.

Data dostępu do źródeł internetowych: 1 grudnia 2015.

mgr Marcin Petrowicz – badacz gier, kulturoznawca, doktorant w Instytucie Sztuk Audiowizualnych Uniwersytetu Jagiellońskiego.

Prezentacja struktury formalnej MDA

Abstrakt: Analizy formalne gier służą zarówno publicystom piszącym teksty krytyczne o grach, jak i twórcom doskonalącym swój warsztat na podstawie wydanych już tytułów. Jednakże dyscyplina *game studies* wytworzyła niewiele narzędzi badawczych służących całościowej analizie gier komputerowych. Prezentowany tekst ma na celu przybliżenie struktury MDA (*Mechanics*, *Dynamics*, *Aesthetics*) – formalnej metody służącej projektowaniu i badaniu gier stworzonej przez Robin Hunicke, Marca LeBlanca i Roberta Zubeka. Za obiekt analizy służy polska gra przygodowa *The Vanishing of Ethan Carter* studia The Astronauts. W pracy analizuję relację systemu reguł gry (*mechanics*), wynikających z tego wzorów interakcji gracz-gra (*dynamics*) oraz warstwy estetycznej (*aesthetics*) z przyjemnościami, jakie gracz czerpie z gry. Posiłkując się kategoriami L. Konzacka, metodami badań gier M. Consalvo i N. Duttona oraz zmodyfikowaną na potrzeby użytku na gruncie polskim strukturą MDA, przedstawiam możliwości strukturalnej analizy systemu reguł gry. Artykuł ma na celu prezentację i ocenę struktury MDA, a także jej wprowadzenie do polskiej ludologii.

Słowa kluczowe: rozgrywka, mechaniki gier, dynamiki gier, analiza gier

Rogate hełmy sprzedają się lepiej? O nieprzystawalności współczesnego stanu wiedzy historycznej do potrzeb projektantów gier

Horned helmets sell better? On the incompatibility of the modern state of historical knowledge to the needs of game designers

Michał Sołtysiak
Instytut Archeologii i Etnologii Polskiej Akademii Nauk, Warszawa | mjksol@gmail.com

Abstract: Knowledge in the area of the history of everyday life is not represented very strongly in history coursebooks, which focus generally on political and chronological aspects. The mass culture growing from this shortcoming contains a great number of simplifications, distortions, and falsifications concerning past epochs. This paper concerns one of the more colourful elements of pop culture, which is the myth about Viking helmets with horns on top. The article also discusses the Vikings' contacts with the Slavs and the mutual relations of the peoples living in the Baltic Sea region, so close geographically, but culturally very far apart in terms of the degree of awareness of the users of mass culture, in particular game designers.

Keywords: myths of pop culture, archeology, image of the past, education of game designers

Homo Ludens 1(7)/2015 | ISSN 2080-4555 | **© Polskie Towarzystwo Badania Gier 2015**

Dziedzictwo kulturowe związane z historią poszczególnych narodów świata jest obficie reprezentowane w grach komputerowych i planszowych. Choć motywy stworzone przez różne etnosy i grupy kulturowe nie są stosowane podobnie licznie i szczegółowo, to trudno odmówić twórcom gier inwencji, gdyż odnajdziemy w grach elementy oraz motywy z każdej możliwej kultury. Dziedzictwo tradycji narodowych są jednym z fundamentów fabuł i estetyki w przedstawianiu świata w szeroko pojętej rozrywce.

Wątpliwości budzi jednak zarówno rzetelność, jak i wybór wspomnianych motywów. O ile ich selekcję i sposób wykorzystania warunkują kwestie marketingowe i kreatywność samych twórców, o tyle pozostaje problem aktualności stosowanych motywów i swoistego propagowania błędów, które powodują, że dzisiejszy mit kulturowy[1] na temat przeszłości często nie ma zbyt wiele wspólnego z tą przeszłością. Nie przeszkadza to jednak twórcom gier w tym, by był bezwiednie traktowany jako artystyczna transformacja obrazu przeszłości opartego na faktach i uzasadnionych hipotezach.

Idealnym przykładem jest przedstawianie we współczesnych grach wikingów[2] jako wojowników w hełmach z rogami, a jednocześnie wręcz niechęć do ukazania tego zjawiska na tle rzeczywistego stanu wiedzy o ludach nadbałtyckich, czyli naszych przodkach, których zinfantylizowany i przekłamany obraz wciąż jest elementem naszej świadomości. Świadomie lub nieświadomie zgadzamy się na takie przedstawienie, gdyż zakorzenienie tego obrazu w świadomości wydaje się zbyt silne, by cokolwiek zmienić.

Celem badawczym tego artykułu jest zaś odpowiedź na pytanie o to, czy grając w takie gry jak *Civilization*, *Vikings: Battle for Asgard*, *Skyrim*, *Medieval Total War: Viking Invasion* i wiele innych, nie wzmacniamy XIX-wiecznych przekłamań, wykorzystując XXI-wieczną technikę, a badając te gry – nie tracimy z pola widzenia tego, że nowoczesna metodyka analityczna, wzmocniona postmodernistycznym sztafażem, tylko

1 Definicja mitu kulturowego, jako grupowej wiedzy na temat przeszłości, warunkującej nasze jej rozumienie i obecne funkcjonowanie grupy, została przyjęta za Bronisławem Malinowskim (1958).

2 Przychylam się do zgodnego z zasadami ortograficznymi zapisywania terminu „wiking" małą literą, gdyż dogmat o tożsamości wikingów z etniczną ludnością Skandynawii jest już dawno niewiarygodny.

wspomaga propagowanie nieprawdziwego wizerunku przeszłości, odrywając status kulturowy zjawiska od jego historycznego wizerunku, czyniąc obecny stan badań niepotrzebnym społecznie, wszystko to zaś prowadzi do podtrzymania *status quo* w kulturze masowej.

1. Kulturowy wizerunek wikingów i jego niezgodność ze stanem wiedzy

Wikingowie jako brutalni wojownicy, w hełmach z rogami, napadający chrześcijańskie świątynie, klasztory oraz osady to mit bardzo mocno wrośnięty w europejską kulturę. Nikt nie zaprzecza, że wyprawy wikingów się odbywały, że rabowali oni i mordowali liczne rzesze ludzi, ale choć wiele osób tego jest świadomych, to zapomina się o skandynawskich kolonistach, kupcach i zwykłych emigrantach, którzy choćby jako pracownicy i najemnicy na usługach różnorodnych władców spenetrowali całą prawie Europę i tereny poza nią

Powodów takiego wybiórczego podejścia może być kilka. Dodatkowo są one mocno zakorzenione we współczesnej świadomości i bezwiednie powielane. Niestety dorobek poprzednich pokoleń badaczy i wszelkie obciążenia historyczne dotyczące XIX i XX wieku rzucają cień na stan wiedzy i nasze podejście do obrazu wikingów, jaki wynika ze źródeł.

Mit wikingów jako silnych wojowników jest oparty na faktach, gdyż rzeczywiście na tle narodów Europy – potwierdzają to źródła – Skandynawowie byli wyżsi i potężniej zbudowani niż wczesnośredniowieczna ludność z terenu wpływów chrześcijaństwa i dawnego Cesarstwa Rzymskiego (Roesdahl, 2001; Froese, 2007). Zapewne jednak ważniejsze dla ukształtowania się mitu było zapotrzebowanie społeczne, jakie wywołały w XIX wieku trendy nacjonalistyczne po obu stronach Atlantyku. W samej Skandynawii rozpoczęto gloryfikację przodków, a więc wzmacnianie i kształtowanie mitu narodowego, jakim jest założenie przez wikingów państw skandynawskich. Akcentowano germańskie i zachodnioeuropejskie pochodzenie wikingów, lekceważąc rdzennych mieszkańców Skandynawii. Pokazuje to choćby widoczny w ówczesnej historiografii przypadek Lapończyków i Sammów, którzy zdają się nieobecni w źródłach dotyczących średniowiecznej Skandynawii (Urbańczyk, 2013). Działania

takie wspomagały Szwedów, Norwegów, Duńczyków w kształtowaniu nowoczesnej tożsamości narodowej i postaw nacjonalistycznych, faworyzując etniczne grupy dominujące. Po drugiej stronie Atlantyku, w USA, było podobnie: wspieranie się „tradycją wikińską", posunięte wręcz do fałszerstw (jak „runiczny kamień" z Kensington w Minesocie), pozwalało emigrantom zachować tożsamość grupową (Ward, 2001).

Mit wikińskich gwałcicieli i zabójców jest jeszcze starszy. Zrodził się on na kanwie relacji napadniętych zakonników i piśmiennych mieszkańców terenów, które ucierpiały od wikińskich najazdów. Są to wręcz opowieści grozy, pełne krwi i okrucieństwa. Zapomina się jednak, że rola Skandynawów nie ograniczała się tylko do napadów; liczne ich rzesze były wręcz kolonizatorami i szybko łączyły się z lokalnymi społecznościami poprzez więzy krwi i powiązania ekonomiczne (Roesdahl, 2001).

Co więcej, chociaż w obecnej świadomości masowej dogmatem wydaje się przekonanie, że wszyscy wikingowie byli Skandynawami, to nie jest to wcale jasne. Wiele wskazuje na to, iż pośród załóg drakkarów znajdowali się Brytowie, Sasi i większość etnosów z północnych wybrzeży Europy (w tym Słowianie). Dodatkowo termin „wiking" mógł po prostu oznaczać uczestnika wypraw na zachód i południe Europy (Forte, Oram, Pedersen, 2014). W kulturze masowej określenie „słowiański wiking" brzmiałoby kuriozalnie, ale może być to termin w pełni uzasadniony.

Ukoronowaniem problemu jest zaś stereotypowy wizerunek wikingów, jaki rozpropagowali Amerykanie, którzy już w XIX wieku dzięki skandynawskim imigrantom zaznajomili się z ich „dziedzictwem", a wykorzystanie „wagnerowskich" kostiumów z oper posłużyło do odróżnienia wikingów od innych średniowiecznych etnosów. Już podczas Wystawy Kontynentalnej w 1893 roku, kiedy to do Chicago przypłynęła replika wikińskiego drakkaru, pojawiła się moda na małe statki wikingów, a wizerunek dzikich wojowników i odkrywców w hełmach z rogami mocno zakorzenił się w świadomości Amerykanów (Ward, 2001).

Tymczasem hełmy z rogami pokazywane w muzeach skandynawskich pochodzą z epoki żelaza i poprzedzają wyprawy wikingów o stulecia. Nawet ten datowany na początek okresu wikińskiego (znaleziony w Vixo) jest związany stylistycznie z okresem Wędrówek Ludów, a więc najprawdopodobniej stanowi przeżytek kulturowy wymierającej tradycji. Najpewniej też hełmy takie były tylko przedmiotami ceremonialnymi.

Taka konstrukcja wręcz przeszkadza podczas walki, gdy każdy zadany cios w głowę jest w stanie zerwać osłonę, bo broń zaczepi się o rogi (Foote, Wilson, 1975).

Podobnie rzekoma brutalność wikingów wynika z czarnej propagandy, jaką krzewił średniowieczny Kościół, chcąc mobilizować ludność i możnych do oporu wobec pogan i najeźdźców. Wiele wskazuje na to, że Skandynawowie byli w pierwszej kolejności kupcami i kolonizatorami, których słabe warunki w rodzinnym kraju zmusiły do wędrówek i rabunków. Oczywiście napady i najazdy rzeczywiście miały miejsce, ale poza tym działalność wikingów była dużo szersza. Świadczą o tym ich osiedla na Wyspach Brytyjskich, Sycylii, Wybrzeżu Francji i w wielu innych miejscach (Roesdahl, 2001; Forte, Oram, Pedersen, 2014).

Nie jest też w pełni prawdą, że wikingowie wycinali sobie królestwa na podbitych ziemiach. Oni tylko zapełnili lukę po rozległej sieci kupieckiej stworzonej przez Fryzów. Zazwyczaj wikingom zależało tylko na stworzenie miejsc wymiany, a nie podbicie danego terytorium. Powstanie emporiów i osad, w których Skandynawowie mieli duży udział w procesach wymiany, było wtórne wobec rozwoju emporiów fryzyjskich w Skandynawii. To Fryzowie przyłożyli rękę do stworzenia specyficznego społeczeństwa skandynawskiego z systemem jarlatów i małych królestw. Opierały się one na cyrkulacji darów i dóbr luksusowych, które można było pozyskać jedynie poza Skandynawią. Tak budowano prestiż lokalnych władców, którzy musieli organizować wyprawy łupieskie i handlowe, by nie utracić swojej pozycji. Być może właśnie z tego powodu przez następne dwa wieki cała znana Europa i Bliski Wschód zostały spenetrowane przez wikińskie drakkary (Duczko, 2009).

Kolejne pytanie dotyczy Skandynawów: jak ścisły był ich związek z macierzystą ziemią? Pytanie to jest zasadne, gdyż źródła historyczne dostarczają licznych informacji, że podlegali oni wpływom kulturowym ziem, na których się osiedlili (Roesdahl, 2001). To powinno było doprowadzić do wytworzenia się nowej społecznej jakości, pod względem kulturowym stanowiącej wynik połączenia elementów np. skandynawskich i słowiańskich. Tym samym potrzebna byłaby odpowiedź na pytanie, czy choćby Rusowie – zamieszkujący południowo-wschodnie wybrzeże Bałtyku – byli dalej ludem uznającym się za Skandynawów, czy może na skutek mieszania się z ludnością miejscową zmienili swoją tożsamość.

Korzystając z charakterystyki kultury Rusów przedstawionej przez Władysława Duczko (2009) w powiązaniu z pracą Else Roesdahl (2001), można zauważyć różnice w stylu życia i organizacji społeczeństwa. Istotnie bowiem w kulturze Rusów widoczne są wpływy słowiańskie, czego dowodem może być np. mieszane małżeństwo Igora – syna Ruryka, po jego śmierci regencja słowiańskiej żony Igora – Olgi, a potem przyjęcie przez prawnuka Ruryka chrztu z Bizancjum.

Badania językoznawcze sugerują również, że terminy takie jak „wiking" i „Rus" biorą swój źródłosłów od terminologii żeglarskiej. Wyraz *viking* miał pierwotnie oznaczać jednostkę czasu, po której następowała zmiana wioślarzy, natomiast *rus* pochodzi ze staronordyckiego słowa *roðsman*, oznaczającego wioślarzy. Tym samym pochodzenie tych słów nie miało nic wspólnego z etnicznością (Duczko, 2009). Pod względem kulturowym są jednak etnicznie nacechowane.

2. Wizerunek wikingów w polskiej historiografii

Bardzo dobitnym przykładem zaniedbań w przedstawianiu najnowszego stanu wiedzy historycznej jest postrzeganie wikingów w kontekście dziejów ziem nadbałtyckich i popularnego wizerunku tych (zdawałoby się: bezdyskusyjnie) średniowiecznych wojowników skandynawskich. Pytania, czy wikingowie kiedykolwiek przebywali na naszych ziemiach, czy nasi średniowieczni przodkowie utrzymywali z nimi kontakty i jak wyglądały wzajemne relacje jednych i drugich, do dziś pozostają mało istotne w wiedzy popularnej, a wszelkie odpowiedzi pełne są stereotypów podobnych do wspomnianych wcześniej.

W Polsce dodatkowym problemem są obciążenia historyczne z XX wieku, gdyż sami polscy badacze przyczynili się do zniekształcenia obrazu wikingów w naszej świadomości. W okresie międzywojennym krajowi uczeni reagowali na powstałą w ramach niemieckiego nacjonalizmu ideę germańskich *Kulturträger* cywilizujących „prymitywnych Słowian". Z tej przyczyny selektywnie oceniano obecność Skandynawów we wczesnym średniowieczu na ziemiach zachodniosłowiańskich. Eksponowano rolę wikingów w handlu oraz ich wyprawy łupieskie, a pomijano fakt, że byli oni najemnikami (Duczko, 2009).

Po drugiej wojnie światowej, gdy na terenach tzw. Ziem Odzyskanych zjawili się znów badacze polscy, odżyły również tendencje do etnicznej interpretacji źródeł archeologicznych i całkowitej wręcz slawizacji terenów polskiego wybrzeża Bałtyku. Przejawy antygermańskiej fobii w powojennej archeologii polskiej nie dziwią, zwłaszcza wśród badaczy dotkniętych wojenną tragedią. Smutek budzi to, jak łatwo historycy utożsamili współczesny im niemiecki imperializm i totalitaryzm ze wszystkim, co wiązało się ze światem starogermańskim, a więc także Normanami i wikingami (Słupecki, 2005).

Szczególnie doniosła dla tworzenia stereotypów była polska dyskusja o roli Skandynawów w genezie najwcześniejszych form państwowości nadbałtyckiej, prowadzona w latach powojennych w zmienionej sytuacji społeczno-politycznej. Doskonałym przykładem są wikingowie z Jomsborgu[3] (Wolin) i obecność najemników skandynawskich w drużynie pierwszych Piastów (Leciejewicz, 1993; Lübke, 2001; Duczko, 2007). Ta obecność nie byłaby niczym szczególnym, sądząc po analogicznej sytuacji z ziem ościennych, jednak drużyna Mieszkowa była przez wiele lat symbolem pierwszego wojska polskiego, więc początkowo historycy nie dopuszczali myśli, by mogła się składać z niesłowiańskich wojów.

To wszystko łączy się z pytaniem o wzajemne relacje wikingów i Słowian. Niewiele jest źródeł, które pozwoliłyby odpowiedzieć na pytanie, czy Skandynawowie (których przodkowie, Goci, znali bardzo dobrze południowe krańce Bałtyku) odgrywali znaczącą rolę w dawnych procesach gospodarczych dzisiejszego polskiego wybrzeża. W dobie Wędrówek Ludów założyli tu wprawdzie wiele osad, jednak pierwsze liczne ślady ich

3 Stanice wikingów lokalizowali na Srebrnym Wzgórzu w Wolinie badacze niemieccy pod koniec XIX wieku, choćby E. Friedel w publikacji 1883 roku i A. Stauberauch w pracy z roku 1898 (Filipowiak, 2005). Do dziś jednak nie znaleźliśmy żadnych śladów konstrukcji identyfikowanej jako ich obóz. Równocześnie wiele wskazuje na to, że Jomsborg, Jom, Julin, Iumne, Wolin to nazwa osady użyta do stworzenia legendy o podobno stacjonujących tu skandynawskich wojownikach, a nie do określenia rzeczywistej siedziby najemników obcego pochodzenia. Sagi uczyniły z Jomsborczyków swoisty „zakon piracki", którego wojownicy przysięgali wierność tylko sobie nawzajem i nie zakładali rodzin, jednak większość źródeł wskazuje, że przekazy te nie mają zbyt wiele wspólnego z rzeczywistością. Obecność najemników w drużynie pierwszych Piastów potwierdzają groby skandynawskich wojowników znajdywane coraz liczniej na ziemiach polskich, i to w miejscach łączących się z działalnością państwotwórczą Mieszka i jego następców (Bodzia, Ostrów Lednicki itd.). (Duczko, 2007).

późniejszej bytności pochodzą dopiero z VIII wieku. Ta przerwa – przy braku postrzegania skandynawskich wikingów i Gotów jako ludności z Półwyspu Skandynawskiego – działa jako argument *ex silentio*: nie ma źródeł, więc nie było kontaktów. W ramach wyjaśnienia wysuwana jest również koncepcja, że Słowianie musieli „dojrzeć do handlu ze Skandynawami" (Dulinicz, 2005). Choć istnieją źródła pisane wskazujące, że np. Duńczycy wypływali nie tylko na zachód, ale również na Bałtyk (o czym świadczy rozwój osad w Gudme i Dankirke, zakładany już na przełom V i VI wieku), to jednak w źródłach tych nie ma wzmianek o polskich ziemiach – tak jakby podróżujący jedynie mijali je po drodze. Źródła archeologiczne są zaś traktowane drugorzędnie przy ugruntowanym obrazie historiograficznym.

Późniejszy okres, od IX do XI wieku, również jest ujmowany stereotypowo, jeśli chodzi o kontakty słowiańsko-skandynawskie. Dość rzadko zwraca się uwagę na kohabitację i bardzo silne związki Słowian nadbałtyckich ze Skandynawami, jeśli chodzi o handel i rzemiosło, chociażby na potwierdzone archeologicznie współzamieszkiwanie zarówno rzemieślników skandynawskiego i słowiańskiego w jednym ośrodku (po obu stronach Bałtyku, a więc np. w Wolinie i w Birce)[4] (Żak, 1967; Dulinicz, 2005). Wszak Pomorze to nie kolebka Piastów i dzieje ludności Wybrzeża

4 Wydaje się również, że w dyskusji polskich i skandynawskich badaczy należałoby mocniej zaakcentować kwestię obecności Słowian w Skandynawii i ich wpływu na tamtejszą gospodarkę. Wyraźnie bowiem odnotowuje się obecność materiałów słowiańskich ujawnionych w trakcie wykopalisk na wyspach duńskich i w Skanii, a może również w Norwegii i Islandii (hipotezę tę oparto na znaleziskach ziemianek określonego typu, które mogą być przypisane osadnictwu słowiańskiemu). Ceramika klasyfikowana jako słowiańska na terenie Skandynawii datowana jest od pierwszej połowy VIII stulecia (Birka, Helgo, Friestad, Hadeby, Kaupang, Mosseby koło Ystad i wiele innych miejsc). (Stanisławski 2006). Pojawia się ona również we wczesnowikińskich grobach. Znaleziono ją na kilku cmentarzyskach, takich jak Grobina na Litwie, Valsgärde i Birka nad jeziorem Mälaren w Szwecji i cmentarz w Gross Strömkendorf w północnych Niemczech (Brorsson, 2004).

W związku z tym istnieje możliwość obecności Słowian w ośrodkach skandynawskich, zwłaszcza że w późniejszym okresie korsarstwo słowiańskie było bardzo rozwinięte. Dodatkowo w szkutnictwie słowiańskim można dostrzec liczne elementy, które wydają się zapożyczeniami i adaptacjami z technologii skandynawskich, co może dać podstawy do hipotetycznych rozważań o warunkach, w których słowiańscy korabnicy uczyli się swojego rzemiosła, np. podczas przygotowywania wypraw wikińskich (Leciejewicz, 2006). Logiczne wydaje się pytanie, czy załogę wikińskich łodzi mogli stanowić np. mieszkańcy Wolina. Były tam bowiem osoby budujące swoje majątki na korsarstwie i handlu (mówi o tym legenda Jomsborga i potwierdzone kontakty Wolinian ze Skandynawami).

Bałtyckiego nie powinny rzutować na historię Polski. To kolejny stereotyp wynikły z powojennej obrony jednolitej „polskości".

Nie dostrzega się, że od wieku X do XII mamy do czynienia z obecnością kolonii słowiańskich w Skandynawii, a w największych wikińskich ośrodkach na obszarach zamieszkanych przez Słowian (tzw. kwartały lub ulice wendyjskie) wytwarzano tradycyjną ceramikę słowiańską – głównie na własny użytek, ale wszelkie nadwyżki wzbogacały lokalne skandynawskie rynki. Już przed drugą wojną światową w opracowaniu na temat wykopalisk i rozwoju Wolina Karl August Wilde zauważał istotne podobieństwa ceramiki z Birki, Lundu, Haithhabu i wielu innych miejsc do tej odkrytej w średniowiecznym ośrodku wolińskim (Wilde, 1953).

Gdy spojrzymy na problem z perspektywy prac Jana Żaka, widoczne stanie się, że wiek IX (okres rzekomej działalności państwotwórczej Skandynawów na wybrzeżach Bałtyku) to czas, w którym zapoczątkowany został aktywny udział społeczeństw skandynawskich i słowiańskich w procesach wymiany circumbałtyckiej, przy jednoczesnej hegemonii gospodarczej Fryzyjczyków, wykorzystujących szlak łączący Bałtyk z Morzem Północnym i ziemiami Franków. Kształtował się system ośrodków portowych w strefie bałtyckiej, można też dostrzec pierwsze oznaki „upieniężniania rynku zewnętrznego" (Żak, 1967, 1974). Tym samym zachodził rozwój ekonomiczny, a nie tylko ewentualne oddziaływania kulturowe i polityczne, jak to ujmowano wcześniej.

Na Pomorzu w okresie wczesnego średniowiecza można wydzielić dwie sfery aktywności społecznej związanej z rozwojem gospodarczym regionu. Pierwsza związana była z wymianą ponadregionalną w osadach nadmorskich, które rozwijały się dzięki temu jako osady handlowe. Dla przykładu, Skandynawowie byli zainteresowani zbożem, o czym mogą świadczyć materiały z duńskiego grodu w Fyrkat. Odkrycia w Wolinie dowodzą bardzo wczesnej metryki dla handlu ziarnem, a więc hipoteza o długotrwałym pozyskiwaniu żywności od Słowian byłaby uzasadniona. Dodatkowo wikingowie byli zapewne zainteresowani produktami gospodarki leśnej, gdyż część słowiańskich naczyń znajdowanych w normańskich emporiach pełniła funkcję pojemników, służących nie tylko do transportu soli, ale również do przechowywania, np. miodu (Łosiński, 2008).

Druga sfera dotyczy tworzenia się struktury feudalnej w głębi ziem Słowian nadbałtyckich, gdzie miał miejsce przepływ dóbr warunkowany

przez różnego rodzaju powinności, daniny, służby i posługi. Nie zakłada się tu warunkowania tych procesów rozwojem mechanizmów pararynkowych. Pierwszy model gospodarki w momencie kryzysu handlu nadbałtyckiego uległ osłabieniu, drugi zaś doprowadził do wykształcenia się tzw. gospodarki książęcej, nazywanej czasem gospodarstwem państwowym. Nie miała ona nic wspólnego ze Skandynawami, jej geneza była czysto lokalna (Łosiński, 2008).

Władysław Łosiński postuluje nawet, że w okresie od IX do XI wieku realnie istniał byt historyczny, jakim była tzw. nadbałtycka wspólnota kulturowa. Pierwiastek słowiański miałby w niej być widoczny na równi z pozostałymi elementami świadczącymi o udziale różnorodnych ludów[5].

Ludność łączyły więzy krwi, i to w wielu przypadkach ponadnarodowe. Uważa się, że północna Ruś była mocno spenetrowana przez Skandynawów, a ukształtowanie się wareskiej społeczności było efektem ich kolonizacji. Dostrzega się również ślady aktywnych kontaktów Słowian nadbałtyckich z Rusami/Rusinami. Podobnie twierdzi się, że kilka ważnych możnych rodów z otoczenia Piastów mogło mieć normańskich lub wareskich przodków, ich majątki mogły pochodzić właśnie z wypraw, a duża część ich polityki dynastycznej była realizowana dzięki związkom małżeńskim ze Skandynawami (Leciejewicz, 2006).

Kolejne pytanie dotyczy tego, czy w skład wypraw wikingów wchodzili Słowianie, szczególnie ci mieszkający na wybrzeżu. Styl życia ludzi osiadłych w głębi lądu pozostawał typowo kontynentalny, jednak nie zawsze było tak również w osadach nadbałtyckich. Wspomniany Jan Żak, podobnie jak Gerard Labuda, pisze o „słowiańskich wikingach", czyli piratach pochodzących z ziem słowiańskich, którzy na przełomie X i XI wieku dawali się we znaki mieszkańcom wybrzeży Danii i współpracowali

5 Koncepcja „circumbałtyckiej sieci osad handlowych" pojawia się również u badaczy niemieckich (Kleingärtner, 2009). Rozliczne kontakty i więzi gospodarcze, których istnienie dziś nie podlega dyskusji, a także konflikty zbrojne mogły sprzyjać unifikacji kulturowej, przyjmowaniu wzorów życia i kultury obcych etnicznie społeczności, wraz z normami, które mogły stworzyć fundamenty pod wspólne dziedzictwo ludów uczestniczących w kontaktach ponadregionalnych. Skala tego procesu była tak duża, że mógł zostać przekroczony próg w procesie akulturacji, i to nie tylko pośród elit, ale również w całej kulturze, co wpływało na codzienność wszystkich mieszkających na wybrzeżu Bałtyku. Z punktu widzenia gospodarki najpewniej można mówić o nadbałtyckiej strefie gospodarczej, która tworzyła strukturę ponadregionalną (Łosiński, 2008).

z piratami ze Skanii. Wyprawa Magnusa Dobrego na Wolin w 1043 roku miała być właśnie odpowiedzią na najazdy wolińskich korsarzy (Żak, 1967; Labuda 1960, 1966).

Wszystkie przytoczone kwestie stanowią część krytyki paradygmatu, który swego czasu kładł nacisk na jakościowe różnice Słowian i Skandynawów. Przytoczona dyskusja przebiegała zasadniczo poprzez przypisywanie słowiańskiego bądź niesłowiańskiego charakteru materialnym pozostałościom i ich przestrzennym konfiguracjom, uzyskiwanym w trakcie wykopalisk. W przypadku poprzedniego ustroju i pokoleń obarczonych emocjonalnym bagażem tragedii XX wieku można zrozumieć niechęć do dyskusji na temat tego, ile było w naszym średniowieczu elementów niesłowiańskich, oraz tego, czy „szlachetni potomkowie Piasta Kołodzieja" mogli okazać się okrutnymi wikingami. Jednak dziś taka debata jest potrzebna, bo inaczej nasz stan wiedzy społecznej pozostanie spetryfikowany na poziomie XIX-wiecznych stereotypów.

3. Stereotypy XIX wieku w XXI-wiecznych grach

Porównując zaprezentowany stan badań z wizerunkiem wikingów w grach komputerowych, dostrzegamy wspomniany wcześniej konflikt między wiedzą historyczną a statusem kulturowym.

W cyklu gier komputerowych *Civilization*, chwalonym za różnorodność kulturową i możliwość opanowania świata przez każdy dostępny historyczny etnos, wikingowie są przedstawiani jako klasyczni wojownicy w rogatych hełmach, a ich jednostki oraz bohaterowie pochodzą z sag, mitologii, ewentualnie przedstawiają zmitologizowany wizerunek rzeczywistych, historycznie potwierdzonych władców. Konsekwentnie stosowane uproszczenia można zrozumieć jako zabieg mający ułatwić kontrolę nad jednostkami w grze i podnieść jej wartość rozrywkową przez odwołanie do kulturowych toposów.

Podobną prawidłowość odnajdujemy w grze *Medieval Total War: Viking Invasion*, która wprost obiecuje „historyczność przedstawionego świata". Tutaj już na okładce odnajdujemy typowe przedstawienie wojownika w hełmie z rogami, co ma najpewniej odróżniać takie postacie od pozostałych jednostek. Autorzy wprowadzają rzeczywistych historycznych

dowódców wojsk i władców, ale jest to zabieg pretekstowy, ułatwiający rozróżnienie dowódców, którzy nie mają żadnych innych indywidualizujących cech. Seria ta szczyci się poszanowaniem dla historycznych uwarunkowań, ale nawet tutaj widać ukłon w kierunku popkulturowego wizerunku przeszłości, bo taki jest atrakcyjniejszy dla klienta.

W obu tych grach nacje są równoważne z narodami w naszym znaczeniu tego słowa. Skoro jednak obie gry odwołują się do historycznych bytów, to czy nie powinno się dopuścić zmiany nazwy i charakteru nacji na takie, jakie wypływają z wyników podbojów? Czy Szwedzi podbijający Ruś i Rusini podbijający Skandynawię nie powinni mieć możliwości zmiany w Waregów? Niestety taka zmiana mogłaby się nie spodobać graczom; wprowadzałaby zamęt i być może zostałaby uznana za atak na dzisiejszą tożsamość narodową. W Polsce najpewniej nie pozwoliłaby ona na uprawomocnienie – po podboju ziem nadbałtyckich – bytu o nazwie „Słowianie Bałtyccy". Kontrowersje związane z „historią alternatywną" (którą zresztą gry tworzą) mogłyby obniżyć sprzedaż i stać się zarzewiem dalszych sporów w mediach.

Tutaj rodzi się zasadnicze pytanie o oczekiwania wobec gry. Czytając recenzje wspomnianych produkcji (Smoszna, 2010; Tensor, 2003), trudno uznać, że dla autorów historyczna ścisłość stanowiłaby atut. Oczywiście rażące odejście od realiów (zbyt wczesne wprowadzenie czołgów, umieszczenie smoków w mimetycznym świecie etc.) zostałoby ocenione negatywnie, ale dopóki gra w przybliżeniu odtwarza historyczne konflikty i procesy rozwoju państw, wierność faktom nie jest na pierwszym planie. Klient nie potrzebuje gry do tego, aby dowiedzieć się, jak naprawdę było i jakie uwarunkowania faktycznie rządziły procesami dziejowymi. Chce rozegrać symulowany konflikt z historycznym sztafażem, aby w warunkach zawieszenia niewiary spróbować stworzyć swoją alternatywną historię świata. Rzeczywisty stan wiedzy byłby tutaj tylko przeszkodą, komplikującą jasną wizję uniwersum gry, gdzie wikingowie mają hełmy z rogami i są etnicznie spójnym narodem.

Podobnie jest w tytułach mniej strategicznych, a bardziej nastawionych na fabuły przygodowe. W grach *Skyrim* i *Vikings: Battle for Asgard* mamy już tylko odniesienia do popkulturowego wizerunku wikingów i mitologii skandynawskiej, gdyż w obu przypadkach chodzi o quasi-nordycki sztafaż, a nie odwołanie do realnej kultury skandynawskiej

doby średniowiecza. Problematyczne jest jednak to, że szczególnie *Skyrim* – produkcja z fabułą osadzoną w fikcyjnej krainie przypominającej Skandynawię – rozpoznawany jest bezwiednie jako gra o wikingach. W USA można było nawet studiować te powiązania na jednym z kursów uniwersyteckich: Scandinavian Fantasy Worlds: Old Norse Sagas and Skyrim (Skandynawskie światy *fantasy*. Dawne sagi i *Skyrim*)[6]. Zajęcia te wprost odwołują się do przetworzonych przez anglosaskich twórców mitów i motywów, odżegnując się od historycznej rzeczywistości. Mitologia skandynawska i treści sag stają się typowym utworami literackimi oderwanymi od ich historycznego kontekstu i żyjącymi własnym życiem.

To wszystko rodzi pytanie o naszą świadomość kulturową. Przykład rogatych hełmów i stereotypu wikingów jako Skandynawów, oderwanych od historycznych realiów, niezwiązanych z Bałtykiem i ludami ościennymi, zdających się wręcz wyizolowanym bytem, jest znamienny dla dyskusji o tym, czy stan wiedzy i kontekst historyczny jest ważny dla badania mitu kulturowego.

Wikingowie pochodzący z XIX-wiecznych stereotypów są atrakcyjniejsi dla klientów, gdyż ich nacechowany brutalnością i dzikością charakter oraz przejaskrawiona działalność rozbudza wyobraźnię, a także stanowi mocno zakorzeniony w popkulturze mit. Epatujące brutalnością i dzikością wizerunki skandynawskich wojowników stanowią pożywkę dla ustalonego obrazu świata. Ten ustabilizowany od lat obraz coraz mocniej oddala się od rzeczywistego stanu naszej wiedzy na temat świata doby wypraw wikingów.

Wydaje się, że mamy tu do czynienia z postmodernistycznym trendem kulturowym, który coraz częściej jest obserwowany w kulturze masowej. Chodzi o neomediewalizm, czyli „średniowiecze odczytane na nowo", nie w ramach dyskursu historiograficznego, ale kulturowego. Tęsknotę za wskazaną epoką już dawno zauważyli badacze i od lat próbują oni uświadomić nam „mediewalizację" naszej kultury (np. Eco, 1996). Mit średniowiecza nie opiera się w neomediewalizmie na rzeczywistym obrazie przeszłości, ale na mitach kulturowych, jakie obecnie są nośne w naszej

6 Kurs prowadzony przez Donnę-Beth Ellard na Wydziale Anglistyki Rice University, jesień 2013 roku (informacje o zajęciach: <http://english.rice.edu/Content.aspx?id=2147483658>, data dostępu: 29 listopada 2015).

kulturze. Średniowiecze jest więc „magiczne", pełne rycerzy i potworów, epatujące okrucieństwem, ale dzięki temu również atrakcyjne. To odpowiedź na tęsknotę za średniowieczną bajkowością i urokiem, jaki miała mediewistyka w XIX wieku, ale nie jest to „sen o średniowieczu, lecz sen o mediewalizmie innej osoby. To mediewalizm złożony wpół"[7]. Tym samym w ramach badań nad przeszłą rzeczywistością i kulturą analizuje się takie utwory jak *Władca Pierścieni* Tolkiena, znajdując w nich średniowieczne trendy odczytane dla nas i zapośredniczone w tym utworze (Dąbrówka, Michalski 2013).

To samo można dostrzec w grach. Treści historyczne są tu właśnie zapośredniczone i odczytane w sposób bardziej dla nas rozpoznawalny i atrakcyjny. Neomediewalizm jest oparty na emocjonalnej tęsknocie, swoistej nostalgii za baśniową magicznością, a nie racjonalności i merytorycznej historiografii. Gdy więc gramy w *Skyrima*, to właśnie ulegamy istniejącej w nas – stereotypowej, kulturowo wykształconej – nostalgii wobec mitu wikingów. Nie potrzebujemy do tego wiedzy historycznej, wystarczy nam nośność samego motywu.

Tak wyizolowany i ustalony obraz z pewnością dobrze się sprzedaje. Jednak w krytyce badawczej powinniśmy zwracać uwagę na coraz głębszą przepaść pomiędzy motywami kulturowymi odwołującymi się do przeszłości a stanem wiedzy na jej temat. W przypadku odniesień do mitologii i sag korzystanie z ustaleń historyków nie jest konieczne, ale w badaniu gier nawiązujących do rzeczywistej kultury skandynawskiej (a w istocie promujących stereotypy) brak uwzględnienia tego dorobku wydaje się zaniedbaniem i nierzetelnością – uleganiem nieuświadomionemu neomediewalizmowi z powodu braku wiedzy merytorycznej.

Nie postuluję tutaj wymogu kształcenia wszystkich kulturoznawców i antropologów w każdej dziedzinie nauk historycznych, ale poddaję pod rozwagę problem nieświadomego umacniania dawno już obalonych przez naukę stereotypów, które nadal funkcjonują w kulturze masowej.

Stwierdzenie, że treść gier stanowi twórczą rekombinację zastanego materiału i że jego pochodzenie to kwestia co najwyżej drugoplanowa (a tym samym uznanie, że nie trzeba dyskutować o merytorycznej

7 „Neomedievalism is thus not a dream of the Middle Ages, but a dream of someone else's medievalism. It is medievalism doubled up upon itself" (Kaufmann, 2010, s. 4).

zawartości gier), moim zdaniem byłoby nieuzasadnione. W badaniu kultury masowej własnej grupy powinno się dopuszczać refleksję i dyskusję nad oddawaniem w tej kulturze stanu wiedzy wytworzonej przez tę grupę. Kluczowe jest to, abyśmy dostrzegali subiektywny charakter swojej percepcji, związany z dysonansem między naszymi zapotrzebowaniami i preferencjami dotyczącymi obrazu przeszłości a jej wizerunkiem wynikającym z najnowszego stanu badań i źródeł. Inaczej przyzwalalibyśmy na podejście schizofreniczne, uznające badanie gier za czysto etnograficzne badanie „społeczeństwa popkulturowego", bez oceniania promowanych stereotypów i uwzględniania badacza jako rzeczywistego członka danego społeczeństwa, przy jednoczesnym głoszeniu potrzeby wykorzystania nowoczesnego aparatu badawczego i wszelkich postmodernistycznych koncepcji. W takim przypadku niewidoczna pozostanie cała warstwa sugestii umacniających nasz stereotypowy obraz dziejów. Możliwe będzie analizowanie mechanizmów władzy, językowych i stylistycznych zabiegów perswazyjnych etc., nie będziemy jednak dyskutować nad tym, jak dana gra kształtuje nasze pragnienia i przekonania wobec przeszłości.

Brakuje zaś tej świadomości. Stereotypy zachowują siłę, więc wizerunek oparty na najnowszym stanie wiedzy nie ma szans na przebicie się do masowej wyobraźni. W dobie ugruntowanych wzorców kulturowych jest nieatrakcyjny, nudny i mało nośny w porównaniu z mitami wspieranymi przez masową nostalgię, wykorzystywaną komercyjnie w dzisiejszym marketingu.

Dochodzi do tego ciągłe ugruntowywanie stereotypów i tworzenie z nich trwałego fundamentu ideowego. Gdybyśmy w Polsce zapytali ludzi, czy przedstawienie w grach Słowian jako wikingów byłoby nadużyciem i przyporządkowaniem naszych przodków do obcych wzorców, zapewne uzyskalibyśmy odpowiedź twierdzącą. Słowianie to rolnicy, wikingowie to żeglarze. Ten podział pokazuje, że nasi przodkowie byli przywiązani do ziemi i bronili jej, gdy trzeba było, a to Skandynawowie wypływali i rabowali chrześcijańską ludność Europy. To stabilny obraz – bezpieczny, bo od lat niezmienny.

Do wyobraźni masowej nie może się przedostać znana historykom informacja, że wyprawy wikingów rozpoczęły się pod koniec VIII wieku, a chrzest Polski miał miejsce dopiero w 966 roku i dotyczył tylko

otoczenia władcy. Pozostały więc prawie dwa stulecia na wzajemne kontakty i funkcjonowanie obok siebie, a najwyraźniej również na współpracę. Ale gdyby w grach pojawiła się możliwość łączenia grup etnicznych w nową jakość – co miało miejsce w historii – zostałoby to uznane za sprzeniewierzenie się wzorcom narodowym, które promują jednolitość etniczną, choć to wymysł ostatnich dwustu lat.

Pytanie o świadomość naszego pogaństwa wśród obecnych Polaków również rodzi ciekawe odpowiedzi. Sposób nauczania historii w szkołach, ukazujący chrzest Polski jako narodziny naszego kraju, sprawia wrażenie, że przedtem nie miało miejsca nic godnego uwagi. Ewentualnie nasze dzieje plemienne kwitowane są pojedynczym akapitem, powtarzającym jedynie genealogię Piastów. Nie ma tutaj przekazywania wiedzy o kontaktach i ponadplemiennej współpracy z czasów przed chrystianizacją. Niewiele jest miejsca na komplikowanie Naszej Historii postmodernistycznym stanem wiedzy, łamiącym tradycję narodową i tworzącym inną od naszej rzeczywistość wczesnego średniowiecza, bez jasno ustalonych bytów narodowych, za to ze współpracującymi grupami. Wszystko to wprost pokazuje, że nasze stereotypy są wciąż żywe i obarczone kulturowym ciężarem XIX wieku.

Postuluję więc, by badacze gier piszący o wykorzystaniu motywów skandynawskich w rozrywce zaczęli używać terminu „wagnerowscy wikingowie", gdyż jest to moim zdaniem odpowiedni komentarz do obecnego stereotypu wikingów w kulturze masowej i badaniach antropologicznych. Wiking bez rogatego hełmu jest ułomny i w świadomości kultury masowej chyba nigdy to się nie zmieni, a stan badań najpewniej wciąż będzie ciekawy jedynie dla specjalistów. Mity kulturowe są często mocniejsze niż fakty. Jednak nasze badania motywów kulturowych bez uwzględnienia kontekstu historycznego dodatkowo się do tego przyczyniają, niewiele w nich miejsca na dyskusję na temat błędów i przebrzmiałych, ale wiecznie żywych dogmatów. Treści w grach przyjmuje się bezrefleksyjnie, tworząc czasem wrażenie, że historiografia jest tylko jeszcze jednym gatunkiem literatury pięknej, a więc dowolnie kształtowanym i niezależnym od stanu wiedzy o naszej rzeczywistości. Moim zdaniem należy przeprowadzić dyskusję na temat tego, czy badacz gier jest członkiem „społeczeństwa popkulturowego" i jakie powinności merytoryczne ma względem „zawartości badanych wytworów kulturowych". Nie powinno

się przy tym uznawać za kontrowersyjne pytań o powielanie w grach stereotypów historycznych, a więc o petryfikację przekazu kulturowego prowadzącą do zachowania znanego, ugruntowanego od wieku paradygmatu, który jest atrakcyjny dla współczesnego klienta.

Literatura

Brorsson, T. (2003). Pottery from Early Viking Age Graves in Baltic Region. Towards the Interpretation of a Society. *Bodendenkmalpflege in Meklemburg-Vorpommern*, nr 51, 361–373.

Duczko, W. (2007). *Ruś Wikingów*. Warszawa: PWN.

Dulinicz, M. (2005). Ludy Bałtyku we wczesnym średniowieczu. W: M. Bogacki, M. Franz, Z. Pilarczyk (red.), *Mare Integrans. Studia nad dziejami wybrzeża Morza Bałtyckiego. Materiały z I Sesji Naukowej Dziejów Ludów Morza Bałtyckiego. Wolin 6–7 sierpnia 2005* (s. 63–77). Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek.

Dąbrówka, A., Michalski, M. (2013). Wstęp. W: A. Dąbrówka, M. Michalski (red.), *Oblicza mediewalizmu* (s. 9–20). Poznań: Wydawnictwo PTPN.

Eco, U. (1996). *Semiologia życia codziennego*. Warszawa: Czytelnik.

Filipowiak, W. (2005). Jómsborg i Jómswikingowie w świele ostatnich badań archeologicznych. W: M. Bogacki, M. Franz, Z. Pilarczyk (red.), *Mare Integrans. Studia nad dziejami wybrzeża Morza Bałtyckiego. Materiały z I Sesji Naukowej Dziejów Ludów Morza Bałtyckiego. Wolin 6–7 sierpnia 2005* (s. 28–46). Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek.

Foote, P. G., Wilson, P. M.(1975). *Wikingowie*. Warszawa: PIW.

Forte, A., Oram, R., Pedersen, F. (2014). *Państwa Wikingów*. Warszawa: PWN.

Froese, W. (2007). *Historia państw i narodów Morza Bałtyckiego*. Warszawa: PWN.

Kaufman, A. S. (2010). *Medieval Unmoored. Studies in Medievalism XIX: Defining Neomedievalism(s)*. Cambridge: D. S. Brewer.

Kurnatowska, Z., Kurnatowski, S. (2006). Piastowskie „urządzanie" kresów północno-zachodnich państwa. W: M. Dworaczyk, A. B. Kowalska, S. Moździoch, M. Rębkowski (red.), Świat Słowian wczesnego średniowiecza (s. 91–99). Szczecin – Wrocław: Wydawnictwo IAE PAN.

Labuda, G. (1960). *Fragmenty dziejów Słowiańszczyzny Zachodniej* (t. 1). Poznań: Wydawnictwo UAM.

Labuda, G. (1966). Miejsce i rola polskich Ziem Zachodnich w dziejach Polski i Niemiec. W: K. Golczewski (red.), *Tysiąc lat nad Odrą i Bałtykiem* (s. 13–47). Szczecin: KWPZPR, WOPP.

Leciejewicz, L. (1993). Normanowie nad Odrą i Wisłą w IX–XI wieku. *Kwartalnik historyczny*, nr 4/1993, 49–62.

Leciejewicz, L. (2006). *Opera selecta. Z dziejów kultury średniowiecznej Polski i Europy*. Wrocław: Wydawnictwo IAE PAN.

Łosiński, W. (2008). *Pomorze Zachodnie we wczesnym średniowieczu. Studia archeologiczne*. Poznań: Wydawnictwo IAE PAN.

Malinowski, B. (1958). *Szkice z teorii kultury* (tłum. T. Święcka). Warszawa: PIW.

Piskorski, J. M. (2002). *Pomorze plemienne. Historia – Archeologia – Językoznawstwo*. Poznań – Szczecin: PTPN.

Roesdahl, E. (2001). *Historia wikingów*. Warszawa: PWN.

Słupecki, L.(2005). Jom, Jomsborg, Wineta w pieśniach skaldów w islandzkich sagach i łacińskich kronikach. W: M. Bogacki, M. Franz, Z. Pilarczyk (red.), *Mare Integrans. Studia nad dziejami wybrzeża Morza Bałtyckiego. Materiały z I Sesji Naukowej Dziejów Ludów Morza Bałtyckiego. Wolin 6–7 sierpnia 2005* (s. 47–62). Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek.

Smoszna, K. (24 września 2010). *Sid Meier's Civilization V – recenzja gry*. Online: <http://www.gry-online.pl/S020.asp?ID=6892>. Data dostępu: 29 listopada 2015.

Stanisławski B. (2006). Wczesnośredniowieczna ceramika słowiańska w Skandynawii. W: M. Dworaczyk, A. B. Kowalska, S. Moździoch, M. Rębkowski (red.), Świat Słowian wczesnego średniowiecza (s. 565–576). Szczecin – Wrocław: Wydawnictwo IAE PAN.

Tensor (10 lipca 2003). *Medieval: Total War – Viking Invasion – recenzja gry*. Online: <http://www.gry-online.pl/S020.asp?ID=1352>. Data dostępu: 29 listopada 2014.

Urbańczyk, P. (2013). *Myśli o średniowieczu*. Wodzisław Śląski: Templum.

Ward, E. I. (2001). Viking Pop Culture on Display: The Case of the Horned Helmets. *Material History Review*, nr 54. Online: <https://journals.lib.unb.ca/index.php/MCR/issue/view/1347>. Data dostępu: 29 listopada 2014.

Wilde, K. A. (1953). *Die Bedeutung der Grabung Wollin 1934 (Neue Erfolg)*. Hamburg: Hamburgisches Museum für Völkerkunde und Vorgeschichte.
Żak, J. (1967). *Importy skandynawskie na ziemiach zachodniosłowiańskich od IX do XI wieku*. Poznań: Wydawnictwo UAM.
Żak, J. (1974). Słowianie i Germanie w prehistorii polskiej i niemieckiej. W: J. Krasuski, G. Labuda, A. Walczak (red.) *Stosunki polsko-niemieckie w historiografii* (t. I, s. 21–149). Poznań: Wydawnictwo UAM.

Gry wspomniane w tekście

Sid Meier's Civilization V, *Medieval Total War: Viking Invasion*, *Skyrim*, *Vikings: Battle for Asgard*

dr Michał Sołtysiak – archeolog, pracę doktorską obronił w Instytucie Prahistorii Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu (w Katedrze Teorii i Metod w Archeologii), pracownik Instytutu Archeologii i Etnologii Polskiej Akademii Nauk w Warszawie, członek Polskiego Towarzystwa Badania Gier.

Rogate hełmy sprzedają się lepiej? O nieprzystawalności współczesnego stanu wiedzy historycznej do potrzeb projektantów gier

Abstrakt: Wiedza dotycząca historii życia codziennego nie jest zbyt silnie reprezentowana w podręcznikach do historii, koncentrujących się generalnie na aspektach politycznych i chronologicznych. W kulturze masowej powstałej na gruncie tego zaniedbania spotykamy liczne uproszczenia, zniekształcenia i przekłamania wyrosłe z popularnych stereotypów na temat dawnych epok. Artykuł dotyczy jednego z barwniejszych elementów popkultury, czyli mitu wikingów w hełmach z rogami, a przy okazji kontaktów wikingów ze Słowianami i wzajemnej relacji ludów mieszkających nad Bałtykiem – tak bliskich geograficznie, ale bardzo odległych, jeśli chodzi o stopień świadomości użytkowników kultury masowej, szczególnie projektantów gier.

Słowa kluczowe: mity popkulturowe, archeologia, wizerunek przeszłości, edukacja projektantów gier

Sztuka gier wideo. Wybrane aspekty badań nad estetycznością i artyzmem gier komputerowych

The art of video games. Selected aspects of research on the aesthetics and artistry of computer games

Andrzej Strużyna
Uniwersytet Opolski | andrzejstruzyna@gmail.com

Abstract: The article deals with the diversity of critical attitudes in the study of the aesthetics and artistry of video games (the attitudes in question form part of the pluralist discourse on video game art). The paper juxtaposes judgments and theories that represent various ways of treating the categories of the aesthetics and artistry of video games, with a particular focus on arguments denying and affirming the existence of the art of video games. Besides providing an outline of the origin of art video games, the author also undertakes to reflect on the research theory of video game art in relation to the theory of new media art by Ryszard W. Kluszczyński and the theory of art by Joseph Margolis.

Keywords: art of video games, artistic video games, aesthetics, theory of art

Refleksja nad estetyką i artyzmem stanowi ważny nurt w ramach dyskursu naukowego dotyczącego gier wideo. Dyskurs ten łączy w sobie teorię z zakresu *game studies* oraz estetyki i sztuki nowych mediów. Zarówno wśród wypowiedzi teoretyków (m.in. Kluszczyński, 2014, s. 200; 2010, s. 235; Díaz, Tungtjitcharoen, 2015; Fuchs, 2014; Quaranta, 2010) i praktyków-artystów (Reiff, 2014; Anthropy, 2012; Quaranta, 2005) odnaleźć można jednoznaczne sądy wskazujące na zasadność traktowania pewnego zbioru gier komputerowych w kategorii sztuki. Część teoretyków uważa, że kluczowe jest wyróżnienie czynników warunkujących artystyczność aplikacji, niejako na przekór tym, którzy *ad hoc* formułują sądy o przynależności do sztuki każdej gry wideo (Tavinor, 2009). Środowisko skupione wokół zagadnień związanych ze sztuką gier komputerowych jest niejednolite i dzieli je sposób rozumienia podstawowych pojęć odnoszących się nie tylko do artystycznych gier wideo, lecz również sztuki i gier komputerowych w ogólności.

W celu ujęcia możliwie szerokiego kontekstu rozumienia artystycznych gier komputerowych skupiam się na reprezentatywnych stanowiskach zaprzeczających istnieniu sztuki gier wideo (Ebert, 2010; Jones, 2012) i traktujących wszystkie gry wideo jako sztukę (Tavinor, 2009), które zestawiam z wybranymi teoretycznymi ujęciami sztuki (Margolis, 2004) i sztuk nowych mediów (Kluszczyński, 2010, 2014). Podejmowane rozważania nad sposobami pojmowania gier komputerowych jako sztuki nie wyczerpują tego zagadnienia, lecz stanowią przyczynek do dalszych badań nad estetyką i sztuką gier wideo. Warto ponadto wskazać, że prowadzony przeze mnie namysł ufundowany jest na gruncie toczącej się obecnie wielopłaszczyznowej dyskusji nad sztuką gier wideo w dyskursie nad grami komputerowymi. Nie ujmuję jednak całościowo specyfiki sztuki gier wideo, gdyż jest to jeszcze nowe zagadnienie w dyskursie groznawczym.

Dla dalszych rozważań uściślę, że poprzez sztukę gier wideo rozumiem tę część gier komputerowych (niezależnie od przynależności gatunkowej, choć zapewne znaczna część gier artystycznych wywodzi się z nurtu gier poważnych), które w sposób intencjonalny i niepowtarzalny, wręcz awangardowy, ewokują jakości i wartości estetyczne budujące doświadczenie odbiorcze gracza, niejednokrotnie odsuwając na drugi plan, zawieszając lub podając w wątpliwość charakterystyczne elementy

składowe gier komputerowych (np. agonistyczne nastawienie rozgrywki czy system nagradzania działań gracza). W tym znaczeniu artystyczne gry wideo ujawniają swój metadyskursywny potencjał. Nadmienię także, że istotne dla moich rozważań będą wybrane awangardowe i postmodernistyczne spojrzenia na zagadnienie sztuki współczesnej.

Zanim jednak przejdę do rozważań nad różnymi sposobami traktowania gier wideo jako sztuki, określę historyczny kontekst artystycznych gier komputerowych.

1. Geneza sztuki gier wideo

Sztuka gier wideo wchodzi w obręb praktyk i strategii stosowanych w ramach szeroko rozumianych sztuk nowych mediów, które uzyskały niezależność wraz z rozwojem technologii komputerowej w drugiej połowie XX w. (Kluszczyński, 2014). W obliczu obserwowanej obecnie popularności tematu sztuki i estetyki gier wideo w dyskursie naukowym zaznaczyć należy, że artystyczne gry komputerowe nie są zjawiskiem nowym. Dość zasadne wydaje się poszukiwanie ich genezy już w pierwszych latach występowania zjawiska modyfikowania gier wideo. Wynika to stąd, że za działania zapowiadające subwersywne i artystyczne wykorzystywanie ergodycznego medium należy uznać hakersko-krakerskie ingerencje w warstwę audiowizualną gier dokonywane w latach 80. XX w. (Ronduda, 2006, s. 187).

Przełomowym momentem w rozwoju gier komputerowych w latach 90. ubiegłego wieku było ukazanie się gry *Doom.* Na skalę zainteresowania grą największy wpływ miała zastosowana strategia promocyjna, polegająca na upublicznieniu kodu źródłowego gry oraz edytora ułatwiającego jej modyfikację. Praktyka udostępniania edytorów rozpoczęła się już dekadę wcześniej, jednak sukces *Dooma* zwiększył zainteresowanie graczy amatorskimi i profesjonalnymi ingerencjami w kod źródłowy. Wzrost popularności zjawiska modyfikowania gier wideo przyczynił się także do rozwoju niezależnych gier komputerowych oraz sztuki gier wideo, czego przykładem mogą być opisywane przez Łukasza Rondudę subwersywne mody (np. *Bio Tek Kitchen* Leona Cmielowskiego i Josephine Starrs), które przewartościowywały gry komputerowe będące materiałem wyjściowym

dla modyfikacji i wysuwały na pierwszy plan krytykę gier wideo (Ronduda, 2006, s. 188–197). Nie oznacza to, że mody same w sobie są sztuką. Jednakże za sprawą nieprzypadkowych działań twórcy zmodyfikowana gra może zostać intencjonalnie zorientowana na realizację określonych jakości i wartości estetycznych, co nadaje grze artystyczny rys.

Wraz z postępem technologicznym artystyczne wykorzystywanie medium ergodycznego stale ewoluowało. Artyści modyfikujący gry wideo nie traktowali ich wyłącznie w kategoriach stosowanych narzędzi ekspresji, lecz także autoreferencyjnego kontekstu. W efekcie rozprzestrzenienia się zjawiska modowania oraz udostępniania przez twórców narzędzi służących nagrywaniu przebiegu rozgrywki sztuka gier wideo zaczęła wykraczać poza paradygmat interaktywnego, ergodycznego medium w stronę animacji komputerowej (machinima).

W związku z powyższym należy uznać zjawisko modyfikowania gier komputerowych za kluczowy moment w strukturyzowaniu się sztuki gier wideo. Tym bardziej, jeśli na historię gier komputerowych spojrzeć w sposób, jaki proponował Mirosław Filiciak (2006): każda gra wideo, bazując na istniejących już programach i narzędziach programistycznych, jest w gruncie rzeczy modyfikacją (s. 154). Dlatego też niewątpliwie część artystycznych gier komputerowych należy ujmować w kontekście modów, które poprzez przetransformowanie rozpoznawalnych gier podejmują krytyczny, subwersywny dialog z graczami (Ronduda, 2006).

2. Potoczne i naukowe ujęcie sztuki gier wideo

Dyskurs dotyczący sztuki gier wideo jest pluralistycznym zbiorem różnych, nierzadko skrajnych stanowisk. Carlos Dìaz i Worawach Tungtjitcharoen (2015) proponują ogólną typologię dzielącą sposoby traktowania tego zagadnienia na trzy najważniejsze tezy stwierdzające, że gry komputerowe: 1) są sztuką samą w sobie; 2) składają się z elementów przynależnych do świata sztuki (np. obraz, muzyka); 3) nie są sztuką (s. 4). Są to przykłady najbardziej popularnych opinii, które powielane są przez graczy, krytyków, a nawet badaczy. Trójelementowy podział można by ująć na zasadzie dwóch przeciwstawnych biegunów: negacji i aprobaty sztuki gier wideo. Pomiędzy nimi rozciąga się gama wielości

sądów, często wzajemnie się wykluczających. Pośród tych rozważań mieści się także akademicka debata nad sztuką i estetyką gier wideo, która wyróżnia się na tle skrajnych, subiektywistycznych stanowisk.

Postawy negująca i aprobująca są ze sobą powiązane. Ścierają się na płaszczyźnie potocznego stylu dyskursu, odwołując się do argumentów nacechowanych emocjonalnie. Dla ukazania rozbieżności korespondujących ze sobą poglądów warto przyjrzeć się sądom stawianym przez obie krańcowe strony dyskursu.

Wśród najczęstszych argumentów służących negacji traktowania gier wideo w kategorii sztuki pojawiają się tezy (które można określić jako antytezy) stwierdzające, że gry wideo: 1) zostały stworzone dla rozrywki i jedyną przyczyną ich popularności jest ich rozrywkowy charakter; 2) są niepoważne, dlatego nie można zrównywać ich z powagą sztuki; 3) są produktami konsumpcyjnymi, zatem nie są autonomiczne; 4) są dziełem grupy programistów, dlatego nie może w nich występować osobisty i intencjonalny rys artystyczny nadany przez autora; 5) skupiają się na wizualnych efektach grafiki, lecz jest to jedynie zewnętrzna otoczka, spektakularny dizajn, nieodwołujący się do kulturowych znaczeń i idei; 6) pobudzają graczy emocjonalnie, jednak sam wpływ na emocje nie może definiować gier jako sztuki.

Listę argumentów można by wydłużyć, ale istotniejsze jest wskazanie podstawowych uwag, które w zestawieniu z opozycyjnymi poglądami budują różnorodność krytycznych postaw występujących w dyskursie o sztuce gier wideo. Zastanawiając się nad wyznaczonymi antytezami, należy zauważyć, że nie sposób ich całkowicie odrzucić. Wprawdzie wobec poglądów zagorzałych oponentów trzeba nabrać dystansu, nierzadko bowiem wypływają one z braku doświadczeń związanych z grami wideo (Ebert, 2010; Jones, 2012; Stuart, 2014), ale mimo wszystko należy dostrzec korzyść wypływającą z lektury tych argumentów, jaką niewątpliwie odnieść mogą badacze zajmujący się sztuką gier wideo. Wytypowane w sześciu punktach uwagi są ważne dla wyodrębnienia gier komputerowych, które posiadają artystyczny rys, spośród innych produkcji nieprzystających do kategorii sztuki. Dlatego też w pewnych kwestiach można zgodzić się z krytykantami sztuki gier wideo, z zastrzeżeniem, że chodzi o określoną część gier, które z założenia twórców (programistów, wydawców i producentów) stanowią produkt komercyjny i nie są intencjonalnie artystyczne.

Negacja możliwości uznawania gier wideo jako sztuki może okazać się przydatna w ocenie tez aprobujących artystyczność gier komputerowych, zwłaszcza jeśli zestawić ją ze stanowiskiem reprezentującym drugi biegun skrajności poglądów. Akceptację gier wideo w ogóle jako dzieł sztuki, ze względu na ich audiowizualne właściwości, przedstawia w książce *The Art of Videogames* Grant Tavinor (2009), który artystyczny walor gier wideo sprowadza do kategorii dizajnu. Autor traktuje efektowność grafiki komputerowej jako wyznacznik piękna, co *ad hoc* przekłada na dowód artyzmu gier wideo (s. 172–174). W swej książce przedstawia szereg argumentów, które w znacznej mierze odwołują się do aspektu mimetycznego gier wideo; w związku z tym autor zakłada możliwość porównywania gier komputerowych do dzieł przynależnych do różnych paradygmatów sztuki, nie uwzględniając m.in. ich osadzenia w historii. Stąd w wywodzie pojawiają się daleko idące i niepogłębione analogie pomiędzy grami komputerowymi a kinem, literaturą, muzyką czy malarstwem (w tym prehistorycznymi malowidłami naskalnymi). Anachronizm i rozprzężenie przesłanek dziwi, tym bardziej że sztuka gier wideo nie jest odnoszona do nowych form sztuki, w tym sztuk nowych mediów.

Zwracając uwagę na podstawowy, wyróżniony powyżej argument Tavinora, należy stwierdzić, że zrównywanie artystyczności gier komputerowych z dizajnem jest tezą wątpliwą. Sceptycyzm wynika nie tylko z piątego z wymienionych uprzednio zastrzeżeń względem sztuki gier wideo, ale także z zasadniczej różnicy pomiędzy tym, co piękne, a tym, co ładne. Pojawia się tutaj problem estetyzacji kultury rozumianej we współczesnym potocznym znaczeniu. Stefan Morawski (1996), ujmując estetyzację życia codziennego w kategorii jarmarcznej widowiskowości, stwierdzał, że obserwowalny prymat ładności wypiera wartości estetyczne i artystyczne (s. 38). W tym kontekście uznawanie za sztukę dizajnu gier wideo okazuje się zwodnicze, ponieważ teza ta zaciera granicę pomiędzy powszednią praktyką wydawców stosowaną dla osiągnięcia sukcesu finansowego a subwersywnymi i niebanalnymi działaniami artystycznymi wychodzącymi poza nawias funkcjonujących konwencji.

Poza tym wątpliwość rodzi samo przywiązywanie wagi do efektów graficznych gier komputerowych, ponieważ popularny nurt retrogamingu, czyli bazującego na nostalgii powracania do znanych sprzed lat marek i serii gier wideo, narusza wizję jednokierunkowego rozwoju zarówno

techniki komputerowej, jak i zależnej od postępu technologicznego branży gier komputerowych. Ewolucja gier wideo to nie tylko proces technologiczny, lecz także kulturowy. Retrogaming ukazuje wielokierunkowość kulturowej transmisji. Odświeżanie starych gier komputerowych dokonuje się zarówno w ramach praktyk graczy (ponowne doświadczanie i reinterpretowanie gier wideo), jak i grup twórców gier (przeprogramowywanie starych gier z wykorzystaniem nowych środowisk graficznych), nadających im nowe znaczenia i konteksty. Przejawia się to w przeformułowywaniu estetyki gier z lat 70. i 80. ubiegłego wieku, co szczególnie zauważalne jest w działaniach artystycznych, które nie sprowadzają estetyczności warstwy audiowizualnej tylko do kategorii dizajnu, lecz ją wzbogacają o nowe wartości. Jako przykład posłużyć mogą gry autorstwa Anny Anthropy, a zwłaszcza *Dys4ia*, gdzie świadomie zastosowana estetyka obrazu stanowi równolegle rozgrywającą się płaszczyznę narracji (Strużyna, 2014).

Zwolennicy traktowania całości kultury gier komputerowych jako nowoczesnego rodzaju sztuki nie podnoszą jedynie kwestii walorów wizualnych; skupiają się również na innej cesze, która nabiera w ich wywodzie charakteru argumentu ostatecznego. Mianowicie gry angażują gracza emocjonalnie. Nie tylko sprawiają mu przyjemność, ponieważ mogą także irytować, ekscytować lub trzymać w napięciu. Tavinor (2009) dostrzega sedno artyzmu gier w konstrukcji akcji i narracji powodującej stan podekscytowania, który tworzy emocjonalną i psychiczną więź pomiędzy graczem a doświadczanym wirtualnym środowiskiem (s. 129–133, 148–149). Teza mogłaby wydawać się interesująca, o ile byłaby sprawdzalna w kontekście różnych gatunków gier komputerowych (np. symulacyjnych, strategicznych i logicznych) i obejmowałaby szerszy zakres bodźców emocjonalnych wynikających z różnorodnych wartości estetycznych. Argument spełniania przez gry komputerowe funkcji emotywnej jest niewystarczający dla określenia specyfiki sztuki gier wideo. Niewątpliwie artystyczne gry komputerowe pobudzają grających emocjonalnie, jednak skupiają ich wrażliwość na innych aspektach rozgrywki. Rzeczą niezwykle trudną byłoby zrównanie jakości i rodzaju angażowania psychiki gracza w tak odległych od siebie grach komputerowych, jak seria *Diablo* oraz gry Anny Anthropy (np. *Dys4ia*) lub Jasona Rohrera (np. *Passage*).

W dyskursie nad sztuką gier wideo wyróżnione powyżej dwie skrajne postawy określają granice rozciągłości i pluralizmu poglądów. Jednakże obok rozważań subiektywistycznych prowadzone są także analizy i interpretacje zdystansowane do przedmiotu refleksji. Dążenie do obiektywności stawianych sądów na temat gier wideo okazuje się istotną przesłanką, jaką badacz powinien się kierować, zwłaszcza gdy weźmie się pod uwagę niebezpieczeństwo głoszenia tendencyjnych poglądów prowadzących do nadinterpretacji i kreowania fałszywego obrazu analizowanej rzeczywistości. Obecnie akademicka debata zwraca się w stronę skonkretyzowania teorii estetycznej gier komputerowych, pozostając w dialogu z innymi stanowiskami wchodzącymi w obręb szeroko pojętego dyskursu nad sztuką gier wideo.

3. Czym, w gruncie rzeczy, są artystyczne gry wideo?

Zastanawiając się nad specyfiką artyzmu gier komputerowych, która jednocześnie przekłada się na możliwość traktowania gier wideo w kategorii sztuki, należy wyjść poza potocznie rozumianą estetyczność ergodycznego medium. Zawarta w śródtytule parafraza tytułu jednego z wykładów Josepha Margolisa sygnalizuje konieczność poszukiwania sedna odmienności artystycznych gier wideo od pozostałych gier komputerowych w mniej oczywistych i trudniej uchwytnych cechach.

Zdaniem Margolisa teoria sztuki w świetle płynnej, ulegającej ciągłym zmianom natury bytów kulturowych (w tym dzieł sztuki) musi – tak jak sama sztuka – opierać się na modalnych i relatywnych kategoriach. Dlatego też za najistotniejsze cechy dzieła sztuki uznaje on posiadanie właściwości Intencjonalnych[1] (tj. jednocześnie intencjonalnych i intensjonalnych; inaczej rzecz biorąc, kulturowych) oraz historyczną (jednostkową

1 Margolis tłumaczy swój sposób zapisywania pojęcia „Intencjonalny" następująco: „Piszę «Intencjonalny» z dużej litery (i traktuję jako termin techniczny), aby [...] zaznaczyć dystans pomiędzy sposobem, w jaki ja stosuję ten termin, a jego standardowym użyciem w filozofii Husserla i Brentano i aby pozwolić na włączenie ich użycia do mojego. Mówiąc ogólnie, przez «Intencjonalny» rozumiem «kulturowy» [...], w naturalnym sensie wskazywania, że coś posiada znaczenie lub strukturę znaczeniową czy semiotyczną w świetle kolektywnego doświadczenia danej społeczności historycznej" (2004a, s. 119–120).

i labilną) naturę (2004b, s. 48–49; 2004a, s. 119–120). Atrybuty te, ze względu na ich w pewnym stopniu indywidualny i niestały charakter, wymykają się pokusie systematyzacji i niejako wymuszają na badaczach posługiwanie się teoriami otwartymi na mnogość alternatywnych definicji i interpretacji. Odpowiedzią teorii sztuki na specyficzną naturę przedmiotu badań musi zatem być relatywistyczna logika i metodologia badawcza, podatna na zmienność dzieła sztuki (2004c, s. 79–82, 91).

Powyższą diagnozę można przełożyć na badanie sztuki gier wideo. Jeśli spojrzymy na gry komputerowe w sposób, jaki proponuje Margolis, zauważymy, że choć każda z gier wideo jest bytem, to tylko w części z nich można zaobserwować właściwości Intencjonalne (kulturowe), czyli takie, które w obręb doświadczenia gracza wprowadzają znaczenia lub struktury znaczeniowe odnoszące się do rzeczywistości, zatem wykraczające poza immanentne cechy medium ergodycznego. Stwierdzenie to jest bliskie sformułowanej przez Ryszarda W. Kluszczyńskiego (2010) charakterystyce dzieł sztuki interaktywnej realizujących strategię gry, do których przynależą również artystyczne gry wideo. Jednym z wyróżnianych przez niego determinantów artystyczności jest uczynienie z gry doświadczenia poszerzonego o inne, niezwiązane z samą grą, zagadnienia, czyli nadanie grze nowych znaczeń. Jednakże poza tą kwestią Kluszczyński wyodrębnia jeszcze jedną, nie mniej ważną cechę gier artystycznych, czyli metadyskursywność. Oznacza ona zwracanie uwagi gracza na sposób skonfigurowania gry wideo, zatem zarówno na elementy determinujące samą grę (architektura, właściwości) i możliwość jej ergodycznego doświadczania, jak i na włączane w przebieg gry inne płaszczyzny dyskursów, których problematyka związana jest z różnymi aspektami kultury gier komputerowych (s. 231).

Jako przykład poszerzania doznań oraz prowokowania gracza do refleksji nad doświadczaną sytuacją (m.in. reguł gry, postawy gracza, relacji pomiędzy graczem, urządzeniem i grą) mogą posłużyć projekty realizowane przez grupę //////////fur//// (np. *PainStation*, *////furminator*). Volker Morawe i Tilman Reiff w konstruowanych urządzeniach oferują interaktorom przeżycia niespotykane w grach komputerowych (często sytuujące się na granicy przyjemności i bólu), ale – co istotniejsze – intencjonalnie wprowadzają w obręb doświadczenia zagadnienia związane z problematyką ontycznego statusu człowieka w świecie

uwarunkowanym technologicznie oraz komunikacji człowieka z technologią (Reiff, 2014).

Sztuka gier wideo przynależy do szeroko rozumianych sztuk nowych mediów. Nie ma określonych ram, ponieważ w biegu rozwoju technologii zaistniało wiele projektów hybrydycznych, wykraczających poza samo traktowanie gier wideo jako programów komputerowych (stąd bliskość sztuki gier wideo do software artu oraz animacji komputerowej) w stronę m.in. artystycznego przeobrażania interfejsów (hardware'u). Najważniejszym aspektem artystycznych gier wideo jest transmisja kulturowych znaczeń, które eksponowane są z użyciem całego bogactwa środków wyrazu, jakie umożliwiają artystom immanentne cechy medium gry komputerowej. Dlatego istotna okazuje się konstatacja obecna u Kluszczyńskiego i Margolisa, że sztukę współczesną należy postrzegać przez pryzmat pluralizmu właściwości dzieł sztuki, które jako cechy potencjalne występują w różnych konfiguracjach (Kluszczyński, 2014, s. 198–199; Margolis, 2004a, s. 90–91).

4. Podsumowanie

Jakie konsekwencje wynikają z powyższych rozważań dla sztuki gier wideo i możliwości jej badania? W sytuacji, w której tezy oparte na potocznym rozumieniu estetyczności okazują się nieprzydatne, należy podnieść kwestię właściwości nieuchwytnych na pierwszy rzut oka. Zatem decydującymi przesłankami nie mogą być popularność, funkcja użytkowa czy też niezależny charakter gry, ponieważ stanowią one osobne konteksty niezwiązane bezpośrednio ze sztuką. Podobnie jest z immanentnymi własnościami gier wideo, ponieważ ich artyzm określają nie tyle interaktywność, audiowizualność, immersja czy ergodyczność, ile raczej subwersywne (czy też, podążając za myślą Margolisa, Intencjonalne) praktyki artystów – programistów gier (profesjonalistów i amatorów). Wartości artystyczne mogą ujawniać się w grach komputerowych niezależnie od tego, czy przypisywana jest im przynależność do nurtu gier niezależnych, czy też głównego nurtu. Dotyczy to także modyfikacji gier, biorąc bowiem pod uwagę, że w gruncie rzeczy każda gra wideo jest modem, sygnalizowane na początku tekstu subwersywne modyfikacje można uznać za

przejaw sztuki nowych mediów (w tym sztuki gier wideo) ze względu na charakter działań twórców, a nie samego sposobu tworzenia gry. Artyzm gier komputerowych determinują wpisane w nie znaczenia, a zwłaszcza to, czy w swej estetyczności gry ograniczają się wyłącznie do realizacji konwencjonalnych własności[2], czy też (jak wskazywał Kluszczyński) poszerzają doświadczenie gracza i wprowadzają go w obręb szerszych dyskursów. Dlatego istotne jest stwierdzenie Margolisa (2004a), że jedynie na drodze obiektywnej interpretacji własności Intencjonalnych można uchwycić naturę dzieła artystycznego (s. 128).

Jak już wcześniej podkreślałem, prowadzona w powyższym artykule refleksja nad sztuką gier wideo stanowi wyłącznie próbę uchwycenia interesującego mnie zagadnienia w wybranych kontekstach. Sztuka gier wideo stale się zmienia, dlatego ważną kwestią jest rozwijanie teorii i metodologii badań niełatwego do uchwycenia przedmiotu badawczego, jakim jest estetyczność i artyzm gier komputerowych.

Literatura

Anthropy, A. (2012), *Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Dropouts, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form*. New York: Seven Stories Press.

Díaz, C. M. C., Tungtjitcharoen, W. (2015). Art Video Games: Ritual Communication of Feelings in the Digital Era. *Games and Culture*, 10(1), 3–34.

Ebert, R. (16 kwietnia 2010). *Video games can never be art*. Online: <http://www.rogerebert.com/rogers-journal/video-games-can-never-be-art>.

2 Pisząc o własnościach konwencjonalnych, mam na myśli takie rozwiązania zastosowane w grach wideo, do których gracz jest przyzwyczajony. W tym rozumieniu własnością niekonwencjonalną będzie taka, która w obrębie doświadczenia gracza wprowadza coś nowego, odmiennego, co może stać się bodźcem wpływającym na jakość poznania dzieła (tj. gry komputerowej). Zgadzam się z Margolisem w kwestii płynności znaczeń oraz wartości estetycznych, dlatego nie uznaję za stosowne tego, aby podejmować się próby ich katalogowania. Sposób identyfikacji poszczególnych gier wideo (np. czy są dziełami sztuki, czy też nie) jest względny i wyrażany subiektywnie (co dotyczy także badaczy), jednakże pozytywnie oceniam wielość głosów na temat sztuki gier wideo – zarówno zgodnych, jak i przeciwstawiających się sobie – ponieważ w polifoniczności upatruję nadzieję na wzbogacenie narracji humanistyki dotyczącej gier wideo.

Filiciak, M. (2006). *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*. Warszawa: WAiP.

Fuchs, M. (2014). Game Art/Art Games, czyli sztuka gier komputerowych (tłum. I. Domachowska). W: D. Göpfert (red.), *Instynkt gry!* (s. 42–43). Kraków: Goethe-Institut.

Jones, J. (30 listopada 2012). *Sorry MOMA, video games are not art*. Online: <http://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2012/nov/30/moma-video-games-art>.

Kluszczyński, R. W. (2010). *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*. Warszawa: WSiP.

Kluszczyński, R. W. (2014). Paradygmat sztuk nowych mediów. *Kwartalnik Filmowy*, nr 85, 194–205.

Margolis, J. (2004a). Czym, w gruncie rzeczy, jest dzieło sztuki? (tłum. K. Guczalski). W: *Czym, w gruncie rzeczy, jest dzieło sztuki?* (s. 89–130). Kraków: Universitas.

Margolis, J. (2004b). Historia sztuki po końcu historii sztuki (tłum. W. Chojna). W: *Czym, w gruncie rzeczy, jest dzieło sztuki?* (s. 27–55). Kraków: Universitas.

Margolis, J. (2004c). Relatywizm i względność kulturowa (tłum. M. Jakubczak). W: *Czym, w gruncie rzeczy, jest dzieło sztuki?* (s. 57–88). Kraków: Universitas.

Morawski, S. (1996). O swoistym procesie estetyzacji kultury współczesnej. W: A. Zeidler-Janiszewska (red.), *Estetyczne przestrzenie współczesności* (s. 29–42). Warszawa: Instytut Kultury.

Quaranta, D. (2005). A Game for Pleasure: Interview with Michael Samyn & Auriea Harvey. *A Minima*, *10*, 138–151.

Quaranta, D. (2010). *Estetyka gry. Jak gry wideo zmieniają sztukę współczesną* (tłum. M. Filiciak). W: M. Filiciak (red.), *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi* (s. 229–245). Warszawa: SWPS Academica.

Reiff, I. (2014). Artefakty doświadczenia granicznego dla masowego odbiorcy. Rozmowa z Volker Morawe i Tilman Reiff (tłum. I. Domachowska). W: D. Göpfert (red.), *Instynkt gry!* (s. 44–46). Kraków: Goethe-Institut.

Ronduda, Ł. (2006). *Strategie subwersywne w sztukach medialnych*. Kraków: Rabid.

Strużyna, A. (2014). Artystyczne gry Anny Anthropy. *Homo Ludens*, *1(6)*. Online: <http://ptbg.org.pl/HomoLudens/bib/155/>.
Stuart, K. (8 stycznia 2014). *Video games and art: why does the media get it so wrong?* Online: <http://www.theguardian.com/technology/games-blog/2014/jan/08/video-games-art-and-the-shock-of-the-new>.
Tavinor, G. (2009). *The Art of Videogames*. Malden: Wiley-Blackwell.

Data dostępu do źródeł internetowych wykorzystanych w tekście: 10 grudnia 2014.

mgr Andrzej Strużyna – kulturoznawca, doktorant w Wydziale Filologicznym, Uniwersytet Opolski, Opole.

Sztuka gier wideo. Wybrane aspekty badań nad estetycznością i artyzmem gier komputerowych

Abstrakt: Autor podejmuje problematykę różnorodności stanowisk krytycznych w badaniach nad estetycznością i artyzmem gier wideo (stanowiska te są częścią pluralistycznego dyskursu nad sztuką gier komputerowych). W artykule zestawione zostają sądy i teorie reprezentujące różne sposoby traktowania kategorii estetyczności i artyzmu gier wideo, ze szczególnym uwzględnieniem argumentów negujących i aprobujących istnienie sztuki gier komputerowych. Obok zarysu genezy artystycznych gier wideo podejmowana jest refleksja nad teorią badań sztuki gier komputerowych w odniesieniu do teorii sztuki Ryszarda W. Kluszczyńskiego oraz Josepha Margolisa.

Słowa kluczowe: sztuka gier wideo, artystyczne gry wideo, estetyka, teoria sztuki

Gamifikacja w edukacji: przegląd wymagań dla platformy gamifikacyjnej

Gamification in education: review of the requirements for a gamification platform

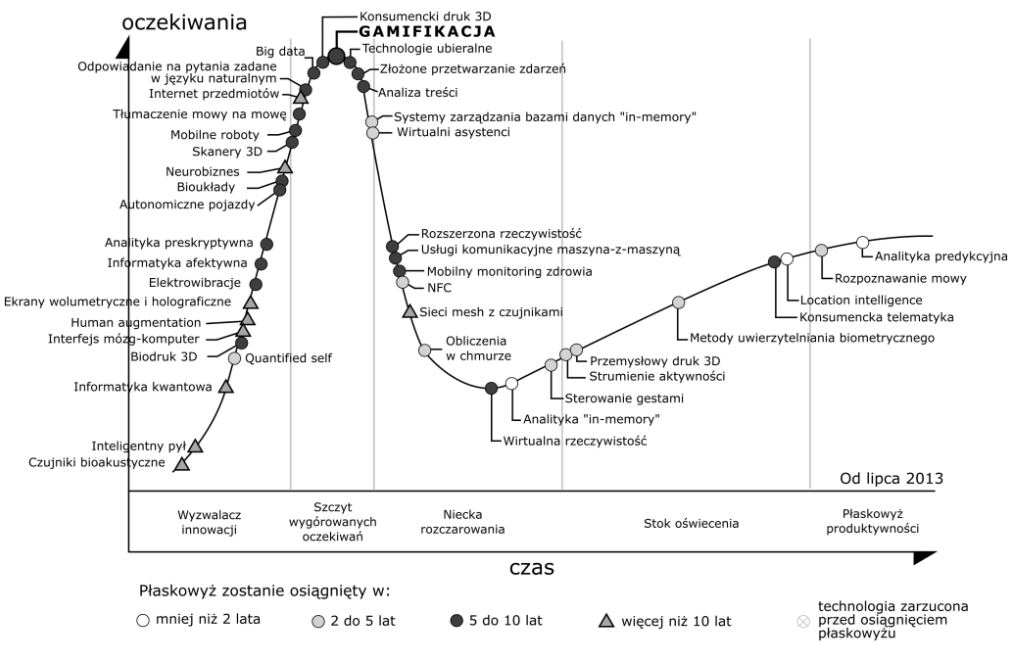
Jakub Wawrzyniak, Jakub Marszałkowski
Politechnika Poznańska
jakub.wawrzyniak@cs.put.poznan.pl | jakub.marszalkowski@cs.put.poznan.pl

Abstract: Gamification of the teaching process is a challenge more and more frequently undertaken by teachers who turn to the use of educational mechanisms known from games. This provides a chance to organize an educational environment offering a number of possibilities to stimulate student (also pupil, course participant, etc.) involvement in learning. The starting point for this paper is a literature review, showing the current state of research on the above topic. Select methods supporting the objectives of gamification are discussed. These will help to choose mechanisms that, when implemented, will allow for the creation a software platform providing all requirements. The paper is an attempt to construct a catalogue of requirements formulated for an application supporting the process of gamification in education.

Keywords: gamification, requirements review, gamification platform

1. Wstęp

Firma analityczna Gartner, specjalizująca się m.in. w zarządzaniu technologiami, w swoim corocznym raporcie umieściła gamifikację na szczycie listy nadmiernie rozbudzonych oczekiwań. Podsumowaniem badań firmy jest diagram *Gartner Hype Cycle* (rys. 1). Najbliższy czekający gamifikację etap cyklu obserwowanego przez Gartner wiąże się z krytyką danej technologii. Obecnie, jak się wydaje, mamy do czynienia z najbardziej burzliwym okresem rozwoju gamifikacji, zanim wejdzie ona w okres stabilnego rozwoju za 5–10 lat. Nie znaczy to jednak, że rozwiązań gamifikacyjnych nie należy obecnie rozwijać. To opracowanie podejmuje problem gamifikacji procesu nauczania.



Rys. 1. Cykl rozwoju technologii i umiejscowienie w nim gamifikacji (za Gartner, Inc., tłumaczenie własne)

To, że nauczanie potrzebuje nowych rozwiązań, pokazuje Paweł Tkaczyk (2012, s. 99–105). Krytykuje on podstawowe założenia, na których opiera się współczesny system edukacji, takie jak:

- liniowość – zakłada się, że istnieje tylko jedno poprawne rozwiązanie oraz jeden sposób jego znalezienia;
- konieczność zapamiętywania informacji o niewielkim znaczeniu praktycznym lub zmieniających się dynamicznie;
- brak indywidualnego podejścia do ucznia – szkoły realizują zdefiniowany program nauczania w sposób mechaniczny, jak w cyklu produkcyjnym w fabryce;
- niewielki stopień interakcji i współpracy z innymi uczniami.

Wykorzystywanie mechanizmów znanych z gier w celu stymulowania zaangażowania uczniów w naukę jest ideą, w której zauważa się znaczny potencjał (Hammer, Lee, 2011). W literaturze można znaleźć udokumentowane przykłady prób gamifikacji kursów, szkoleń, czy przedmiotów nauczania, z których wynika m.in., że:

- skuteczna gamifikacja nie jest możliwa bez dokładnego zdefiniowania jej celów; ich osiągnięcie uzależnione jest od doboru metod dostosowanych do gamifikowanego obszaru (O'Donovan, 2012);
- podejmowane działania powinny skupiać się w znacznej mierze na stymulowaniu zaangażowania uczestników zajęć (Glover, 2013);
- gamifikacja determinuje określone zachowania (np. altruistyczne, rywalizacyjne, związane ze współpracą lub poczuciem przynależności, agresywne), łącząc elementy wpływające na motywację wewnętrzną oraz zewnętrzną (Muntean, 2011), takie jak punktacja, wyzwania, ścieżka rozwoju gracza, tabele wyników.

Głównym punktem wyjścia dla tego opracowania są publikacje obrazujące stan badań w dziedzinie gamifikacji w kontekście nauczania. Dokonany przegląd literatury oraz dostępnych rozwiązań nie jest jednak celem sam w sobie, a raczej służy do skonstruowania katalogu wymagań funkcjonalnych dla platformy gamifikacyjnej – aplikacji komputerowej, której głównym celem jest wspieranie działań nauczyciela. Szczególnie pożądane są takie jej funkcje jak dokumentowanie przebiegu zajęć czy śledzenie informacji o postępach uczniów.

2. Niezbędne komponenty gamifikacji

Proponowana platforma powinna sprzyjać osiąganiu efektów niezbędnych dla gamifikacji: autonomii gracza, poczucia mistrzostwa, odpowiedniego rozkładu wzmocnień oraz stanu przepływu (ang. *flow*).

Na znaczenie pozostawienia graczom autonomii w podejmowanych przez nich działaniach wskazuje Tkaczyk (2012). Podstawą jego rozważań są zmiany wynikające z rozwoju rynku gier komputerowych, na którym współcześnie dominują lekkie produkcje skierowane do tzw. *casual gamers*, w przeciwieństwie do wymagających tytułów sprzed lat. Dzięki większej dostępności produktów gracze mogą swobodniej wybierać gry bliskie ich upodobaniom. Tkaczyk sugeruje, że umożliwienie podobnego sposobu działania uczniom pozwoli na zwiększenie ich zaangażowania w naukę (s. 106). Kluczem do realizacji tego postulatu jest wspieranie zachowań prowadzących do poznawania i swobody interakcji w sytuacjach przypominających aktywności pozaszkolne. Powinno się zatem promować samodzielne odkrywanie świata, ale także działania oparte na współpracy.

Ważnymi zagadnieniami omawianymi w kontekście gamifikacji w nauczaniu, prawdopodobnie pierwszy raz zdefiniowanymi przez Jane McGonigal (2010), są poczucie mistrzostwa oraz pilny optymizm. To one przede wszystkim decydują o przewadze gier komputerowych nad tradycyjną edukacją i ogólnie światem niecyfrowym. Gry w naturalny sposób budują w graczach świadomość tego, że w wirtualnym świecie zawsze czeka na nich jakieś zadanie, możliwe do wykonania (dostosowane do poziomu ich wiedzy i umiejętności). W związku z tym gamifikację procesu nauczania powinno się wspierać poprzez wprowadzanie takich zadań, nagradzanie za podejmowany wysiłek oraz unikanie kar za porażkę.

Teoria wzmocnienia określa, „w jaki sposób zachodzi konwersja oczekiwanej nagrody na działania gracza w zależności od liczby nagród i harmonogramu ich dostarczania" (Cunningham, Zichermann, 2012, s. 29–30). Jest podstawą dla lepszego zaprojektowania systemu nagród funkcjonującego w gamifikowanym środowisku. Według Christophera Cunninghama i Gabe'a Zichermanna implementacja jej założeń w kontekście gamifikacji nauczania powinna sprowadzać się do uwzględnienia

w „rozgrywce" przynajmniej dwóch rodzajów nagród: przydzielanych cyklicznie (wzmocnienie o stałym interwale) oraz losowo (wzmocnienie o zmiennym harmonogramie). Pierwszy z nich zapewnia, że gracz wykona postawione przed nim zadania w zakresie niezbędnym do odebrania należnej gratyfikacji. Wzmocnienie o zmiennym współczynniku prowadzi natomiast do wyraźnego zwiększenia zaangażowania w podejmowane działania, głównie ze względu na ich losowe premiowanie. Należy też podkreślić, że sposób konwersji trzeba weryfikować i na podstawie obserwowanych rezultatów dostrajać algorytm kierujący poziomem nagradzania.

Platforma gamifikacyjna powinna również sprzyjać osiąganiu przez graczy przepływu (ang. *flow*). Mihály Csíkszentmihályi określił go jako odpowiedni poziomu motywacji, między frustracją a znudzeniem. Koncepcja *flow* została opracowana na podstawie wyników prowadzonych przez uczonego badań nad szczęściem i kreatywnością, omawianych m.in. przez Yongwena Xu (2011). Zdaniem tego autora stan przepływu wymaga spełnienia następujących warunków:

- zrozumiałe zadania – gracz dokładnie wie, co powinien wykonać;
- informacja zwrotna – gracz uzyskuje natychmiastową, zrozumiałą informację zwrotną o swoich postępach;
- skupienie – gracz jest w pełni zaangażowany w wykonywane zadanie, nic go nie rozprasza;
- osiągalny, wyważony cel – stawiane graczowi zadania są wymagające, ale wykonalne, dostosowane do poziomu wiedzy i umiejętności gracza.

Xu wskazuje, że zachowanie gracza znajdującego się w stanie *flow* charakteryzuje się pewnymi szczególnymi cechami, takimi jak:

- wiara w bezpośredni wpływ na wykonywane zadania, poczucie pełnej kontroli;
- zmniejszona świadomość własnych odczuć, całkowite zaangażowanie w wykonywane zadanie;
- zaburzone poczucie czasu.

Zapewnienie powyższych warunków w procesie gamifikacji nauczania wymaga uwzględnienia ich w projektowaniu platformy oraz ciągłego doskonalenia stosowanych metod.

3. Przegląd wymagań

Opierając się na wspomnianych wcześniej publikacjach dotyczących gamifikacji nauczania, które stanowią punkt wyjścia dla tego opracowania, dokonano przeglądu elementów oczekiwanych od narzędzia programowego wspomagającego proces edukacyjny. Efektem prac jest poniższa lista wymagań; służy ona zaprojektowaniu platformy najpełniej sprzyjającej osiąganiu zakładanych celów.

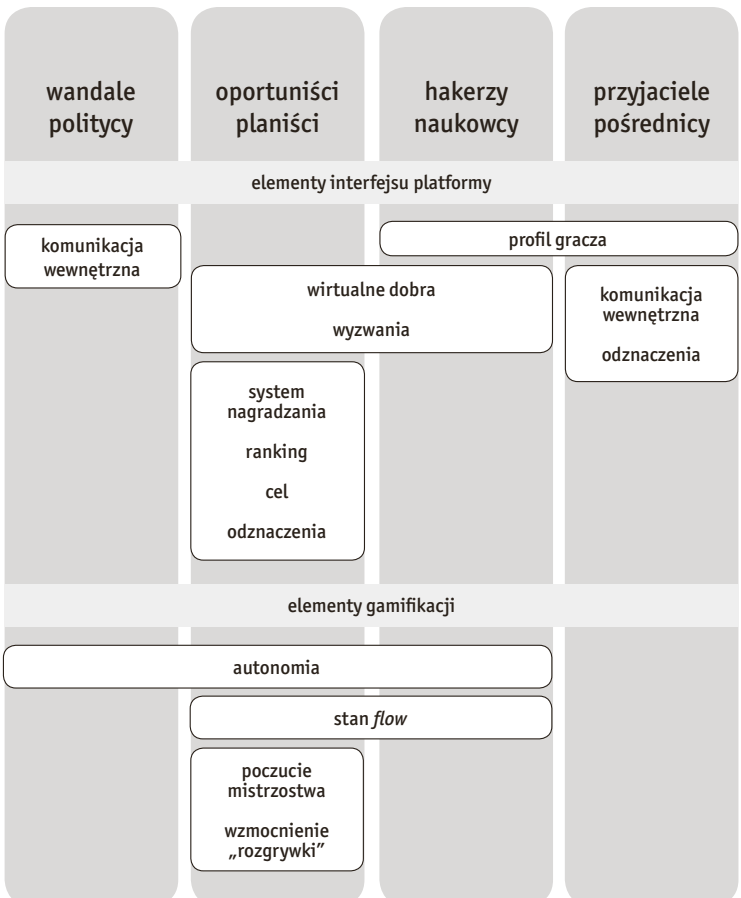
3.1. Różnorodność

W analizie aplikacji internetowych w kontekście zastosowanych elementów gamifikacji Xu (2011) podnosi kwestię osobowości graczy, odnosząc się do pierwotnego modelu zaproponowanego przez Richarda Bartle'a (1996), zakładającego istnienie czterech podstawowych typów graczy (zdobywca, odkrywca, społecznik, zabójca). Model ten rozszerzono później o dodatkowy wymiar, uwzględniający dwa rodzaje motywacji podejmowanych działań: wewnętrzną oraz zewnętrzną (Marczewski, 2013). Obecnie wyróżnia się zatem następujące typy graczy (Bartle, 2005):

- motywowanych wewnętrznie:
  - wandale (zabójcy) – ich podstawowym celem jest osiągnięcie złej reputacji, czemu służy działanie na szkodę innych graczy;
  - oportuniści (zdobywcy) – korzystają z każdej okazji do zysku; jeśli podczas wykonywania zadania pojawia się przeszkoda, rezygnują z jego realizacji na rzecz innego;
  - przyjaciele (społecznicy) – wchodzą w interakcje z ludźmi, których dobrze znają, akceptują ich słabości;
  - hakerzy (odkrywcy) – intuicyjnie rozumieją reguły panujące w wirtualnym świecie, eksperymentują, aby odkryć znaczenie jego elementów;
- motywowanych zewnętrznie:
  - politycy (zabójcy) – skupiają się na subtelnym manipulowaniu otoczeniem;
  - planiści (zdobywcy) – wyznaczają sobie cel, a następnie konsekwentnie realizują założony schemat działań, rozwiązując napotkane trudności;

- pośrednicy (społecznicy) – skupiają się na poznaniu towarzyszy gry, budowaniu sieci znajomości, z których można osiągnąć określone korzyści;
- naukowcy (odkrywcy) – eksperymentują, aby formułować teorie, cechuje ich metodyczność w nabywaniu wiedzy.

Platforma gamifikacyjna powinna uwzględniać zróżnicowane potrzeby, co pozwoli na znaczne zwiększenie zaangażowania użytkowników. Winno to zostać zrealizowane przez implementację szeregu mechanizmów. Poniższe zestawienie, bazujące częściowo na opracowaniu Xu (2011), zostało zobrazowane również na rys. 2.



Rys 2. Czynniki motywujące graczy poszczególnych typów (opracowanie własne według klasyfikacji Bartle'a)

1. Wandale/politycy:
   - elementy interfejsu platformy:
     - komunikacja wewnętrzna – umożliwia choć w niewielkim stopniu podejmowanie działań typowych dla tego typu graczy, skoncentrowanych na relacjach z otoczeniem;
   - elementy gamifikacji:
     - autonomia – swoboda podejmowanych działań; im większa, tym lepiej, szczególnie ze względu na to, że działania podejmowane przez graczy tego typu mogą być bardzo nietypowe;
2. Oportuniści/planiści:
   - elementy interfejsu platformy:
     - system nagradzania – zaspokojenie potrzeby kolekcjonowania „punktów doświadczenia", dostarczenie możliwości porównania wyników z innymi graczami;
     - wirtualne dobra – możliwość wymiany zdobytych punktów na środki prowadzące do celu, zaspokojenie potrzeby zdobywania;
     - wyzwania – konieczność umieszczenia tego elementu wynika z konsekwentnego realizowania planu działań przez graczy tego typu;
     - ranking – pozwala on na zaspokojenie typowej dla zdobywców potrzeby porównywania wyników z innymi graczami;
     - cel – zdobywcy dostosowują swoje działania do uprzednio wyznaczonego celu;
     - odznaczenia – umożliwiają one zaspokojenie potrzeby porównania własnych osiągnięć z innymi graczami (najwyższą rangę mają odznaczenia najtrudniejsze do zdobycia);
   - elementy gamifikacji:
     - stan *flow* – wprowadzenie gracza w ten stan pozwala na większą kontrolę nad podejmowanymi przez niego działaniami, a w przypadku zdobywców umożliwia zwiększenie ich zaangażowania w pokonywanie postawionych przed nimi wyzwań;
     - autonomia – zdobywcy, a szczególnie planiści, potrzebują znacznej swobody działań;
     - poczucie mistrzostwa – jego budowanie u zdobywców zachęca ich do ciągłego poszukiwania nowych wyzwań w wirtualnym środowisku;

- wzmocnienia w rozgrywce – sposób oddziaływania na graczy za pomocą systemu nagradzania;

3. Hakerzy/naukowcy:
   - elementy interfejsu platformy:
     - profil gracza – jedna z mechanik wspierających (np. poprzez umożliwienie wprowadzania zmian przez gracza) zaspokajanie potrzeby odkrywania nowych elementów wirtualnego świata;
     - wyzwania – wykonywanie dostępnych wyzwań to podstawowy sposób odkrywania elementów wirtualnego świata dla tego typu graczy;
     - wirtualne dobra – zaspokajają potrzebę samodzielnego poznawania nowych elementów;
   - elementy gamifikacji:
     - autonomia – swoboda podejmowanych działań, istotna w procesie poznawania środowiska;
     - stan *flow* – zwiększa kontrolę nad działaniami graczy, zachęca odkrywców do głębszego poznawania wirtualnego świata;
4. Przyjaciele/pośrednicy:
   - elementy interfejsu platformy:
     - komunikacja wewnętrzna – zaspokaja potrzebę interakcji;
     - odznaczenia – wspierają budowę „sieci zależności (interakcji, współpracy)"; pozwalają na wstępną selekcję potencjalnych partnerów na podstawie informację o wykonanych przez nich działaniach;
     - profil gracza – jak wyżej, z tą różnicą, że profil taki służy głównie do informowania o przynależności do danej grupy.

Nie wszystkie wymienione mechanizmy są równie właściwe w gamifikowaniu edukacji. Najbardziej pożądanym typem gracza są zdobywcy, zwłaszcza planiści, zabójców zaś należałoby raczej unikać. Gry typu *casual* często są budowane tak, by nie oferowały zabójcom niczego, co skłania ich do wybierania innych tytułów, projektowanych w głównej mierze dla nich. Jednak w gamifikacji szkolnictwa zaspokojone muszą być potrzeby wszystkich graczy. Pozostaje oprzeć się na tym, że powyższe typy to tylko role; każdy z grających może pełnić więcej niż jedną.

Przykładem dyskusyjnej zasady może być też autonomia. W dawnym, klasycznym systemie dydaktycznym można by ją określić jako

niewskazaną. Autorzy są jednak przekonani, że stanowi ona jeden z najbardziej potrzebnych składników gamifikowania edukacji w taki sposób, aby graczy raczej angażować, niż zniechęcać.

3.2. Zdefiniowany cel

Jednym z najistotniejszych mechanizmów, jakie wpływają na wprowadzanie w życie zamierzeń gamifikacji, jest zapewnienie graczom poczucia celowości podejmowanych przez nich działań. Przekłada się to na zdefiniowanie oraz odpowiednie umotywowanie punktu, do którego dążą grając:, „epickiego wyzwania". Tkaczyk (2012) wyróżnia je jako jeden z elementów budujących zaangażowanie graczy, formułując jednocześnie pojęcie „celu umocowanego w świecie, z którego pochodzi zadanie" (s. 107). Autor zwraca tym samym uwagę na to, że niezależnie od poziomu skomplikowania „epickiego wyzwania" istotne jest jego fabularne uzasadnienie.

Sposób uwzględnienia tego elementu w platformie gamifikacyjnej można opracować na podstawie koncepcji heroizmu, na którą powołują się Cunningham oraz Zichermann (2012). Współcześnie jednak coraz rzadziej jest on rozumiany wyłącznie jako dokonywanie wielkich czynów. W gamifikowanych systemach założenia tej koncepcji towarzyszą projektowaniu działań o społecznym charakterze.

Implementacja takiego rozwiązania może opierać się na zaproponowanych przez Cunninghama oraz Zichermanna przykładach wyzwań (2012, s. 88–89) polegających na:

- motywowaniu graczy do wykonywania serii zadań prowadzących do osiągnięcia „epickiego" celu;
- wykorzystaniu aspektu społecznościowego – niesienia pomocy innym – wpływającego na zachowanie graczy;
- wymuszeniu podejmowania działań w ograniczonym czasie.

Implementacja powinna więc polegać na dostarczeniu graczom celu o elitarnym charakterze, którego osiągnięcie polega na pokonywaniu pomniejszych wyzwań dostosowanych do gamifikowanego obszaru. W przypadku gamifikowania edukacji takim celem będzie odpowiednio grywalne końcowe zaliczenie przedmiotu. Jak uczy praktyka, jest to niezbędne rozwiązanie, ponieważ sam mechanizm zbierania w ramach gamifikacji punktów dających w sumie zaliczenie zostanie

bardzo szybko nadużyty (ang. *exploited*) przez graczy, np. oportunistów i planistów.

3.3. Wyzwania

Wyzwania w edukacji kształtują zachowania graczy i są związane z wykonywaniem ćwiczeń czy projektów. Według Cunninghama i Zichermanna (2012) „kierują gracza na odpowiednie tory w świecie grywalizowanego systemu" (s. 66). Ich implementacja w platformie wiąże się z kształtowaniem poczucia mistrzostwa u graczy. W gamifikacji nauczania utrzymywanie stałego poziomu zaangażowania uczestników zajęć może być trudne.

Odpowiednio zaprojektowany system wyzwań powinien umożliwiać przede wszystkim:

- dowolne definiowanie pośrednich zadań przez prowadzącego zajęcia;
- intuicyjny sposób rozliczania oraz nagradzania graczy.

Przykładem aplikacji, w której w interesujący sposób zrealizowano system wyzwań, jest *Microsoft Ribbon Hero 2* (Faulkner, 2011). To gra stworzona przez Microsoft Office Labs, wydana 2 kwietnia 2011 roku, której podstawowy cel stanowi zapoznanie gracza z interfejsem programów pakietu Microsoft Office 2007 oraz 2010. Wyzwania funkcjonujące w aplikacji zostały zaprojektowane w taki sposób, aby stopniowo wprowadzać gracza w tajniki obsługi pakietu Microsoft Office. *Ribbon Hero 2* przekazuje wiedzę (od ogólnej do szczegółowej), a dodatkowo zawiera urozmaiconą warstwę fabularną uzasadniającą wykonywanie kolejnych zadań i zwiększającą zaangażowanie użytkowników.

3.4. System nagradzania

Ważną kwestią, często dyskutowaną w literaturze dotyczącej gamifikacji, szczególnie w tekstach nawiązujących do jej wykorzystania w obszarze edukacji (por. Glover, 2013; O'Donovan, 2012; Bell, Kaiser, Sheth, 2012), jest zaprojektowanie odpowiedniego systemu nagradzania. Jego włączenie do platformy powinno być dokładnie przemyślane. W przeciwnym wypadku mechanizm ten będzie tzw. punktyfikacją krytykowaną przez Margaret Robertson (2010) jako nadużywanie gamifikacji i nie spełni swojego zadania.

Jak zauważają Cunningham oraz Zichermann (2012), jednym z ważniejszych celów systemu nagradzania jest śledzenie postępów gracza. Wyróżniają oni następujące wariacje systemów punktowych (s. 44–47):

- punkty doświadczenia – zdobywane za różne aktywności w gamifikowanym systemie, bez ustalonego limitu, odzwierciedlające zaangażowanie gracza;
- punkty zamieniane na nagrody – będące podstawą wirtualnej ekonomii, wirtualną walutą wymienialną na wirtualne dobra;
- punkty umiejętności – przypisane do określonych zadań, uzupełniające systemy wyżej wymienione; wpływające za zaangażowanie gracza w działania alternatywne, drugorzędne;
- punkty karmy – przyznawane za regularną aktywność; gracze mogą wzajemnie je sobie rozdawać;
- punkty reputacji – pośredniczące w budowaniu zaufania wirtualnej społeczności do jednostki.

System nagradzania działań graczy powinien być przede wszystkim dostosowany do gamifikowanego obszaru. Dokonując wyboru spośród dostępnych metod, należy zadbać o proporcjonalne promowanie zaangażowania graczy w różnych, rozłącznych obszarach aktywności. Liczba funkcjonujących w platformie systemów punktowych powinna być określona w rozważny sposób, z uwzględnieniem tego, że gracze mają ograniczone możliwości opanowania metod działania.

3.5. Wirtualne dobra

Konsekwencją wprowadzenia zbieranych przez gracza punktów czy walut jest konieczność umieszczenia w gamifikacji również mechanizmu wymiany zdobytych środków (niezależnie od ostatecznego sposobu ich reprezentacji) na tzw. wirtualne dobra. Wpływ mechaniki tej wymiany na stymulowanie zaangażowania uczestników zajęć zauważa m.in. Cristinę Muntean (2011). Zwraca ona uwagę na wysoki poziom zainteresowania graczy związany z możliwością uzyskania dodatkowego, wymiernego zysku. Jednym z powodów takiego stanu rzeczy może być odpowiednio zaprojektowany katalog dostępnych wirtualnych dóbr.

W tym wypadku sposób implementacji zależy w znacznej mierze od postrzegania potencjalnych nagród przez graczy. W praktyce polega na wprowadzeniu w platformie mechanizmu sklepu. Umożliwia to wymianę

zdobytych przez gracza środków na elementy wpływające na charakter rozgrywki, a zwłaszcza na „epickie wyzwanie". Należy podkreślić, że wirtualne dobra mogą z powodzeniem funkcjonować również poza projektowaną platformą gamifikacyjną (Cunningham, Zichermann, 2012, s. 48), w szczególności w formie nagród rzeczowych. Każdorazowo ich wartość powinna być jednak przeliczana i reprezentowana w sposób zgodny z wykorzystywanym systemem nagradzania.

3.6. Komunikacja wewnętrzna

Ważną funkcją upraszczającą organizację gamifikacji jest odpowiednio zaprojektowany w platformie system komunikacji wewnętrznej. Dla grającego studenta to mechanizm powiadomień o zadaniach i wyzwaniach, ich wynikach, a także otrzymanych nagrodach. Natomiast z punktu widzenia prowadzącego narzędzie to ma umożliwiać m.in.:

- wysyłanie korespondencji do pojedynczych uczestników zajęć, zespołów czy całych grup;
- automatyzację jak największej liczby działań: sprawdzania obecności, wysyłania informacji o wyzwaniach, odnotowania informacji zwrotnej o wykonanych zadaniach wraz z weryfikacją terminowości i łatwym przyznawaniem nagród etc.;
- ciągłe pobudzanie zaangażowania – zapewnienie takiej formy komunikacji pozwala na dynamiczną reakcję na działania podejmowane przez graczy.

Implementacja tego elementu w platformie gamifikacyjnej przyczynia się do stworzenia systemu zgodnego z podejściem określanym przez Muntean (2011) mianem *as social as possible*. W konsekwencji pozwala to lepiej symulować warunki typowe dla tradycyjnego środowiska edukacyjnego (grupa uczniów uczestnicząca w zajęciach, znajdująca się w tym samym pomieszczeniu).

3.7. Profil gracza

Jednym z niezbędnych elementów platformy gamifikacyjnej jest zakładka „Profil gracza". Jej przeznaczeniem jest przede wszystkim informowanie o statusie gracza w grze stanowiącej tło gamifikacji, przynależności uczestnika zajęć do danej grupy, otrzymanych przez niego odznaczeniach oraz posiadanych nagrodach i wirtualnych dobrach, czyli postępie

w drodze do wyznaczonego celu. Duże znaczenie przywiązuje się do możliwości swobodnego dostosowania profilu zgodnie z indywidualnymi preferencjami użytkownika (Muntean, 2011). Element taki może zostać skonstruowany także jako rozszerzenie profilu w używanej już aplikacji e-learningowej (por. O'Donovan, 2012).

3.8. Ranking

Kolejnym elementem platformy gamifikacyjnej zaspokajającym potrzeby graczy ukierunkowanych na zdobywanie (zwyciężanie) jest ranking: uporządkowana pod względem pewnej cechy lista graczy reprezentująca wynik działań podejmowanych przez nich w gamifikowanym środowisku. Podstawową zaletą tej mechaniki przemawiającą za włączeniem jej do platformy gamifikacyjnej jest dostarczanie uczestnikowi zajęć przejrzystej informacji zwrotnej o poczynionych przez niego postępach. Jak słusznie zauważa Ian Glover (2013), element ten z reguły wykorzystywany jest w obszarach ukierunkowanych na konkurencyjność, jednakże może mieć również zauważalny wpływ na promocję pracy zespołowej.

W praktyce stosuje się obecnie dwa rodzaje zestawień: niezniechęcające oraz nieskończone tabele wyników. Konstrukcja pierwszego z nich polega na takim zobrazowaniu wyniku gracza, by niezależnie od swojej pozycji w ujęciu globalnym otrzymał przejrzystą informację o wymogach najbliższego awansu. Idea nieskończonej tabeli wyników zakłada istnienie wielu sposobów śledzenia postępów graczy. Dodatkową zaletą tego typu rankingu jest możliwość wprowadzenia mechanizmu zawężania reprezentowanych wyników poprzez przełączanie zasięgu porównań (lokalny, globalny, znajomi). (Cunningham, Zichermann, 2012, s. 56–58).

3.9. Odznaczenia

Ostatnim z omawianych w tym opracowaniu elementów platformy gamifikacyjnej jest system odznaczeń – forma wizualnej reprezentacji zdobytej wiedzy i doświadczenia, najczęściej w postaci niewielkiego obrazka nawiązującego do wykonanego zadania. W literaturze obcej odznaczenia funkcjonują zamiennie pod pojęciami *achievements* oraz *badges*. Z reguły implementacja tego mechanizmu podyktowana jest szerokim zakresem możliwości jego wykorzystania, jednak największe znaczenie ma czynnik społecznościowy. Odznaczenia są prostym sposobem na poinformowanie

pozostałych graczy o zadaniach wykonanych przez konkretnego uczestnika zajęć. Najczęściej uzupełnia się w ten sposób dane zawarte wcześniej w profilu użytkownika, np. poprzez dodanie odpowiednio wyróżnionej listy zdobytych odznaczeń z krótkim opisem zaliczonego wyzwania (Glover, 2013). W tym wypadku rozbudowa platformy gamifikacyjnej powinna sprowadzać się do:

- zapewnienia możliwości swobodnego oferowania odznaczeń za wykonywanie różnych zadań, niekoniecznie powiązanych z aspektem edukacyjnym (Muntean, 2011);
- uzupełnienia systemu odznaczeń o przynajmniej drobną korzyść w drodze do celu, by gracze nie mieli wrażenia, że mechanizm ten jest oszustwem; do najpopularniejszych rozwiązań należy przeliczanie liczby zdobytych (unikalnych) odznaczeń na określony bonus oraz automatyczne powiązanie zdarzenia, jakim jest zdobycie nowego odznaczenia, z przyznaniem puli punktów wirtualnej waluty czy doświadczenia.

Dobrą praktyką jest konstruowanie systemu odznaczeń zgodnego z mechanizmem zaproponowanym przez fundację Mozilla w ramach projektu *Mozilla Open Badges*. Jego główna idea to zebranie wszystkich zdobytych przez użytkownika odznaczeń w jego osobistym repozytorium. W ten sposób dowolny internauta może uzyskać pełną informację na temat osiągnięć uczestnika projektu.

3.10. Technologiczna koncepcja platformy

Wielu z omówionych wymagań nie będzie można spełnić bez użycia aplikacji komputerowej w roli platformy gamifikacyjnej. Najodpowiedniejsze wydaje się tu zastosowanie gry przeglądarkowej, będącej szczególnym przypadkiem aplikacji internetowej. Dla potrzeb tego opracowania przyjęto definicję zaproponowaną przez Jakuba Marszałkowskiego (2010, 2011). Spośród wskazanych przez niego cech definicyjnych dla realizowania gamifikacji szczególnie istotne będą następujące cechy gry przeglądarkowej:

- rozgrywana za pomocą przeglądarki internetowej, a więc bez dodatkowych nakładów programowania, dostępna i łatwa w użytkowaniu właściwie z dowolnej platformy, w tym z urządzeń mobilnych;
- umożliwiająca prowadzenie rozgrywki przez dłuższy czas, zachęcająca do regularności w korzystaniu z gry, zawsze dostępna dla gracza;

- oparta na systemie autoryzacji użytkowników wymagającym od gracza posiadania własnego konta i zapewniająca wyłączność korzystania z niego;
- zbudowana z elementów typowych dla serwisu internetowego, co w konsekwencji zapewnia pakiet domyślnie dostępnych i użytecznych mechanizmów.

Z punktu widzenia prowadzącego zajęcia dodatkową zaletą skonstruowania platformy gamifikacyjnej w przedstawiony sposób jest możliwość pomiaru różnych form aktywności graczy za pomocą dobrze opracowanych rozwiązań typowych dla stron internetowych (Marszałkowski, 2010). Zastosowanie tych metod będzie ułatwiać dokumentowanie przebiegu zajęć, śledzenie informacji o postępach dokonanych przez uczestników i ostatecznie właściwe monitorowanie oraz korygowanie zakładanych celów gamifikacji.

4. Podsumowanie

Wielu badaczy zaznacza potrzebę wspierania prób gamifikacji procesu nauczania odpowiednią platformą programową. Niniejsze opracowanie ma służyć jako punkt wyjścia podczas projektowania takiej aplikacji. Należy mieć oczywiście świadomość, że nie wyczerpuje ono tematu. Liczba możliwych mechanizmów jest znaczna, a wybór spośród nich zależy w dużym stopniu od potrzeb wynikających z metody organizacji zajęć. Celem autorów było przede wszystkim zwrócenie uwagi na problem dostosowania narzędzi stosowanych w gamifikacji nauczania w sposób usprawniający cały proces.

Literatura

Bartle, R. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit muds. *Journal of MUD research, 1*(1). Online: <http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm>.

Bartle, R. (2005). *Virtual Worlds: Why People Play*. Online: <http://mud.co.uk/richard/VWWPP.pdf>.

Bell, J., Kaiser, G., Seth, S. (2012). *Increasing Student Engagement in Software Engineering with Gamification*. Online: <http://hdl.handle.net/10022/AC:P:15273>.

Cunningham, C., Zichermann, G. (2012). *Grywalizacja: Mechanika gry na stronach www i w aplikacjach mobilnych* (tłum. R. Jońca). Gliwice: Helion.

Faulkner, S. (2011). *Welcome to Ribbon Hero 2!* Online: <http://www.ribbonhero.com/news.html>.

Glover, I. (2013). Play as you learn: gamification as a technique for motivating learners. *Proceedings of World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia and Telecommunications 2013*, 1999–2008. Online: <http://shura.shu.ac.uk/7172/1/Glover_-_Play_As_You_Learn_-_proceeding_112246.pdf>.

Hammer, J., Lee, J. (2011). *Gamification in Education: What, How, Why Bother?* Online: <http://www.gamifyingeducation.org/files/Lee-Hammer-AEQ-2011.pdf>.

Marczewski, A. (12 sierpnia 2013). *A New Perspective on the Bartle Player Types for Gamification*. Online: <http://www.gamification.co/2013/08/12/a--new-perspective-on-the-bartle-player-types-for-gamification/>.

Marszałkowski, J. (2010). Problematyka pomiaru popularności gier przeglądarkowych jako przykładu serwisów internetowych. *Homo Ludens, 2*(1), 97–106.

Marszałkowski, J. (2011). The importance of advertising exchange for marketing browser games. *Homo Ludens, 3*(1), 103–116.

McGonigal, J. (2010). *Gry komputerowe mogą uczynić świat lepszym* (tłum. M. Krzaczkowski). Online: <http://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world.html>.

Muntean, C. (2011). Raising engagement in e-learning through gamification. Online: <http://icvl.eu/2011/disc/icvl/documente/pdf/met/ICVL_ModelsAndMethodologies_paper42.pdf>.

O'Donovan, S. (2012). Gamification of the Games Course. Online: <http://pubs.cs.uct.ac.za/archive/00000771/01/Gamification_of_the_Games_Course.pdf>.

Robertson, M. (2010). *Can't play, won't play.* Online: <http://www.hideandseek.net/2010/10/06/cant-play-wont-play/>.

Tkaczyk, P. (2012). *Grywalizacja. Jak zastosować mechanizmy gier w działaniach marketingowych*. Gliwice: Helion.

Xu, Y. (2012). Literature Review on Web Application Gamification and Analytics. Online: <http://csdl.ics.hawaii.edu/techreports/11–05/11–05.pdf>.

Data dostępu do źródeł internetowych wykorzystanych w tekście: 16 stycznia 2014.

mgr inż. Jakub Wawrzyniak – doktorant w Instytucie Informatyki Politechniki Poznańskiej.

mgr inż. Jakub Marszałkowski – twórca i badacz gier przeglądarkowych, doktorant w Instytucie Informatyki Politechniki Poznańskiej.

Gamifikacja w edukacji: przegląd wymagań dla platformy gamifikacyjnej

Abstrakt: Gamifikacja procesu nauczania to wyzwanie coraz częściej podejmowane przez nauczycieli zwracających się w kierunku wykorzystania w edukacji mechanizmów znanych z gier. Stwarza to szansę na takie zorganizowanie środowiska edukacyjnego, aby oferowało możliwość pobudzania zaangażowania studentów (a także uczniów, słuchaczy etc.) w naukę. Punktem wyjścia dla artykułu jest przegląd literatury przedstawiającej aktualny stan badań. Omawiane są wybrane metody wspierające osiąganie celów gamifikacji. Służą one selekcji mechanizmów, których implementacja pozwoli zaprojektować narzędzie (platformę software'ową) wprowadzające w życie zdefiniowane uprzednio założenia. Artykuł stanowi próbę skonstruowania katalogu wymagań dla aplikacji wspierającej proces gamifikacji nauczania.

Słowa kluczowe: gamifikacja, przegląd wymagań, platforma gamifikacyjna

Miejsce badań nad grami wideo w geografii

The place of research into video games in geography

Krzysztof Ząbecki
Uniwersytet Warszawski | krzysztofzabecki@gazeta.pl

Abstract: Geography, as an academic discipline dedicated to the study of space on Earth and of human activity in this space, does not at first seem to have much in common with video games. However, since the beginning of the 21st century, the research into video games in geographical sciences is gaining importance and tackles a vast range of topics (although the subject is still virtually nonexistent in Polish geography). Among these topics are "virtual geographies," an area of study that diverges significantly from traditional geography, giving rise to questions about the future of geographical research.

Keywords: geography, video games, cyberspace, virtual geographies

Homo Ludens 1(7)/2015 | ISSN 2080-4555 | **© Polskie Towarzystwo Badania Gier 2015**

1. Wstęp

Gry wideo stanowią stosunkowo nowe medium, a co za tym idzie, krótka jest również historia związanych z nimi badań naukowych. Według teoretyka gier Jespera Juula (2005) dopiero na przełomie tysiącleci gry stały się obiektem większego zainteresowania naukowców, wraz z pojawieniem się na szerszą skalę konferencji, czasopism i organizacji zajmujących się tą tematyką (s. 11).

Współcześnie gry wideo, jako bardzo szybko rozwijająca się forma rozrywki, znajdują się w kręgu zainteresowań nie tylko ludologii, lecz także innych dyscyplin. Liczne artykuły naukowe dotyczące gier wideo powstają szczególnie w ramach nauk społecznych, zwłaszcza psychologii, pedagogiki i socjologii, a także w ramach nauk medycznych[1]. Celem niniejszego artykułu jest natomiast przybliżenie stanu badań nad grami prowadzonych przez przedstawicieli dyscypliny pozornie znacznie słabiej związanej z tą formą rozrywki, a mianowicie geografii[2].

2. Gry wideo jako przedmiot badań w naukach geograficznych

W porównaniu z wymienionymi wcześniej dziedzinami nauki badania nad grami wideo w geografii wciąż są stosunkowo rzadkie. Obecność elementów związanych z geografią w grach wideo jest jednak wyraźnie widoczna. Przestrzeń obejmująca powierzchnię Ziemi – będąca głównym przedmiotem badań geografii – stanowi zarazem miejsce, w którym toczy się akcja większości gier[3]. Mapy badane w kartografii są często

1 Por. np. przegląd badań ilościowych nad grami wideo w naukach społecznych autorstwa Jamesa D. Ivory'ego (2013) i podsumowanie dotychczasowych badań nad wpływem gier na dzieci i młodzież autorstwa Douglasa A. Gentile'a (2011).

2 Terminy „geografia" i „nauki geograficzne" są używane w niniejszym tekście wymiennie. Jak podaje *Słownik encyklopedyczny*: *Geografia* w treści hasła „geografia": „Ze względu na różnorodność tematyki, przedmiotu i metod badań używa się terminu «nauki geogr(aficzne – KZ)»" (Migoń, Grykień, Pawlak, Sobik, 2002, s. 175).

3 Oczywiście istnieje cały szereg gier, których akcja nie rozgrywa się na powierzchni Ziemi, oraz takich, w których przestrzeń gry jest abstrakcyjna lub w ogóle nie występuje w formie graficznej, jak w przypadku gier tekstowych.

wykorzystywane w grach jako element informujący gracza o jego aktualnym położeniu lub wręcz jako przestrzeń rozgrywki (ma to miejsce w wielu turowych grach strategicznych, np. z serii Civilization czy Europa Universalis). Z kolei dane geograficzne otrzymywane w ramach Systemu Informacji Geograficznej (GIS) stosowane są w projektowaniu gier. Dzięki temu wirtualny świat stworzony na podstawie danych satelitarnych może coraz bardziej upodabniać się do rzeczywistości, jak dzieje się np. w przypadku gry *SSX* (Satellite Maps Deliver More Realistic Gaming, 2012) lub *Ace Combat: Assault Horizon* (Stuart, 2011).

Patrząc na powyższe przykłady, można stwierdzić, że o ile nauki społeczne i medyczne badają w pierwszej kolejności wpływ, jaki gry wywierają na ich użytkowników, o tyle przedmiotem zainteresowania geografów jest sama treść gier i zestawienie świata wirtualnego z rzeczywistym. Spektrum zainteresowań geografii grami wideo jest jednak znacznie szersze, na co wskazują autorzy hasła w *Encyclopedia of Geography* (Graham, Shaw, 2010). Według nich gry cechują się szczególną interaktywnością w porównaniu do innych popularnych środków przekazu, a także „przestrzennością" (*spatiality*), która sprawia, że stanowią nowe i ciekawe pole badań, zwłaszcza dla geografii społeczno-ekonomicznej. Wśród interesujących obszarów badawczych autorzy wymieniają obraz wirtualnej przestrzeni w grach oraz sposób przedstawiania w nich zjawisk społecznych i politycznych – czyli elementy zawierające się w samych grach – ale również różnorodność relacji między użytkownikami wirtualnych światów w grach sieciowych (s. 3015) oraz geografię przemysłu związanego z produkcją i dystrybucją gier wideo (s. 3016), a więc zagadnienia bardziej bezpośrednio dotyczące realnego świata.

Różnorodność tematyczną badań geografów nad grami wideo rozwijają w swoim artykule James Ash i Lesley Anne Gallacher (2011). Wskazują oni dotychczasowe kierunki tych badań, koncentrując się zwłaszcza na perspektywie geografii kultury. Dokonują przy tym podziału na trzy podstawowe kategorie: „geografie w grach wideo" (*The Geographies in Videogames*)[4], „geografię gier wideo" (*The Geographies of Videogames*) oraz „gry wideo jako geografie kultury" (*Videogames as Cultural Geographies*).

4 Interesującą kwestią jest funkcjonowanie w języku angielskim liczby mnogiej wyrazu „geografia" (*geographies*), która rzadko pojawia w języku polskim. W kontekście geografii

Pierwsza z kategorii dotyczy obrazu ludzi, miejsc i zjawisk społecznych w grach. W tym bardzo szerokim zbiorze mieszczą się zarówno bliższe geografii fizycznej analizy sposobów przedstawiania i postrzegania krajobrazu, np. przyrody lub rzeźby terenu, jak i zagadnienia związane raczej z geografią społeczno-ekonomiczną: przedstawienia postaci w grach (w szczególności kwestie dotyczące ich płci, orientacji seksualnej, rasy czy przynależności narodowej lub etnicznej oraz związanych z nimi stereotypów), a także wykorzystywanie gier jako narzędzia propagandowego służącego do promowania określonej ideologii, np. poprzez ukazywanie w pozytywnym świetle działań prowadzonych przez państwa lub organizacje (s. 355–356). Badania te wpisują się zwłaszcza w nurt „nowej" geografii kultury, która – stawiając człowieka w centrum – charakteryzuje się raczej jakościowym niż ilościowym badaniem zjawisk, nie stroniąc przy tym od sądów wartościujących.

Do kategorii geografii w grach wideo należą też tak zróżnicowane tematycznie zagadnienia, jak wykorzystywanie w grach wysp jako naturalnie ograniczonego obszaru rozgrywki, który charakteryzuje się pewnymi powszechnie przyjętymi przez twórców gier zasadami funkcjonowania, dotyczącymi np. metod przemieszczania się w tym środowisku[5] (Nyman, 2013), analiza strategii zarządzania fikcyjnym miastem Liberty City w grze *Grand Theft Auto IV* na podstawie obserwacji jego funkcjonowania w grze (Vanolo, 2012) czy wpływ istniejących w grach „przyszłych geografii" (*future geographies*), rozumianych jako wizji możliwego rozwoju świata w przyszłości, na postrzeganie współczesnej rzeczywistości i jej możliwych dróg rozwoju (Shaw, Sharp, 2013). Różnorodność tematów wskazuje, jak wiele komponentów treści gry może być badanych w ramach „geografii w grach wideo". Daleko posunięta interdyscyplinarność może jednak miejscami budzić wątpliwości, czy badania te nie wykraczają poza zakres geografii.

związanej z wirtualną przestrzenią użycie liczby mnogiej wydaje się o tyle uzasadnione, że z jednej strony informuje o istnieniu różnych podejść geografii jako dyscypliny do tego zagadnienia, a z drugiej mówi o występowaniu zróżnicowanych geografii dla różnych wirtualnych światów. Z tego też powodu np. *geographies in video games* przetłumaczono jako „geografie w grach wideo", natomiast *geographies of video games* jako „geografia gier wideo", drugi termin odnosi się bowiem do realnego świata.

5 Autorka zwraca uwagę m.in. na brak umiejętności pływania wśród bohaterów bardzo licznych gier, których akcja rozgrywa się na wyspach (Nyman, 2013, s. 274–275).

Druga kategoria, geografia gier wideo, związana jest z produkcją i konsumpcją gier, a więc przede wszystkim z przestrzennym aspektem funkcjonowania tej formy rozrywki w rzeczywistym świecie. Wśród zagadnień interesujących geografów autorzy wymieniają tu zróżnicowanie preferencji oraz struktury demograficznej użytkowników gier na świecie, wpływ różnic kulturowych na rynek gier, strukturę sieci produkcji i dystrybucji gier, przyczyny i skutki zróżnicowanego dostępu do nowych technologii (w tym zjawisko cyfrowego wykluczenia), tworzenie w wirtualnym świecie gier sieciowych nowych tożsamości kulturowych i sieci społecznych, a także wpływ gier na środowisko społeczne (s. 356–358). Prace poświęcone powyższym zagadnieniom mogą dotyczyć bardzo zróżnicowanej skali przestrzennej: dla przykładu, strukturę sieci produkcji gier analizować można globalnie, badając wzajemne relacje między poszczególnymi regionami (np. Johns, 2006), z perspektywy jednego kraju, jak w przypadku analizy kanadyjskiego przemysłu gier autorstwa Nicka Dyer-Witheforda i Zeny Sharman (2005), ale też w skali pojedynczego miasta, co pokazuje badanie przestrzennego rozmieszczenia i dynamiki przemysłu gier w Montrealu (Grandadam, Cohendet, Simon, 2013). W porównaniu z poprzednią kategorią, geografia gier wideo zdaje się bliższa bardziej tradycyjnej geografii, opartej na badaniach ilościowych – szczególnie geografii ekonomicznej i społecznej.

Ostatnia z kategorii, gry wideo jako geografie kultury, dotyczy z kolei kwestii równoległego istnienia „wirtualnego" i „realnego" świata i zachodzących między nimi interakcji (np. poprzez oddziaływanie gier na zmysły lub fizyczne wpływanie przez gracza na przebieg rozgrywki dzięki zróżnicowanym formom sterowania grą), występujących między tymi światami podobieństw i różnic oraz przenoszenia doświadczeń między nimi, a także procesów poznawania przez graczy rządzących nimi zasad i postrzegania w nich czasu i przestrzeni (s. 358–362).

Zagadnienia te wydają się w niewielkim stopniu związane z geografią w tradycyjnym rozumieniu, stanowią natomiast element „wirtualnych geografii" (*virtual geographies*). Według *Encyclopedia of Human Geography* termin ten pojawił się w latach 90. i odnosi się do geograficznych aspektów teleinformatyki, w szczególności Internetu, a także powiązanych z nimi zagadnień z zakresu geografii społecznej, kulturowej i politycznej (Crampton, 2006, s. 535). Jednym z podstawowych problemów przy

badaniu wirtualnych geografii jest sposób, w jaki należy postrzegać i definiować wirtualność: czy należy traktować ją jako rzeczywistość zupełnie odmienną od realnego świata, zdecentralizowaną i pozbawioną faktycznej przestrzeni, czy też posiada ona własną geografię i tworzy ze światem materialnym pewną spójną całość, wchodząc z nim w interakcje. Współcześnie badacze raczej unikają prostej dychotomii „realny – wirtualny" (tamże); kwestię tę poruszył m.in. Samuel Kinsley, który w swoim artykule dotyczącym wirtualnych geografii i ich relacji z rzeczywistą przestrzenią zwraca uwagę na materialne aspekty wirtualnej przestrzeni wynikające ze ścisłego związku między człowiekiem i technologią[6] (Kinsley, 2014). Rozważania te, sięgające ontologii i filozofii technologii, mogą wydawać się odległe od nauk geograficznych, wskazują jednak na nowe sposoby pojmowania przestrzeni, a tym samym nowe kierunki badań dla geografii dotyczące również przestrzeni w grach wideo. Należy przy tym podkreślić, że w pracach dotyczących wirtualnych geografii gry stanowią zaledwie jeden z wielu obiektów zainteresowania badaczy, obok częściej omawianych przez autorów zagadnień związanych z siecią internetową, urządzeniami bezprzewodowymi czy portalami społecznościowymi.

W geograficznych badaniach nad grami często pojawia się także temat ich możliwego wykorzystania w edukacji i nauce, pominięty w omawianym artykule Asha i Gallacher. O ile sam proces uczenia się stanowi przede wszystkim przedmiot badań pedagogiki[7], o tyle zadanie opracowania i merytorycznej oceny stosowanych narzędzi spoczywa w znacznej mierze na geografach. Przykładem takiego podejścia jest artykuł, w którym autorzy poddali analizie zawartość merytoryczną gier edukacyjnych używanych w nauczaniu geografii na poziomie szkoły średniej w amerykańskim stanie Teksas, oceniając przy tym ich zgodność z programem nauczania (Brysch, Huynh, Scholz, 2012). Z kolei grupa kartografów z Politechniki Federalnej w Zurychu w interesujący sposób zbadała możliwość wykorzystania kontrolerów do gier – padów i joysticków – do ułatwienia uczniom przeglądania treści cyfrowych atlasów

6 Autor posługuje się tu niejednoznacznym terminem *technicity*, który może być rozumiany jako zdolność technologii do wpływania na wydarzenia, ale też jako wzajemne współtworzenie i przekształcanie się ludzi i technologii (Kinsley, 2014, s. 372–374).

7 O efektach wykorzystywania gier wideo w nauce geografii pisali m.in. Tüzün, Yılmaz-Soylu, Karakuş, İnal i Kızılkaya (2009).

szkolnych (na przykładzie *Swiss World Atlas*), co uczyniło atlasy rodzajem gry edukacyjnej[8] (Weber i in., 2010). Innym zastosowaniem gier w nauce geografii jest tworzenie modeli miast – np. w celu badania zachodzących w nich procesów – przy użyciu tzw. *city-building games* (gier polegających na budowie miasta i zarządzaniu nim, m.in. z serii Sim City), które mogą służyć jako złożona, a przy tym bardziej przystępna alternatywa dla programów tworzących symulacje numeryczne (Rufat, Ter Minassian, 2012).

Skoro wraz z dalszym rozwojem gier wideo najpewniej rosło będzie również ich znaczenie jako narzędzia służącego do wspomagania procesu nauczania na różnych poziomach, można spodziewać się coraz ważniejszej roli naukowców, w tym geografów, w tworzeniu i ocenianiu takich gier. Należy jednak zaznaczyć, że podane przykłady związane z dydaktyką mają charakter wstępnych rozważań teoretycznych. Ocena skuteczności gier jako narzędzia w nauczaniu geografii wymaga przeprowadzenia większej liczby badań – zwłaszcza długookresowych – a ponadto jest to zadanie raczej dla pedagogów niż geografów. Nie można też zapominać o barierach utrudniających zastosowanie metod w praktyce, np. o konieczności zapewnienia uczniom dostępu do komputera na lekcji geografii, co w warunkach polskich jest obecnie niemożliwe na szerszą skalę.

3. Geografia a badanie gier wideo w Polsce

Mimo wciąż rosnącego zainteresowania grami wideo wśród geografów na świecie liczba tekstów poświęconych wirtualnej rzeczywistości autorstwa polskich geografów wskazuje, że jest to tematyka znajdująca się obecnie na marginesie tej dyscypliny w naszym kraju.

Spośród dostępnych prac na szczególną uwagę zasługuje książka *Cyberprzestrzeń w geograficznych badaniach środowiska człowieka* napisana przez Wojciecha Retkiewicza, specjalistę od cybergeografii i cyberprzestrzeni. Stanowi ona pierwsze w Polsce opracowanie dotyczące funkcjonowania człowieka w wirtualnej rzeczywistości z perspektywy geografii

8 Przy tym jednak podany przez autorów przykład atlasu, którego zawartość eksplorować można przy użyciu kontrolerów do gier, nie ma cech koniecznych do zakwalifikowania go jako gry (por. np. Juul, 2005, s. 6–7).

kultury, a uwzględnia m.in. kwestie „przestrzennej natury cyberprzestrzeni" i występujących w niej „cybermiejsc", orientowania i przemieszczania się człowieka w ich ramach czy powstawania cyberspołeczeństw (Retkiewicz, 2013). Wprawdzie praca jest tematycznie odległa od badań ściśle związanych z grami – skupia się na bardziej ogólnie rozumianej cyberprzestrzeni – ale część zawartych w niej rozważań może zostać wykorzystana jako swoisty punkt wyjścia do badań nad grami właśnie w kontekście cybergeografii.

O samych grach wideo wzmiankę odnaleźć można np. w publikacji Teresy Kozłowskiej-Szczęsnej i Krzysztofa Błażejczyka, gdzie pokrótce wymienione są funkcje klimatu i pogody w grach (Kozłowska-Szczęsna, Błażejczyk, 2010, s. 34), tę formę rozrywki uwzględnił również Piotr Werner w badaniu geograficznych uwarunkowań rozwoju infrastruktury społeczeństwa informacyjnego w Polsce (Werner, 2003, s. 214). Jednak w obu tych pracach o grach wspomina się mimochodem i z całą pewnością nie można ich traktować jako rzeczywistego wkładu w rozwój geograficznych badań nad tym tematem ani nawet przyczynku do nich.

Tematyką gier nieco częściej zajmują się badacze najmłodszego pokolenia. Jednym z bardzo nielicznych, jeśli nie jedynym geograficznym opracowaniem w całości poświęconym grom jest praca magisterska Krzysztofa Ząbeckiego dotycząca elementów postkolonializmu w przedstawieniu Globalnego Południa w grach. Autor przeanalizował obraz najbiedniejszych regionów świata pod kątem stereotypowych przedstawień natury i kultury, by spróbować odpowiedzieć na pytanie, jaka jest przyczyna ich występowania i na ile teoria postkolonialna jest w stanie wyjaśnić to zjawisko (Ząbecki, 2014). Poza tym niektóre prace osób związanych z innymi dyscyplinami naukowymi tematycznie bardzo zbliżają się do obszaru badań geografii. Na przykład praca magisterska Sebastiana Wysockiego, absolwenta Wydziału Lingwistyki Stosowanej UW, porusza zagadnienie różnorodności nawiązań do kultury Europy Środkowo-Wschodniej w grach i wskazuje poszczególne elementy tej kultury wykorzystywane przez twórców (Wysocki, 2014). Spośród innych niegeograficznych opracowań bardzo bliski tej dyscyplinie jest również artykuł dotyczący przestrzeni w grach wideo autorstwa Andrzeja Pitrusa, w którym autor zwraca uwagę na ewolucję sposobu przedstawiania rzeczywistości w grach i wpływ różnych perspektyw obserwowania wydarzeń na ekranie na postrzeganie

świata gry, porównując przy tym obraz w grach wideo z obrazem kinowym (Pitrus, 2012).

Mimo tych nielicznych jak dotąd przejawów zainteresowania grami wideo w polskiej geografii można sądzić, że rosnące znaczenie tej formy rozrywki na świecie powinno w niedalekiej przyszłości przełożyć się na pewien wzrost zainteresowania tą dziedziną także wśród rodzimych geografów. Niemniej jednak tradycyjne, pozytywistyczne i scjentystyczne podejście dominujące w polskiej geografii stanowi istotną przeszkodę, która sprawia, iż perspektywy rozwoju badań nad grami wideo wydają się – przynajmniej w najbliższych latach – ograniczone. Z dotychczasowych doświadczeń autora wynika, że dla znaczącej części środowiska geograficznego w kraju gry wideo stanowią temat niewarty uwagi, a wręcz leżący poza kręgiem zainteresowania nauk geograficznych. Zarazem wśród geografów – szczególnie tych o dłuższym doświadczeniu naukowym – którzy przychylniej spoglądają na gry jako przedmiot badań, zwykle jedną z barier stanowi ograniczona wiedza na ten temat.

4. Podsumowanie i perspektywy dalszych kierunków badań

Niniejszy artykuł miał na celu przedstawienie związków między naukami geograficznymi a grami wideo. W przeprowadzonej analizie współczesnego stanu badań zwraca uwagę bardzo szeroki zakres tematów, którymi mogą zajmować się geografowie, co związane jest przede wszystkim z interdyscyplinarnym charakterem geografii. Pozwala on na badanie gier, w szczególności ich aspektu przestrzennego, z bardzo różnych punktów widzenia. Owszem, przy nie zawsze widocznych granicach między geografią a innymi dyscyplinami niekiedy trudno określić, czy dane zagadnienie stanowi jeszcze przedmiot badań przypisany do geografii, czy też bardziej odpowiednie do ich badania są inne nauki: ekonomia do analizy przemysłu gier wideo, kulturoznawstwo i socjologia do badania aspektu kulturowego i społecznego w grach czy też informatyka i filozofia technologii w pracach nad cyberprzestrzenią. Niemniej jednak każda ze wspomnianych dyscyplin posiada swoje odrębne podejście i zbiór metod badawczych, dlatego też poszczególne zagadnienia mogą być rozpatrywane

z różnych perspektyw – nawet jeśli zakresy tych badań będą się w pewnej mierze pokrywały, przedstawiciele każdej z nauk mogą zaproponować własny punkt widzenia i własne rozwiązania.

Różnorodność zagadnień i podejść badawczych geografii do gier komputerowych sprawia, że nie da się ich zamknąć w ramach jednej subdyscypliny. Przedstawiony w drugiej sekcji niniejszego artykułu podział na geografie gier wideo, geografię w grach wideo i gry wideo jako geografie kultury, rozszerzony ponadto o zagadnienie gier wideo w dydaktyce geografii, stanowi próbę usystematyzowania badań nad grami nie tylko w ramach geografii kultury, ale w ogóle w naukach geograficznych. Podział ten nie jest próbą wydzielenia nowych subdyscyplin (wszak prowadzone badania przyporządkować można do tych już istniejących: geografii kultury, geografii ekonomicznej, cybergeografii, dydaktyki geografii itp.); pozwala on natomiast uporządkować badane zagadnienia z perspektywy przedmiotu badań, czyli samych gier.

Badania nad grami wideo w geografii stanowią wyraz reagowania na zmieniającą się rzeczywistość, a zarazem wpisują się w nurt dążenia – w tej dyscyplinie i w całej współczesnej nauce – ku interdyscyplinarności i poszukiwaniu nowych podejść badawczych. Najpełniej zjawisko to przejawia się w cybergeografii (nie tylko w kontekście badań nad grami wideo), wyraźnie widać je również w pracach analizujących zawartość gier. W obu przypadkach zwraca uwagę odejście od tradycyjnego obiektu badań geografii – materialnej powłoki ziemskiej. Pojawia się wobec tego pytanie: czy badacze zajmujący się wirtualnymi geografiami lub geograficzną treścią gier wideo w dalszym ciągu mogą być, zgodnie z funkcjonującymi dotychczas definicjami, uznawani za geografów?

Odpowiedź na to pytanie powinna być twierdząca. Badania nad grami stanowią zarazem szansę i wyzwanie dla geografii. Siłą tej ostatniej jest całościowe i interdyscyplinarne spojrzenie na rzeczywistość, ze szczególnym naciskiem na aspekt przestrzenny. Geograficzne badania nad różnorodnymi aspektami gier wideo dają możliwość wykorzystania specyficznych dla tej dyscypliny metod i podejść badawczych, a tym samym pozwalają na spojrzenie na gry z nowej perspektywy, czy też – biorąc pod uwagę, że gry mogą stanowić interesujący przedmiot badawczy dla niemal wszystkich dziedzin nauk geograficznych – nowych perspektyw. W przyszłości na szczególną uwagę zasługuje badanie geograficznych

aspektów treści gier („geografii w grach") oraz analiza gier w kontekście cybergeografii. W obu przypadkach specyfika „wirtualnego" przedmiotu badań w połączeniu z metodyką typową dla geografii – być może zmodyfikowaną na potrzeby badania gier – mogłaby przynieść bardzo interesujące rezultaty. Dlatego też warto zwrócić uwagę środowiska geograficznego na potencjał związany z badaniem gier wideo. Nadzieje na rozwój badań nad tym zagadnieniem w polskiej geografii wiązać należy szczególnie z młodym pokoleniem geografów, które nie tylko będzie posiadało odpowiedni warsztat metodyczny, ale też będzie bardziej zainteresowane tą formą rozrywki.

Literatura

All the world's a game (10 grudnia 2011). *The Economist*. Online: <http://www.economist.com/node/21541164>. Data dostępu: 21 grudnia 2014.

Ash, J., Gallacher, L. A. (2011). Cultural Geography and Videogames. *Geography Compass*, *5*(6), 351–368.

Brightman, J. (25 czerwca 2014). *Game software market to hit $100 billion by 2018 – DFC*. Online: <http://www.gamesindustry.biz/articles/2014-06--25-game-software-market-to-hit-usd100-billion-by-2018-dfc>. Data dostępu: 21 grudnia 2014.

Brysch, C. P., Huynh, N. T., Scholz, M. (2012). Evaluating Educational Computer Games in Geography: What is the Relationship to Curriculum Requirements? *Journal Of Geography*, *111*(3).

Crampton, J. W. (2006). Virtual Geographies. W: B. Warf (red.), *Encyclopedia of Human Geography* (s. 535–536). Thousand Oaks: SAGE Publications.

Dyer-Witheford, N., Sharman, Z. (2005). The Political Economy of Canada's Video and Computer Game Industry. *Canadian Journal of Communication*, *30*(2), 187–210. Online: <http://www.cjc-online.ca/index.php/journal/article/view/1575/1729>. Data dostępu: 24 grudnia 2014.

Gentile, D. A. (2011). The Multiple Dimensions of Video Games Effects. *Child Development Perspectives*, *5*(2), 75–81. Online: <http://wqedfoundation.org/wp-content/uploads/2013/01/Multiple-Dimensions-of-Video--Game-Effects.pdf>. Data dostępu: 21 grudnia 2014.

Graham, I., Shaw, R. (2010). Video games, geography and. W: B. Warf (red.), *Encyclopedia of geography* (s. 3015–3016). Thousand Oaks: SAGE Publications.

Grandadam, D., Cohendet, P., Simon, L. (2013). Places, Spaces and the Dynamics of Creativity: The Video Game Industry in Montreal. *Regional Studies*, *47*(10), 1701–1714. Online: <http://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/00343404.2012.699191>. Data dostępu: 24 grudnia 2014.

Ivory, J. D. (2013). Video Games as a Multifaceted Medium: A Review of Quantitative Social Science Research on Video Games and a Typology of Video Game Research Approaches. *Review of Communication Research*, *1*(1), 31–68. Online: <http://www.rcommunicationr.org/index.php/component/jdownloads/finish/12/24?Itemid=0>. Data dostępu: 21 grudnia 2014.

Johns, J. (2006). Video games production networks: value capture, power relations and embeddedness. *Journal of Economic Geography*, *6*(2), 151–180.

Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA – London: MIT Press.

Kinsley, S. (2014). The matter of 'virtual' geographies. *Progress in Human Geography*, *38*(3), 364–384. London: SAGE.

Kozłowska-Szczęsna, T., Błażejczyk, K. (2010). Wpływ środowiska atmosferycznego na społeczeństwo jako przedmiot badań biometeorologii społecznej. *Przegląd Geograficzny*, *82*(1), 5–48. Online: <http://www.rcin.org.pl/igipz/Content/946/Wa51_8300_r2010-t82-z1_Przeglad-Geograficzny-Kozlowska.pdf>. Data dostępu: 25 grudnia 2014.

Longan, M. W. (2008). Playing with Landscape: Social Process and Spatial Form in Video Games. *Aether: The Journal of Media Geography*, *11*(1), 23–40. Online: <http://geogdata.csun.edu/~aether/pdf/volume_02/longan.pdf. Data dostępu: 21 grudnia 2014.

Migoń, P., Grykień, S., Pawlak, R., Sobik, M. (2002). *Słownik encyklopedyczny. Geografia*. Wrocław: Wydawnictwo Europa.

Nyman, E. (2013). The Island as Container: Islands, Archipelagos, and Player Monvement in Video Games. *Island Studies Journal*, *8*(2), 269–284. Online: <http://www.islandstudies.ca/sites/islandstudies.ca/files/ISJ-8-2-2013-Nyman.pdf>. Data dostępu: 23 grudnia 2014.

Pitrus, A. (2012). Miejsce zabawy. O przedstawieniach przestrzeni w grach wideo. W: A. Pitrus (red.), *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej* (s. 19–27). Kraków: Wydawnictwo UJ.

Porter, G., Starcevic, V. (2007). Are violent video games harmful? *Australasian Psychiatry*, *15*(5), 422–426. Online: <http://www.researchgate.net/publication/6011284_Are_violent_video_games_harmful/file/79e4150aad92560f34.pdf>. Data dostępu: 21 grudnia 2014.

Retkiewicz, W. (2013). *Cyberprzestrzeń w geograficznych badaniach środowiska człowieka*. Łódź: Wydawnictwo UŁ.

Rufat, S., Ter Minassian, H. (2012). Video games and urban simulation: new tools or new tricks? *Cybergeo: European Journal of Geography*. Online: <http://cybergeo.revues.org/25561>. Data dostępu: 21 grudnia 2014.

Satellite Maps Deliver More Realistic Gaming (2012). *Spinoff*. 88. Online: <http://spinoff.nasa.gov/Spinoff2012/pdf/Spinoff2012.pdf>. Data dostępu: 21 grudnia 2014.

Shaw, I. G. R., Sharp, J. P. (2013). Playing with the future: Social irrealism and the politics of aesthetics. *Social & Cultural Geography*, *14*(3), 341–359. Online: <http://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/14649365.2013.765027>. Data dostępu: 23 grudnia 2014.

Stuart, K. (19.05.2011). Ace Combat: Assault Horizon – preview. Online: <http://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2011/may/19/ace-combat-assault-horizon-preview>. Data dostępu: 21 grudnia 2014.

Tüzün, H., Yılmaz-Soylu, M., Karakuş, T., İnal, Y., Kızılkaya, G. (2009). The effects of computer games on primary school students' achievement and motivation in geography learning. *Computers & Education*, *52*(1), 68–77. Online: <http://www.researchgate.net/publication/220140234_The_effects_of_computer_games_on_primary_school_students%27_achievement_and_motivation_in_geography_learning/file/e0b495253bacf10a47.pdf>. Data dostępu: 21 grudnia 2014.

Vanolo, A. (2012). The political geographies of Liberty City: A critical analysis of a virtual space. *City*, *16*(3), 284–298.

Weber, A., Jenny, B., Wanner, M., Cron, J., Marty, P., & Hurni, L. (2010). Cartography meets gaming: Navigating globes, block diagrams and 2D maps with gamepads and joysticks. *The Cartographic Journal*, *47*(1), 92–100. Online: <http://www.schweizerweltatlas.ch/swa_resources/

swa_publikationen/artikel/2010_cartographic-journal_weber_etal.pdf>. Data dostępu: 25 grudnia 2014.
Werner, P. (2003). *Geograficzne uwarunkowania rozwoju infrastruktury społeczeństwa informacyjnego w Polsce*. Online: <http://www.wgsr.uw.edu.pl/uploads/f_psip/teleinfo.pdf>. Data dostępu: 25 grudnia 2014.
Wysocki, S. (2014). *Kultura krajów Europy Środkowo-Wschodniej w grach komputerowych. Wybrane aspekty*. Praca magisterska napisana pod kierunkiem dr Marty Brzezińskiej. Wydział Lingwistyki Stosowanej Uniwersytetu Warszawskiego.
Ząbecki, K. (2014). *Obraz Globalnego Południa w grach komputerowych jako przejaw postkolonializmu*. Praca magisterska napisana pod kierunkiem dr Bogumiły Lisockiej-Jaegermann. Wydział Geografii i Studiów Regionalnych Uniwersytetu Warszawskiego.

mgr Krzysztof Ząbecki – geograf, iberysta, doktorant na Wydziale Geografii i Studiów Regionalnych Uniwersytetu Warszawskiego.

Miejsce badań nad grami wideo w geografii

Abstrakt: Geografia jako dyscyplina naukowa, która zajmuje się przestrzenią ziemską i funkcjonowaniem w niej człowieka, z pozoru nie jest związana z grami wideo. Jednak od początku XXI wieku badania nad grami prowadzone w ramach nauk geograficznych zyskują na znaczeniu i dotyczą bardzo zróżnicowanych aspektów wirtualnej rozrywki (choć tematyka ta wciąż jest niemal zupełnie pomijana przez polskich geografów). Jednym z nich są „wirtualne geografie" (virtual geographies): pole badań, które znacznie oddala się od tradycyjnej geografii, co skłania do refleksji nad przyszłością nauk geograficznych.

Słowa kluczowe: geografia, gry wideo, cyberprzestrzeń, wirtualne geografie

III.
RECENZJE
REVIEWS

Pomiędzy. Recenzja książki *Films and Games: Interactions*

Mirosław Filiciak
Uniwersytet SWPS Warszawa | miroslaw.filiciak@swps.edu.pl

Films and Games: Interactions to pozycja nietypowa i warto się przyjrzeć nie tylko jej zawartości – znaczący jest już sam fakt ukazania się takiego wydawnictwa. To katalog do wystawy, którą między 1 lipca 2015 a 31 stycznia 2016 roku można było obejrzeć w Deutsches Filmmuseum we Frankfurcie, jednej z ciekawszych europejskich instytucji zajmujących się historią (choć nie tylko) filmu, w Polsce znanej choćby z prezentowanej w Krakowie wystawy poświęconej twórczości Stanleya Kubricka. Ale ta książka to nie tylko katalog – można ją traktować jako byt całkowicie autonomiczny. Relacje gier i filmu zostały przedstawione w dwudziestu trzech esejach uzupełnionych wywiadami z filmowcami i twórcami gier. Wywiady, będące chyba najbardziej nierówną częścią tomu, to kolejny sygnał, że pomyślano go jako pozycję przystępną czy wręcz atrakcyjną.

Całość wygląda bowiem trochę jak *coffee table book*: twarda okładka, duży, zbliżony do A4 format, wysokiej jakości papier i piękne ilustracje czynią z książki po prostu ładny przedmiot. Zaprojektowano nawet nawiązujące do gier oznaczenia, które ułatwiają nawigację w tekście, a działy zastąpiono „poziomami".

Po takim wstępie zapewne powinno pojawić się jakieś „ale". Nic z tych rzeczy. Będące udziałem *Films and Games* rozdarcie pomiędzy książką naukową a popularyzatorską – ale też pomiędzy książką do lektury a efektownym albumem do kartkowania, który jednak niewygodnie trzymać przez dłuższy czas – stanowi kolejną manifestację napięć będących tematem tego tomu. Ale po kolei.

Gdy badania gier zaczynały nabierać zinstytucjonalizowanego kształtu, często pojawiającym się w tekstach i dyskusjach wątkiem była odrębność dyscypliny. Sam jako świeżo upieczony absolwent filmoznawstwa, który napisał pracę magisterską o grach, w roku 2000 z przejęciem uruchamiałem prostą flashową grę *Game Liberation* autorstwa Jespera Juula. Na ekranie startowym znajdował się następujący tekst: „Jesteś teoretykiem gier. Twoim zadaniem jest obrona gier (i samego siebie) przed imperializmem tysiąca teorii. Nawiguj przez cztery poziomy narratologii, psychologii, teorii filmu i patologii, kontrolując statek kosmiczny za pomocą myszki" (Juul, 2000). Choć dziś brzmi to nieco naiwnie, wtedy gra o badaniu gier, nieważne, jak prosta, wydawała się odpowiednim środkiem dla rewolucyjnych, jak sądziliśmy, zmian. Z dzisiejszej perspektywy widzę, że ludolodzy popełniali błąd podobny do tego, jaki stał się udziałem choćby zachłystujących się popkulturą przedstawicieli *cultural studies*. Zamiast zajmować się i tym, co elitarne, i tym, co popularne, po prostu odwrócili wcześniejsze podziały, interesując się wyłącznie tym, co w kulturze „niskie". Podobny gest był udziałem wielu badaczy gier na początku XXI wieku – reakcją na lekceważenie gier przez znaczną część świata akademickiego było po prostu odcięcie się od niego (w ubiegłym roku ostro wypunktował to Ian Bogost w tekście *Game Studies, Year Fifteen*). Wtedy ta książka nie mogłaby powstać, a na pewno nie w takiej postaci. Nie chcieliby jej badacze gier, a dla badaczy filmu gry nie były jeszcze równorzędnym tematem badań.

Ale sytuacja zmieniła się, a *Films and Games* jest tego najlepszym dowodem. I nie chodzi tu tylko o symboliczny gest (cieszmy się, Deutsches

Filmmuseum pochyliło się nad grami!), choć instytucjonalne osadzenie książki jest ważne w kontekście wciąż płodnego poznawczo zwrotu historycznego w humanistyce. Muzealna ekspozycja okazuje się dobrym pretekstem, by porozmawiać o grach i filmach, w których przeszłości nietrudno znaleźć wspólne wątki. Zresztą historyczna refleksja nad grami jest według mnie jedną z ciekawszych rzeczy, jakie wydarzyły się w ostatnich latach w obszarze, któremu poświęcony jest „Homo Ludens". W dodatku projekt niemieckich muzealników zgrabnie pokonuje mielizny, na których grzęźnie wiele organizowanych w tradycyjnych muzeach wystaw poświęconych grom, o czym pisze Raiphord Guins w świetnym *Game After: A Cultural Study of Video Game Afterlife* (2014). Tematem takich prezentacji są w istocie „gry w muzeum", egzotyzowane jako dziwny gość w murach poważnej instytucji, którego obecność przeważnie legitymizowana jest nieudolnie stawianym pytaniem o traktowanie gier jako sztuki. W *Films and Games* poruszono wątek muzealniczy, przede wszystkim jednak gry potraktowane zostały jako równorzędny partner filmu, stając się dopełnieniem refleksji nad nim. I co z perspektywy badań gier ważniejsze: z pełną dbałością o zachowanie symetrii w tych rozważaniach.

W tomie wyodrębniono działy „Perspektywy badawcze", „Adaptacje i wymiany", „Transmedialne aspekty filmów i gier", „Estetyka", „Odbicia i reprezentacje", „Kreatywne granie – mediacje ludyczne" oraz „Game Art". Książkę otwiera znakomity tekst Britty Neitzel wpisujący się w archeologię systemów rozrywkowych początku XX wieku. Autorka przypomina, że gdy rodziła się kultura masowa, film i najszerzej rozumiane gry na poziomie estetycznym oddziaływały na siebie stosunkowo słabo (choć można byłoby wspomnieć np. o detektywistycznych *Preisrätselfilme* Joego Maya. Dla nich klamrą była właśnie formuła gry; intrygi nie wyjaśniano na ekranie, zagadkę mieli rozwikłać widzowie, na których czekały nagrody). Neitzel podaje liczne przykłady na to, że te media mają „wspólną historię związaną z industrializacją i towarzyszącymi jej przemianami społecznymi" (s. 19). Maszyny wrzutowe, które nietrudno powiązać z rozwojem późniejszych elektronicznych automatów, były częścią tego samego pejzażu, co kina, ale i wystawy światowe, rekonstrukcje egzotycznych miejsc i szeroko rozumiane „cuda techniki"; wszystkie stanowiły elementy kompleksu mechaniczno-rozrywkowego. Autorka

zwraca też uwagę, że np. mutoskop długo funkcjonował równolegle do kina, bo oferował inny rodzaj przeżycia – nie tylko możliwość obejrzenia ruchomych obrazów, ale też doświadczenie indywidualne, pozwalające samodzielnie wprawiać mechanizm urządzenia w ruch. Brzmi znajomo? Mam wrażenie, że ta perspektywa – mimo iż osadzone w niej prace Erkkiego Huhtamo (2005) oraz Jussiego Parikki i Jaakko Suominena (2006) opublikowano już przed dekadą – wciąż jest w badaniach gier obecna w sposób marginalny, choć w refleksji nad filmem dowodzi swej analitycznej wydajności. Marcus Stiglegger pisze z kolei o wspólnym dla kina i gier dążeniu w kierunku immersji, widocznym zwłaszcza od lat 70. To wtedy kino miało zacząć inspirować się grami cyfrowymi. Wątek ten rozwijają Petra Frochlich w tekście o grach wzorujących się na filmach i Boris Schneider-Johne, który relacje między mediami określa mianem „niekończącej się pętli".

Choć badaczki i badacze gier podczas lektury *Films and Games* nie będą doznawać regularnych olśnień, w książce nie brak nieoczywistych wątków. W tekście otwierającym część poświęconą adaptacjom Andreas Rauscher pisze o historii filmowych adaptacji gier. Błyskotliwie odwołuje się m.in. do *How to Do Things with Videogames* Iana Bogosta i jego obrony niesławnego *E. T.* jako gry, która rozdrażniła graczy właśnie dlatego, że oddawała poczucie wyobcowania będące udziałem bohatera filmu Spielberga. Narzędziem pozwalającym to osiągnąć było zakwestionowanie pełnej kontroli nad postacią. Być może więc ta nieudana gra była adaptacją idealną? Rauscher przedstawia też efekty włączenia gier w opowieści transmedialne i prezentowanie w nich elementów fikcyjnych uniwersów, które nigdy nie były pokazywane na dużym ekranie. „Ta emancypacja gier od odniesień kinematograficznych, przy równoczesnym zachowaniu więzi tematycznej, kieruje nas ku spojrzeniu, w którym ani film nie patrzy już z góry na gry, ani gry nie patrzą z pogardą na przedludyczny ruchomy obraz. Możemy mówić raczej o docenieniu atutów różnych mediów" (s. 64). Te złożone relacje prezentuje Hans-Joachim Backe, szczęśliwie sięgając wstecz dalej, niż – jak się to przeważnie zdarza – do *Super Mario Bros* i filmów z lat 90. Backe wspomina też o nieoczywistym statusie prawnym gier, przypominając, że w roku 1982 Parker Brothers wydało *Star Wars: The Empire Strikes Back* (growy debiut *Gwiezdnych Wojen*!) w ramach licencji na… zabawki. W tej części książki pojawia się też uwaga, że i filmy,

i gry bywają adaptacjami tych samych dzieł, czego przykładem jest choćby *Władca Pierścieni*.

Zapewne najlepiej znanym ludologom autorem, którego tekst trafił do tego tomu, jest uznany ekspert od machinimy, Michael Nitsche. W tekście *Machinima's Potential* pisze on: „Odkąd gry wideo stały się częścią struktury społecznej i kulturowej, musiały stać się także częścią agendy politycznej – służą refleksji na temat społeczeństwa w ogóle. Ale przed tym procesem stoi wiele wyzwań" (s. 112). Amerykański badacz zastanawia się nad statusem machinim na tle innych filmów i wskazuje, że odrębność i oryginalność najłatwiej dostrzec w takich produkcjach, które formę wiążą z treścią, czyli odnoszą się do gier. W innych wypadkach machinima staje się po prostu kolejną techniką animacji. Tekst koresponduje z wywiadem z twórcą *Prince of Persia*, Jordanem Mechnerem, który mówi o używaniu tych samych technik animacji w filmie i w grach (słynąca z płynnie animowanej postaci bohatera pierwsza część *PoP* wyglądała tak dzięki przeniesieniu obrazu z wideo i zdjęciom wykonywanym techniką rotoskopii). To chyba najciekawsza z zamieszczonych w tomie rozmów, choć nawet w tych mniej udanych znaleźć można intrygujące fragmenty, takie jak wypowiedź twórcy legendarnie słabych adaptacji gier, Uwe Bolla. Pytany, czy chciałby zekranizować (choć to chyba nie najlepsze słowo) *GTA* albo *Uncharted*, Boll odpowiada: „Nie... One już są filmami. Skończyłem z adaptacjami gier" (s. 75).

Z kolei w dziale poświęconym zagadnieniom estetycznym znalazł się m.in. tekst Petera Moormana o muzyce w grach, wątku, który – gdyby nie aktywność Karen Collins – można byłoby uznać za niemal zupełnie marginalny w badaniach gier. Przedstawiony wywód nie tylko pokazuje wpływ przemian technologii na muzykę w grach, ale przedstawia też modułową konstrukcję kompozycji w nich wykorzystywanych i jej konsekwencje. Wskazuje – to z mojej perspektywy jednak najcenniejsze wątki w tej książce – na tradycję, przywołując bazę materiałów dźwiękowych wykorzystywanych podczas seansów kina niemego, ale też odwołuje się do muzyki współczesnej, ze Stockhausenem na czele. Chodzi tu jednak nie o sztukowanie „szlachetnego" rodowodu muzyki z gier, lecz jej ukontekstowienie. Szukając powiązań, w swej historycznej podróży Moorman dociera aż do roku 1535 i gry na bazie kompozycji *Ave Maris Stella*, którą opracował Ghiselin Danchert.

Wśród innych wątków w tomie pojawiają się również kwestie feministyczne, ale i „kreatywne" (na poziomie rozgrywki i modyfikacji) granie. Interesujące jest też zaprezentowane w tekście Niny Klein podejście do „letsplejów": autorka pisze o nich jako o filmowych adaptacjach doświadczenia rozgrywki. Tom domykają rozważania na temat gier jako sztuki. Stephan Schwingeler w otwierającym ten „poziom" tekście *The Computer Game in Art Discourse* nie tylko referuje toczące się do tej pory dyskusje, lecz także wskazuje, jak problematyczna jest kwalifikacja sztuki poprzez powiązanie z medium. Zauważa też, że użycie gier w polu sztuki wciąż jest raczej incydentalne, a gry najczęściej stanowią element bardziej rozbudowanych instalacji. Powinno to chyba dać do myślenia uczestnikom sporu, który trudno sprowadzić do banalnego pytania o „artyzm" gier. Całość zamyka esej Stevena Poole'a o odrębności mediów i bezsensowności oczekiwania na growego *Obywatela Kane'a*.

Jak widać z powyższego wyliczenia, *Films and Games: Interactions* jest książką przekrojową – wywołuje wiele tematów, choć ich nie wyczerpuje. To zgromadzenie w jednym miejscu tylu kwestii związanych z przecięciami gier i filmu ma niewątpliwą wartość, zwłaszcza że choć o bliskich relacjach tych mediów pisze się od dobrego ćwierćwiecza (Kinder, 1991), wciąż pozostają one raczej przykładem przy omawianiu ogólniejszych procesów zachodzących w ekosystemie medialnym (konwergencja, narracja transmedialna), niż głównym tematem opracowań. Z tej perspektywy jest to pozycja, którą trzeba docenić nie tylko jako wprowadzenie w temat (choć z tego akurat zadania wywiązuje się najlepiej), ale też jako zbiór kluczowych zagadnień z obszaru relacji film-gry – zagadnień, które szczególnie w wymiarze historycznym zostały tutaj naprawdę dobrze opracowane. Po wyjaśnieniu zaszłości, rozstrzelaniu latających kamer i wyzwoleniu gier w grze Jespera Juula najwyższa bowiem pora, aby w badaniu gier częściej sięgać po transdyscyplinarne odniesienia, także do filmoznawstwa. W świecie, w którym badania kultury organizują już raczej nie studia obszarowe, ale logika zwrotów, i w którym media konwergują, rozmywając kolejne granice, trudno znaleźć argumenty przeciw skorzystaniu z takiej okazji. Zwłaszcza że zerwane – jak się mogło do niedawna wydawać – ścieżki rozwoju gier (jak choćby święcący tryumfy w czasach CD-ROM-ów film interaktywny) coraz częściej odzyskują znaczenie, czego dobrym przykładem może być niedawny sukces *Her Story*

Sama Barlowa. Warto więc *Films and Games* przeczytać – a potem polecić tę książkę znajomym filmoznawcom.

Eva Lenhardt, Andreas Rauscher (red.). (2015). *Films and Games. Interactions*. Berlin: Deutsches Filminstitut, Bertz + Fischer (256 stron).

Literatura

Bogost, I. (2015). *Game Studies, Year Fifteen*. Online: <http://bogost.com/writing/blog/game-studies-year-fifteen>.

Bogost, I. (2011). *How to Do Things with Videogames*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Collins, K. (2008). *Game Sound: An Introduction to the History, Theory and Practice of Video Game Music and Sound Design*. Cambridge, MA: MIT Press.

Collins, K. (red.). (2008). *From Pac-Man to Pop Music: Interactive Audio in Games and New Media*, Aldershot, Ashgate.

Collins, K. (2013). *Playing with Sound: A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games*, Cambridge, MA: MIT Press.

Guins, R. (2014). *Game After: A Cultural Study of Video Game Afterlife*. Cambridge, MA: MIT Press.

Huhtamo, E. (2005). *Slots of Fun, Slots of Trouble: Toward an Archaeology of Electronic Gaming*. W: J. Raessens, J. Goldstein (red.), *Handbook of Computer Games Studies*. Cambridge, MA: MIT Press.

Juul, J. (2000). Game Liberation. *M/C: A Journal of Media and Culture, 3*(5). Online: <http://journal.media-culture.org.au/0010/liberation.php>.

Kinder, M. (1991). *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games*, Los Angeles, University of California Press.

Parikka, J., Suominen, J. (2006). Victorian Snakes? Towards A Cultural History of Mobile Games and the Experience of Movement. *Game Studies, 6*(1). Online: <http://gamestudies.org/0601/articles/parikka_suominen>.

Data dostępu do materiałów internetowych: 31 grudnia 2015.

IV.
KOMUNIKATY
ANNOUNCEMENTS

I komunikat o XII międzynarodowej konferencji naukowej Polskiego Towarzystwa Badania Gier z cyklu „Kulturotwórcza funkcja gier"

PIERWSZY KOMUNIKAT KONFERENCYJNY

Polskie Towarzystwo Badania Gier organizuje od 2005 roku cykl międzynarodowych konferencji naukowych pt. „Kulturotwórcza funkcja gier", odbywających się co roku w Poznaniu. Zarząd Główny PTBG z przyjemnością zaprasza na kolejną, dwunastą konferencję pod tytułem **„Rozrywka – edukacja – przemysł", Poznań, 24–25 października 2016**. Prosimy śledzić informacje na oficjalnej stronie towarzystwa: <**www.PTBG.org.pl**> oraz stronie konferencji: <**www.gry.konferencja.org**>.

Archiwalne strony internetowe dotychczasowych konferencji z cyklu „Kulturotwórcza funkcja gier":

I. GRA JAKO MEDIUM, TEKST I RYTUAŁ
Poznań 19–20 listopada 2005
<www.gry2005.konferencja.org>

II. GRA W KONTEKŚCIE EDUKACYJNYM, SPOŁECZNYM I MEDIALNYM
Poznań 25–26 listopada 2006
<www.gry2006.konferencja.org>

III. CYWILIZACJA ZABAWY CZY ZABAWY CYWILIZACJI? ROLA GIER WE WSPÓŁCZESNOŚCI

Poznań 24–25 listopada 2007

<www.gry2007.konferencja.org>

IV. XXI WIEK – WIEKIEM GIER? PRZYDATNOŚĆ GIER W POZNAWANIU I KSZTAŁTOWANIU ZJAWISK SPOŁECZNYCH

Poznań 22–23 listopada 2008

<www.gry2008.konferencja.org>

V. SPOŁECZNY I NAUKOWY STATUS LUDOLOGII

Poznań 17–18 października 2009

<www.gry2009.konferencja.org>

VI. MIĘDZY PRZYJEMNOŚCIĄ A UŻYTECZNOŚCIĄ

Poznań 13–14 listopada 2010

<www.gry2010.konferencja.org>

VII. PERSPEKTYWY ROZWOJU LUDOLOGII

Poznań 18–19 listopada 2011

<www.gry2011.konferencja.org>

VIII. LUDOLOG NA UNIWERSYTECIE I POZA NIM

Poznań 24–25 listopada 2012

<www.gry2012.konferencja.org>

IX. GRY STOSOWANE I GAMIFIKACJA

Poznań 16–17 listopada 2013

<www.gry2013.konferencja.org>

X. GAME-BASED LEARNING / GAME-BIASED LEARNING

Poznań 15–16 listopada 2014

<www.gry2014.konferencja.org>

XI. METODY BADAŃ NAD GRAMI

Poznań 21–22 listopada 2015

<www.gry2015.konferencja.org>

FIRST CALL FOR PAPERS

Games Research Association of Poland has been organising an international academic conference cycle "Culture-Generative Function of Games" since 2005. The conferences are held every year in Poznań, Poland. The Main Board of GRAP has the pleasure to invite for the next, twelfth conference entitled **"Entertainment – Education – Industry", Poznań, 24–25 October 2016**. For more information, please visit the official site of the association: <**www.PTBG.org.pl**> and the site of the conference: <**www.gry.konferencja.org**>.

Previous conference sites of the "Culture-Generative Function of Games" cycle:

I. THE GAME AS A MEDIUM, TEXT AND RITUAL
Poznań 19–20 November 2005
<www.gry2005.konferencja.org>

II. GAME IN THE EDUCATION, MEDIA AND SOCIETY
Poznań 25–26 November 2006
<www.gry2006.konferencja.org>

III. THE CIVILIZATION OF FUN AND GAMES OR THE FUN AND GAMES OF CIVILIZATION? THE ROLE OF GAMES IN CONTEMPORARY CULTURE
Poznań 24–25 November 2007
<www.gry2007.konferencja.org>

IV. THE 21ST CENTURY – THE CENTURY OF GAMES? THE USEFULNESS OF GAMES IN EXPLORING AND SHAPING OF SOCIAL PHENOMENA
Poznań 22–23 November 2008
<www.gry2008.konferencja.org>

V. SOCIAL AND ACADEMIC STATUS OF LUDOLOGY
Poznań 17–18 October 2009
<www.gry2009.konferencja.org>

VI. BETWEEN PLEASURE AND USEFULNESS
Poznań 13–14 November 2010
<www.gry2010.konferencja.org>

VII. PERSPECTIVES ON THE DEVELOPMENT OF LUDOLOGY
Poznań 18–19 November 2011
<www.gry2011.konferencja.org>

VIII. THE LUDOLOGIST AT UNIVERSITY AND BEYOND
Poznań 24–25 November 2012
<www.gry2012.konferencja.org>

IX. APPLIED GAMES AND GAMIFICATION

Poznań 16–17 November 2013

<www.gry2013.konferencja.org>

X. GAME-BASED LEARNING / GAME-BIASED LEARNING

Poznań 15–16 November 2014

<www.gry2014.konferencja.org>

XI. METHODS OF GAMES RESEARCH

Poznań 21–22 November 2015

<www.gry2015.konferencja.org>

Wymogi publikacji w czasopiśmie „Homo Ludens"

(obowiązujące od listopada 2015 r.)

Tekst powinien obejmować maksymalnie 10–12 stron autorskich, czyli od 18 tys. do 21,6 tys. znaków (ze spacjami) czcionką Times New Roman o rozmiarze 12, zgodnie z poniższymi wytycznymi. Mniej, jeśli tekst zawiera tabele lub ilustracje. Dłuższe artykuły będą rozpatrywane indywidualnie. Zainteresowanym polecamy tekst E. Kulczyckiego „Jak obliczyć liczbę arkuszy wydawniczych": <http://ekulczycki.pl/warsztat_badacza/jak-obliczyc-liczbe-arkuszy-wydawniczych/>.

Na początku tekstu prosimy podać abstrakt i listę 3–5 słów kluczowych w języku angielskim. Natomiast na końcu artykułu należy umieścić wykaz literatury, informacje o autorach, a także abstrakt i listę 3–5 słów kluczowych w języku polskim. Abstrakt w obu wypadkach może liczyć od 60 do 100 słów.

1. Marginesy przy formacie strony A4:
   - Górny: 2,5 cm;
   - Dolny: 2,5 cm;
   - Lewy: 2,5 cm;
   - Prawy: 2,5 cm.

2. Odstęp między wierszami (interlinia): 1,5 wiersza.

3. Artykuł powinien być podzielony na numerowane sekcje (1, 2 itd.) i subsekcje (1.1, 1.2 etc.).

4. Wymiary tabel, wykresów, rysunków itp. **(wyłącznie w odcieniach szarości)** nie mogą przekraczać 11,8 cm szerokości i 19,5 cm wysokości. Elementy takie należy umieścić w tekście artykułu w formie elektronicznej. Prosimy również o ich dodatkowe przesłanie w osobnych plikach – w rozdzielczości nie mniejszej niż 300 DPI, format EPS, PDF, JPG lub TIFF.

5. W celu wyróżnienia istotnych partii tekstu:
   - podkreśleń („gra") i kursywy („*gra*") prosimy nie używać;
   - można używać wytłuszczenia („**gra**"), ale tylko w wypadku kluczowych miejsc artykułu, szczególnie istotnych słów i fraz.

   Kursywą zapisujemy natomiast tytuły książek, filmów, gier itp. (*Morfologia bajki*, *Homo Ludens*, *Wiedźmin* etc.), a także sformułowania wyraźnie obce, np. *de facto*, *science fiction*. Tytuły gazet i czasopism w głównym tekście artykułu podajemy w cudzysłowie.

6. Prosimy używać polskich skrótów i oznaczeń: „cyt. za" (przy cytacie, który przytaczamy za innym autorem), „dz. cyt.", „tamże" itd.

7. Dłuższe cytaty wyróżniamy zmniejszoną czcionką (rozmiar 10), pozostawiając jednocześnie pusty wers na początku i końcu cytatu.

   Dorobek Krzysztofa Kieleckiego następująco interpretuje Jan Łódzki:

   > Nie jest prawdą, że Kielecki uważa ludologię za zbędną dziedzinę wiedzy. Owszem, w jego pracach można znaleźć bardzo wiele krytycznych uwag pod jej adresem, ale autor ten w żadnym momencie nie odrzuca całej dziedziny. Warto to podkreślać wobec zmasowanego ataku ludologów na prace Kieleckiego (Łódzki, 2012, s. 54).

   Z tym odczytaniem jednak trudno się zgodzić.

W przypadku wystąpienia „cytatu w cytacie" stosujemy tzw. cudzysłowy podwójne.

„Wtedy Bóg rzekł: «Niechaj się stanie światłość!». I stała się światłość".

8. Informacje o autorach należy umieścić po wykazie literatury. Oto przykładowe noty:

   mgr Jan Kowalski, lingwista stosowany, doktorant w Instytucie Lingwistyki Stosowanej, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Poznań, jan.kowalski@amu.edu.pl

   dr Janina Kaczmarek, kulturoznawca, adiunkt w Instytucie Kulturoznawstwa, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Poznań, janina.kaczmarek@amu.edu.pl

9. W razie wątpliwości zachęcamy do wzorowania się na strukturze artykułów opublikowanych już w „Homo Ludens", np. pracy Arminy Muszyńskiej *Gra w poznanie grą w odkodowanie – gry miejskie w małym mieście (przykład Głowna)* z czwartego numeru czasopisma.

10. Artykuły, które nie będą respektowały powyższych wytycznych – a także teksty zawierające inne istotne braki – mogą zostać odrzucone lub zwrócone do korekty autorskiej jeszcze przed recenzją zewnętrzną.

11. Warunkiem dopuszczenia tekstu do druku jest pozytywna opinia recenzenta zewnętrznego.

Zasady sporządzania odwołań bibliograficznych i spisu literatury

Podstawę niniejszego opracowania stanowi model opisu bibliograficznego stosowany przez Amerykańskie Towarzystwo Psychologiczne (American Psychological Association – APA). W niektórych wypadkach wprowadziliśmy jednak pewne zmiany. Zastosowanie przedstawionego stylu bibliograficznego jest jednym z warunków publikacji artykułu.

Odwołania bibliograficzne w tekście głównym

Prosimy nie podawać pełnych danych bibliograficznych w przypisach. Odwołaniom do literatury powinny służyć krótkie odsyłacze nawiasowe w tekście głównym. Zawierają one nazwiska autorów oraz datę publikacji (taką samą jak w końcowym spisie literatury), a w miarę możliwości również numery stron. Oto przykłady różnych sposobów zapisu:

1. Postać wampira doczekała się swojej symbolicznej biografii (Janion, 2002).

2. O późnym średniowieczu pisał także Johan Huizinga (1992).

3. Można się spotkać także z innym poglądem: „Gry nie są tylko dla dzieci" (Smith, 2009, s. 44–46).

4. Oto fragment *Milczenia owiec* Thomasa Harrisa (1990): „Kiedy siada z powrotem na krześle, nie potrafi sobie przypomnieć, którą książkę czytał" (s. 30). Co więcej, Crawford po przerwanej lekturze „Dotyka ich [książek – N. N.] po kolei, żeby odnaleźć tę, która jest ciepła" (tamże).

5. W obecnej pracy nie ma potrzeby zajmować się psychologicznym ujęciem narracji. Zainteresowanemu czytelnikowi można polecić następujące prace: Trzebiński, 1992, 2002; de Barbaro, Janusz, Gdowska, 2008.

6. Kowalski przeprowadził eksperyment, w którym wykazał, jak ważne mogą być gry i zabawy dla rozwoju pewnych części kory mózgowej małego dziecka (Kowalski, 2009). Z kolei Nowak…

7. Zgodnie z klasyfikacją zaproponowaną przez Rzemyka (2008) gry stanowią jeden z podstawowych przejawów aktywności ludycznej człowieka (s. 45). Pasek natomiast…

Kiedy w obrębie przytoczenia ma się znaleźć dopisek osoby cytującej, proponujemy zapis taki jak w przykładzie czwartym: „[dopisana treść – inicjały przytaczającego]".

W tekście głównym nie ma potrzeby rozróżniania między redaktorami i autorami (por. przykład piąty).

Kiedy w tekście parafrazowane są poglądy innych badaczy, prosimy o postępowanie zgodnie z przykładami szóstym i siódmym. Odwołanie nawiasowe (z nazwiskiem i/albo numerem strony) będzie wtedy wyraźnie sygnalizować miejsce, w którym kończy się parafraza.

Odwołania do prac, które mają wielu autorów, zapisujemy następująco:

- dwójka autorów: „(Alefska, Beciński, 2008)";
- od trzech do pięciu autorów: przy pierwszym odniesieniu wszystkie nazwiska: „(Adamski, Bandowska, Czubaj, Drohacz, 2005)", przy kolejnych tylko pierwsze nazwisko z dopiskiem „i in.": „(Adamski i in., 2005)";
- więcej niż pięciu autorów: „(Faryzel i in., 1993)".

Kilka innych zasad, o których przestrzeganie prosimy:

- kiedy w tekście przywołuje się kilka pozycji tego samego autora (autorki) drukowanych w tym samym roku, do daty dodajemy litery, np. „Zabawny, 1972a" i „Zabawny, 1972b";
- jeżeli dwa odwołania nawiasowe do tej samej pozycji następują tuż po sobie, w drugim wystarczy podać „tamże, numer strony", a gdy strona jest identyczna – wyłącznie „tamże" (por. przykład nr 4 powyżej);
- jeśli odwołujemy się do określonego fragmentu, a nie do całości tekstu, to zarówno przy cytowaniu, jak i przy parafrazowaniu konieczne jest podanie numerów stron.

Literatura

W tej części umieściliśmy przykłady opisu bibliograficznego dla różnych typów źródeł. Opis powinien zawierać wszystkie informacje wskazane niżej, jeśli to możliwe (w niektórych wypadkach nie istnieje tłumacz, adres internetowy itd.). Wykaz źródeł należy poprzedzić słowem „Literatura", a teksty podawać w kolejności alfabetycznej. W spisie prosimy wyróżniać kursywą tytuły książek, gazet i czasopism, ale nie artykułów.

Książka autorska
Huizinga, J. (1992). *Jesień średniowiecza* (tłum. T. Brzostowski). Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.

Książka zbiorowa
Janusz, B., Gdowska, K., de Barbaro, B. (red.). (2008). *Narracja. Teoria i praktyka*. Kraków: Wydawnictwo UJ.

Artykuł w czasopiśmie
Stenros, J. (2013). Between Game Facillitation and Performance: Interactive Actors and Non-Player Characters in Larps. *International Journal of Role-Playing, 4*(1), 78–95. Online: <http://www.ijrp.subcultures.nl/wp-content/issue4/IJRPissue4.pdf>. Data dostępu: 25 września 2013.

Liczba przed nawiasem odnosi się do rocznika, a liczba w nawiasie – do numeru w jego ramach. Podany przykład dotyczy więc pierwszego (w tym wypadku jedynego) numeru „International Journal…" wydanego w czwartym roczniku pisma.

Artykuł w gazecie
Nowak, J. (27 grudnia 2008). Dziewięćdziesiąta rocznica. *Dziennik Grodu Przemysła*, 24–31.

Rozdział w pracy zbiorowej
Budziszewska, M., Dryll, E. (2008). Poczucie dorosłości a opowieść o własnych rodzicach. Badanie z wykorzystaniem strukturalnej analizy tekstu. W: B. Janusz, K. Gdowska, B. de Barbaro (red.), *Narracja. Teoria i praktyka* (s. 189–209). Kraków: Wydawnictwo UJ.

Źródło internetowe: raport, recenzja, wieść, wpis blogowy itp.
Szczypczyk, T. (18 lutego 2010). *Gra grze grą. Przyczynek do genologii ludologicznej*. Online: <http://genologia-ludologiczna.pl>. Data dostępu: 7 marca 2010.

Gry
Adams, T. (2006). *Dwarf Fortress* [PC]. Tarn Adams, USA.

Atlus (2007). *Etrian Odyssey* [NDS]. Atlus, Japonia.
Bungie (2001). *Halo: Combat Evolved* [gra wieloplatformowa]. Microsoft, USA.
Capcom (1985). *Ghosts'n Goblins* [gra na automat]. Capcom, Japonia.
Capcom (2009). *Resident Evil 5* [gra wieloplatformowa]. Capcom, Japonia.
Epic Games (2008). *Gears Of War 2* [Xbox 360]. Microsoft, USA.
From Software (2009). *Demon's Souls* [Playstation 3]. Namco Bandai, Japonia.
King (2012). *Candy Crush Saga* [iOS]. King, UK.
Pażytnow, A. (1984). *Tetris* [PC]. ZSRR.
Zynga (2009). *Farmville* [Facebook]. King, USA.

Jeżeli nie da się odnaleźć informacji o autorach, zamiast niej można podać na początku nazwę witryny. W powyższym przykładzie mogłoby to wyglądać następująco: Nieodkryta Ludologia (18 lutego 2010). *Gra grze grą* itd.

Prosimy pamiętać o podawaniu daty dostępu do źródeł internetowych stosowanych w pracy, zarówno w końcowym spisie literatury, jak i w przypisach (dla przykładu: <http://ptbg.org.pl/hl1.php>, data dostępu: 15 września 2010). Jeżeli data jest identyczna dla wszystkich użytych źródeł internetowych, proponujemy nie powtarzać jej wielokrotnie w samym tekście, tylko dodać pod wykazem literatury stosowną formułę, na przykład: „Data dostępu do źródeł internetowych wykorzystanych w tekście: 14 września 2010".

W wykazie literatury zasadniczo powinny się znaleźć wszystkie źródła internetowe podane w przypisach i tekście głównym – również wtedy, gdy są to podstawowe adresy witryn (np. <http://ptbg.org.pl>. Jeżeli jednak uznają Państwo, że w danym artykule wykaz literatury stałby się z tego powodu zbyt długi, można w nim uwzględnić tylko wybrane, najważniejsze źródła. W trakcie prac redakcyjnych autorzy mogą zostać poproszeni o uzupełnienie opisów bibliograficznych pominiętych źródeł.

W razie jakichkolwiek wątpliwości zapraszamy do kontaktu z redakcją pisma *Homo Ludens* pod adresem homoludens@ptbg.org.pl.

Informacje o Instytucie Lingwistyki Stosowanej UAM i Pracowni Badań Ludologicznych

W Instytucie prowadzi się badania naukowe i dydaktykę w ramach kierunku filologia-lingwistyka stosowana w następujących specjalizacjach:

1. **Glottodydaktyka**: Kształcimy nauczycieli języka niemieckiego na wszystkie poziomy nauczania i wszystkie typy szkół i języka angielskiego na poziomie szkoły podstawowej i gimnazjum.
2. **Translatoryka**: Studenci przygotowywani są do wykonywania zawodu tłumacza języka niemieckiego w zakresie tekstów pisanych, w tym zwłaszcza specjalistycznych ekonomii i prawa, oraz tłumaczenia konsekutywnego.
3. **Interkulturowa Komunikacja i Mediacja**: Kształcimy specjalistów w zakresie interkulturowej komunikacji i mediacji, przygotowywanych do wykonywania zawodu menadżera kultury, mediatora, pracownika instytucji i organizacji europejskich, wydawnictw, mediów, agencji turystycznych i innych.

Ponadto ILS oferuje również niestacjonarne-zaoczne studia drugiego stopnia, Studia Podyplomowe Kształcenia Tłumaczy Języka Niemieckiego wraz z licznymi warsztatami tłumaczeniowymi (m.in. z zakresu tłumaczenia języków specjalistycznych i przygotowujące do egzaminu dla tłumaczy przysięgłych) oraz kursy dokształcające dla nauczycieli języków obcych:

Kurs 1. „Nowe technologie w nauczaniu języków obcych"
Kurs 2. „Konstruowanie gier edukacyjnych w nauczaniu języków obcych".

Pracownia Badań Ludologicznych (poprzednio Pracownia Badań Ludologicznych w Glottodydaktyce i Komunikacji Interkulturowej) jest pierwszą jednostką uczelnianą w Polsce, a najprawdopodobniej również na świecie, z ludologią w nazwie. Jej pracownicy w badaniach własnych, zespołowych, przygotowywanych rozprawach habilitacyjnych i doktorskich oraz w dydaktyce – zarówno podczas prowadzonych zajęć specjalizacyjnych, seminariów licencjackich/magisterskich, jak i praktycznych-językowych wpisujących się w zakresy oferowanych w ILS specjalizacji w ramach kierunku filologia-lingwistyka stosowana – zajmują się strategią ludyczną w zakresie nazwy pracowni (m.in. grami dydaktycznymi, komunikacyjnymi, językowymi i innymi w nauczaniu języków obcych i komunikacji interkulturowej) oraz szeroko pojętą ludologią jako nauką zajmującą się badaniem gier. Pracownia współpracuje z Polskim Towarzystwem Badania Gier. Wśród jej pracowników znajdują się członkowie, członkowie-założyciele Towarzystwa oraz regularni uczestnicy corocznych konferencji naukowych PTBG.

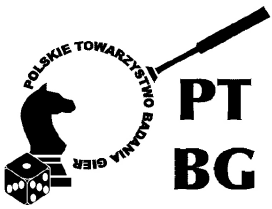
Od 2005 r. przy Instytucie Lingwistyki Stosowanej UAM działa pierwsze w Polsce statutowe koło Polskiego Towarzystwa Badania Gier – Poznańskie Koło PTBG przy ILS UAM (w ramach sekcji ludologicznej Koła Naukowego Studentów Lingwistyki Stosowanej).

Więcej informacji o instytucie, programach studiów, kadrze naukowo-dydaktycznej na stronie domowej.

Adres: Instytut Lingwistyki Stosowanej UAM, ul. 28 czerwca 1956 nr 198, 61-485 Poznań, tel. 061 829 29 25, 061 829 29 33, fax. 0618292926, <www.ILS.amu.edu.pl>.

INFORMACJE O POLSKIM TOWARZYSTWIE BADANIA GIER

INFORMATION ABOUT GAMES RESEARCH ASSOCIATION OF POLAND



Polskie Towarzystwo Badania Gier

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; zastosowania dydaktyczne).

Polskie Towarzystwo Badania 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 granicą.

Strona oficjalna i forum PTBG: <www.ptbg.org.pl>

Siedziba Towarzystwa: ul. Kossaka 9/7 60-759 Poznań, tel. 61 866 04 22

Kontakt: ptbg@ptbg.org.pl, jszeja@pro.onet.pl, SurdykMG@amu.edu.pl

Zarząd Główny PTBG:

dr Jerzy Zygmunt Szeja
Przewodniczący

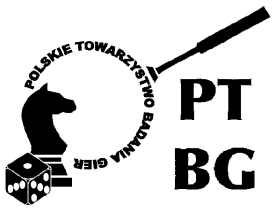
prof. USWPS dr hab. Mirosław Filiciak
Wiceprzewodniczący

dr Augustyn Surdyk
Skarbnik

dr Michał Mochocki
Sekretarz

dr Zbigniew Wałaszewski
mgr Marcin Petrowicz

dr Agata Hofman
dr Jan Stasieńko



Die polnische Gesellschaft zur Spieleforschung

Die PTBG ist die 1. akademische ludologische Gesellschaft in Polen. In ihr versammeln sich Forscher und Studierende zahlreicher Universitäten mit unterschiedlicher Spezialisierung sowie Personen aus anderen Berufskreisen und auch „Praktiker" – Spieler und Designer – die sich alle in irgendeiner Form mit dem Phänomen Spiel befassen. Das Ziel der Gesellschaft ist es, Wissen über Spiele, sowohl in theoretischer wie auch in praktischer Form zu entwickeln und zu vermitteln. Die PTBG erhebt den Anspruch, dass ihre Mitglieder wertvolle wissenschaftliche Theorien schaffen und innovative, praktische Lösungen vorstellen. Die Gesellschaft organisiert u.a. Treffen, Konferenzen, Workshops, Kurse und andere mit der Spieleforschung verbundene Aktivitäten, und sie propagiert die Idee, dass Spiele eine kreative Form des Zeitvertreibs sind. Die PTBG arbeitet mit dem polnischen Bildungsministerium zusammen und beabsichtigt, Vorschläge zur sinnvollen Nutzung von Spiel in Didaktik und Pädagogik einzureichen sowie allgemein das Interesse für Spiele mittels verschiedener Medien (inkl. des Internets) zu stärken. Die Gesellschaft vertritt ihre Standpunkte in öffentlichen Debatten zum Thema Spiel und plant, mit ähnlichen Gesellschaften, Organisationen und Institutionen in Polen und anderen Ländern zusammenzuarbeiten.

PTBG Haupt- und Forum-Website: <www.ptbg.org.pl>

Hauptsitz: ul. Kossaka 9/7 60-759 Poznań, tel.: 48 61 866 04 22

Kontakt: ptbg@ptbg.org.pl, jszeja@pro.onet.pl, SurdykMG@amu.edu.pl

Der Hauptverwaltung der PTBG:

Dr. Jerzy Zygmunt Szeja
der Vorsitzende

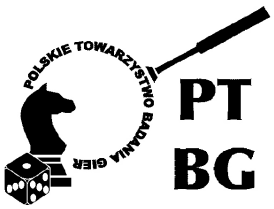
Prof. Dr. habil. Mirosław Filiciak
der stellvertretende Vorsitzende

Dr. Augustyn Surdyk
der Kassenwart

Dr. Michał Mochocki
der Sekretär

Dr. Zbigniew Wałaszewski
Mag. Marcin Petrowicz

Dr. Agata Hofman
Dr. Jan Stasieńko



Games Research Association of Poland

PTBG is the first academic ludological society in Poland. It gathers scholars and students of numerous universities, different specializations (linguistics, theory of literature, sociology, psychology, philosophy, history, economy, computing, and other sciences and arts) and professions, as well as practitioners – game players and game designers, dealing with broadly perceived game issues especially Role–Playing Games and computer games.

The aim of the association is to popularise and develop the knowledge of games, both in the theoretical (interdisciplinary, as well as from the point of view of particular disciplines) and practical (creating and distributing games;didactic applications) perspective. The Games Research Association of Poland aims to assist its members in establishing valuable scholarly theoretical assumptions and introduce innovative practical solutions. The association organises – alone and through cooperation with academic institutions – meetings, conventions, conferences, workshops, courses, training and other enterprises related to games research.

Its intention is to popularise and publish ludological academic works written in Poland. The PTBG propagates the idea of games as a form of creative use of time, intends to present proposals concerning the application of games in didactics and pedagogy to the Ministry of Education and raises interest in games via different media including the internet. The association will also take a stand in public matters related to games. It is planning to cooperate with similar scholarly societies, organisations and institutions in Poland and abroad.

GRAP main and forum site: <www.ptbg.org.pl>

Headquarters: ul. Kossaka 9/7 60-759 Poznań, tel.: 48 61 866 04 22

Contact: ptbg@ptbg.org.pl, jszeja@pro.onet.pl, SurdykMG@amu.edu.pl

The Main Board of GRAP:

Jerzy Zygmunt Szeja PhD
President

Prof. Mirosław Filiciak
Vice President

Augustyn Surdyk PhD
Treasurer

Michał Mochocki PhD
Secretary

Zbigniew Wałaszewski PhD
Marcin Petrowicz M.A.

Agata Hofman PhD
Jan Stasieńko PhD

Asociacion Polaca de Investigaciones sobre Juegos

PTBG es la primera organización docente ludológica en Polonia. Reúne científicos y estudiantes de muchas universidades que se ocupan de los juegos en el amplio sentido de la palabra – sobre todo los RPG y los juegos de ordenador. Su objetivo consiste en popularizar y desarrollar el conocimiento sobre los juegos, teórica (desde el punto de vista de diferentes disciplinas o interdisciplinariamente) y prácticamente (la creación y la divulgación de los juegos, su uso didáctico). PTBG pretende que sus miembros lleguen a concluciones docentes de valor e introduzcan soluciones prácticas innovadoras.

La asociación organiza – a su cuenta y con la colaboración con instituciones docentes – encuentros, discuciones docentes y otros eventos relacionados con la investigación sobre los juegos.

Tiene la intención de divulgar y editar los trabajos docentes sobre la ludología, escritos en Polonia. PTBG propugna la idea de los juegos como un pasatiempo creativo, quiere presentar sus conclusiones sobre el uso de los juegos en la didáctica ante el Ministerio de Educación, al igual que aumentar el interés sobre los juegos, entre otros, mediante Internet. Además, la organización va a presentar su opinión en cuanto a las cuestiones de interés común, relacionadas con los juegos. Se planea la colaboración con las asociociones docentes e instituciones que trabajan sobre temas parecidos en el país y en el extranjero.

PTBG página web y el foro: <www.ptbg.org.pl>

La sede: ul. Kossaka 9/7 60-759 Poznań, tfno.: 48 61 866 04 22

Contacto: ptbg@ptbg.org.pl, jszeja@pro.onet.pl, SurdykMG@amu.edu.pl

La Junta General de PTBG:

Dr. Jerzy Zygmunt Szeja
Presidente

Prof. Dr. Mirosław Filiciak
Vicepresidente

Dr. Augustyn Surdyk
Tesorero

Dr. Michał Mochocki
Secretario

Dr. Zbigniew Wałaszewski

Dr. Agata Hofman

M.A. Marcin Petrowicz

Dr. Jan Stasieńko

Warunki wstąpienia do Polskiego Towarzystwa Badania Gier

Wszystkie osoby oraz instytucje i firmy zainteresowane wstąpieniem do Polskiego Towarzystwa Badania Gier zapraszamy serdecznie do zapoznania się ze statutem Towarzystwa dostępnym na stronie internetowej PTBG w zakładce „Statut PTBG", pobrania deklaracji członkowskiej (dostępnej w zakładce „Czym jest PTBG?" i zamieszczonej na kolejnej stronie) oraz wysłania jej do Przewodniczącego Zarządu Głównego PTBG dr. Jerzego Szei na adres:

Jerzy Szeja
al. Węgrowska 31/6
07-130 Łochów

Wysokość składki rocznej wynosi:

- dla studentów (osób studiujących, które NIE POSIADAJĄ TYTUŁU MAGISTRA) 40zł
- dla pozostałych członków PTBG 60zł.

Mile widziane również wyższe wpłaty.

W przypadku Członków Wspierających (instytucji, organizacji i innych) każda deklaracja będzie rozpatrywana indywidualnie przez Zarząd Główny i Radę Towarzystwa.

Składki członkowskie za następne lata w odpowiedniej wysokości należy uiszczać do 10 lutego każdego roku.

Składki należy wpłacać na konto:

Polskie Towarzystwo Badania Gier
ul. Kossaka 9/7, 60–759 Poznań
nr konta bankowego:
PKO BP SA, Oddział 14 w Poznaniu:
39 1020 4027 0000 1902 0396 6587
Tytułem: Składka członkowska za rok 201_ + imię i nazwisko wpłacającego.

Jednocześnie uprzejmie prosimy o przesłanie danych do listy członków PTBG publikowanej na witrynie Towarzystwa wg poniższych wzorów na adres SurdykMG@amu.edu.pl:
1. stopień naukowy/tytuł zawodowy
2. imię i nazwisko
3. reprezentowana dyscyplina naukowa/uzyskane wykształcenie
4. uczelnia, jednostka, miasto/miejscowość (w przypadku pracowników
5. naukowych/dydaktycznych/naukowo-dydaktycznych i studentów)
aktualny, kontaktowy adres mailowy

Przykład 1 (pracownik uczelni):

- dr AAAA BBBB, lingwistyka stosowana-glottodydaktyka, anglista, Instytut Lingwistyki Stosowanej UAM Poznań, AAABBB@amu.edu.pl

Przykłady 2, 3 (pracujący, niezwiązany z żadną uczelnią):

- mgr XXXXX YYYYY, informatyka, Warszawa, XXX@aaa.pl
- FFFFFF GGGGGG, pracujący, Wrocław, GGG@aaa.pl

Przykłady 4, 5 (student):

- VVVVV ZZZZZ, student 2. roku filologii angielskiej, Wydział Anglistyki UAM Poznań, ZZZ@aaa.pl
- Lic. DDDDD EEEEEE, student 5. roku filologii angielskiej, Wydział Anglistyki, UAM Poznań, EEE@aaa.pl

Zarząd Główny PTBG gorąco zachęca do działalności w Kołach PTBG oraz powoływania nowych Kół (szczegóły określa Statut PTBG, lista istniejących Kół na kolejnych stronach).

Serdecznie zapraszamy do odwiedzania strony PTBG (<www.PTBG.org.pl>) rejestracji i udziału w dyskusjach na forum naukowym Towarzystwa (wejście ze strony głównej Towarzystwa) oraz odwiedzania profilu PTBG w serwisie Facebook.

Członkowie Towarzystwa mogą również brać udział w corocznych konferencjach naukowych PTBG z cyklu „Kulturotwórcza funkcja gier" (zwykle w listopadzie każdego roku w Poznaniu, strona każdej bieżącej strony pod adresem <www.gry.konferencja.org>) **ze zniżkową opłatą konferencyjną zawierającą ponadto składkę za nadchodzący rok**.

Zachęcamy do lektury publikacji PTBG i czasopisma „Homo Ludens" (dostępne online <http://ptbg.org.pl/HomoLudens/>, więcej informacji nt. poprzednich publikacji Towarzystwa można znaleźć w zakładce „Publikacje" – wejście ze strony głównej PTBG.

DEKLARACJA CZŁONKOWSKA >>>

DEKLARACJA CZŁONKOWSKA
Polskiego Towarzystwa Badania Gier

Wyrażam swoją wolę przystąpienia do towarzystwa naukowego pod nazwą Polskie Towarzystwo Badania Gier.

Oświadczam, że znany jest mi statut PTBG i akceptuję jego postanowienia.

1. IMIĘ/IMIONA _____
2. NAZWISKO _____
3. DATA URODZENIA _____
4. ADRES ZAMIESZKANIA _____
5. ADRES KONTAKTOWY, TEL., E-MAIL _____
   _____
   _____
6. ROK WSTĄPIENIA _____
7. TYTUŁ ZAWODOWY / STOPIEŃ NAUKOWY / STUDENT (UCZELNIA, KIERUNEK, ROK), WYKSZTAŁCENIE, ZAWÓD WYKONYWANY

_____
_____
_____

Podpis

Informacje o Kołach Polskiego Towarzystwa Badania Gier

Od roku 2005 do teraz zostało powołanych sześć statutowych Kół PTBG (w kolejności powstawania):

Poznańskie Koło PTBG przy Instytucie Lingwistyki Stosowanej Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Adres: ul. 28 czerwca 1956 r. nr 198, 61-485, Poznań
Zarząd Koła:

- Przewodniczący: dr Augustyn Surdyk,
- Członek Zarządu: prof. UJK dr hab. inż. Jan Zych,
- Członek Zarządu: mgr Bartosz Kuczyński.

Kontakt: SurdykMG@amu.edu.pl

Warszawskie Koło PTBG przy Wydziale Pedagogiki Uniwersytetu Warszawskiego

Zarząd Koła:

- Przewodniczący: dr Zbigniew Wałaszewski,
- Członek Zarządu: Przemysław Bociąga,
- Członek Zarządu: Maciej Ryng.

Kontakt: zw@aps.edu.pl

Bydgoskie Koło PTBG przy Instytucie Neofilologii i Lingwistyki Stosowanej Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy

Adres: ul. Grabowa 2, 85-601, Bydgoszcz
Zarząd Koła:

- Przewodniczący: dr Michał Mochocki
- Członek Zarządu: dr Aleksandra Mochocka
- Członek Zarządu: mgr Krzysztof Chmielewski

Kontakt: michal.mochocki@gmail.com

Gdańskie Koło PTBG przy Wydziale Zamiejscowym SWPS w Sopocie

Zarząd Koła:

- Przewodnicząca: dr Agata Hofman
- Wiceprzewodnicząca: mgr Ewa Szumilewicz
- Sekretarz: lic. Kamila Kraszewska

Kontakt: agata.hofman@lanlab.pl

Krakowskie Koło PTBG przy Instytucie Sztuk Audiowizualnych UJ w Krakowie

Zarząd Koła:

- Przewodniczący: mgr Marcin Petrowicz
- Członek Zarządu: mgr Justyna Janik
- Członek Zarządu: Maciej Nawrocki

Kontakt: marcin.petrowicz@gmail.com

Wrocławskie Koło PTBG przy Zakładzie Nowych Mediów Instytutu Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej Dolnośląskiej Szkoły Wyższej we Wrocławiu

Zarząd Koła:

- Przewodniczący: dr Jan Stasieńko
- Członek Zarządu: dr Dorota Chmielewska-Łuczak
- Członek Zarządu: dr Dobrosława Grzybkowska-Lewicka

Kontakt: janostas@poczta.onet.pl

Informacje i komunikaty dot. działalności Kół publikowane są na witrynie internetowej PTBG, w odpowiednich działach forum oraz w profilu towarzystwa w serwisie Facebook.