

# Wprowadzenie do wiedzy o grach komputerowych

mgr inż. Marek Kannchen

Akademia im. Jakuba z Paradyża w Gorzowie Wielkopolskim

# Ludologia – pochodzenie i charakterystyka terminu

Termin *ludologia* powstał z połączenia łacińskiego słowa *ludus* będącego określeniem zabawy i gry, i greckiego słowa *logos* oznaczającego min. rozum, myśl. Zgodnie z tym źródłosłowem ludologię określa się jako naukę poświęconą badaniu gier i zabaw. Ludologia wyłoniła się jako dziedzina badań naukowych w odpowiedzi na wzrost znaczenia i zainteresowania grami komputerowymi, jednak wypracowane przez nią teorie i metody mogą służyć do badania różnych rodzajów gier i zabaw jakie obserwujemy we współczesnych kulturach. Badania ludologiczne nie obejmują matematycznej teorii gier, wykorzystywanej często w ekonomii.

# Ludologia – pochodzenie i charakterystyka terminu

Określenie *ludologia* po raz pierwszy (w opisywanym tu znaczeniu) zostało użyte w 1999 roku przez badacza gier Gonzalo Frasca, w artykule „Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative”. Prawdopodobnie, używając tego terminu do określenia nowej gałęzi badań humanistycznych Frasca nie tylko nawiązał do łacińskiego źródłosłowu, ale również do książki historyka i socjologa Johana Huizingi „Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury”. Przywoływana często przez ludologów praca Huizinga pokazuje zasadniczą rolę gier i zabaw w powstawaniu i rozwoju kultur.

# Ludologia – pochodzenie i charakterystyka terminu

Artykuł Gonzalo Frasca „Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative” stał się głównym manifestem rodzącej się nauki. Autor zwrócił uwagę na konieczność traktowania gier komputerowych jako odrębnego przedmiotu refleksji akademickiej, wymagającego własnej teorii i metodologii. Sprzeciwił się tym samym monopolowi, jaki na badanie gier i zabaw chciały stworzyć inne tradycje badawcze, głównie narratologiczne, traktujące grę jako ekwiwalent tradycyjnego literackiego tekstu.

# Ludologia – pochodzenie i charakterystyka terminu

Głównymi celami jakie stawia przed sobą ludologia, jest stworzenie pogłębionej refleksji nad grami i zabawami jako autonomicznymi zjawiskami kulturowymi. Dlatego też, podobnie jak inne dziedziny naukowe (np. filmoznawstwo, literaturoznawstwo, medioznawstwo), ludologia dąży do wypracowania odpowiedniej teorii i metodologii badań. Nauka ta sprzeciwia się podporządkowaniu badań nad grami i zabawami innym formom refleksji akademickiej tj. literaturoznawstwu, filmoznawstwu i medioznawstwu, gdyż pomijają one zasadnicze cechy gier i zabaw, eksponując właściwości charakterystyczne dla tych dziedzin (np. narracja w przypadku literaturoznawstwa lub elementy wizualne w przypadku filmoznawstwa). Tego typu analizy pomijają istotne dla gier i zabaw jakości.

# Ludologia – pochodzenie i charakterystyka terminu

Ludologia stara się pokazać, że gry nie są jedynie oglądane lub opowiadane, ale przede wszystkim – grane, dlatego też podkreśla się tu znaczenie działań podejmowanych przez gracza i symulowanego przez gry środowiska, w którym mają one miejsce. Ludologia nie odrzuca innych perspektyw badawczych, ale zwraca uwagę na to, że w przypadku badania takiego fenomenu kulturowego jak gry i zabawy uniemożliwiają one uzyskanie pełnego oglądu i zrozumienia.

# Klasyczne inspiracje ludologii

W prowadzonych analizach ludologia często przywołuje klasyczne prace poświęcone grom i zabawom. Za najistotniejsze dzieła „pre-ludologiczne” stanowiące źródło teoretycznych inspiracji dla badań ludologicznych uznaje się najczęściej dwie prace: wspomnianą „Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury” Johana Huizingi oraz „Gry i ludzie” Rogera Cailloisa.

# Klasyczne inspiracje ludologii

„Homo ludens” jest pierwszą monografią poświęconą ważkiej roli gier i zabaw w funkcjonowaniu kultury. Huizinga poddaje analizie elementy ludyczne obecne wśród kultur pierwotnych, orientalnych oraz we współczesnej mu kulturze, skupiając się przy tym na szerokim spektrum praktyk i instytucji, tj. prawo, wojna, wiedza, sztuka, filozofia. Jak zauważa holenderski socjolog, każda kultura istniejąca na świecie wywodzi się z zabawy i w większym lub mniejszym stopniu jest nią przeniknięta. Huizinga wykazuje, że czynnik ludyczny obecny w zabawach i grach jest impulsem kulturotwórczym do dziś obecnym u podłoża wszelkich społecznych praktyk i instytucji, a także inspiratorem dla powstawania nowych form społecznych w kulturach całego świata. „Homo ludens” dostarcza również jednej z pierwszych precyzyjnych definicji zabawy.



# Klasyczne inspiracje ludologii

*Jak stwierdza Huizinga, zabawa jest: [...] czynnością swobodną, którą odczuwa się jako „nie tak pomyślaną” i pozostającą poza zwykłym życiem, a która mimo to może całkowicie zaabsorbować grającego; czynnością, z którą nie łączy się żaden interes materialny, przez którą żadnej nie można osiągnąć korzyści, która dokonuje się w obrębie własnego określonego czasu i własnej, określonej przestrzeni; czynnością przebiegającą w pewnym porządku, według określonych reguł i powołującą do życia związki społeczne, które ze swej strony chętnie otaczają się tajemnicą lub za pomocą przebrania uwydatniają swoją inność wobec zwyczajnego świata [Huizinga, 1998, s. 31].*

# Klasyczne inspiracje ludologii

Opracowanie „Gry i ludzie” autorstwa francuskiego teoretyka kultury Rogera Cailloisa dostarcza szczegółowej społecznej teorii gier i zabaw. Caillois analizuje społeczne implikacje, znaczenie, powiązania i relacje pomiędzy poszczególnymi kategoriami gier i zabaw, proponuje również własną definicję gier i zabaw, w ogólnym zarysie przypominającą definicję Huizingi. Na szczególną uwagę zasługuje zaprezentowana w „Grach i ludziach” typologia gier i zabaw. Caillois wyodrębnia cztery rodzaje gier i zabaw, są to kolejno:

# Klasyczne inspiracje ludologii

**agon** – wszelkie gry i zabawy oparte na współzawodnictwie i rywalizacji, w tym wszelkiego rodzaju zawody sportowe,

# Klasyczne inspiracje ludologii

**alea** – określenie to jest łacińską nazwą dla gry w kości, kategoria ta obejmuje wszelkiego rodzaju gry losowe i hazardowe – ruletka, loterie, gra w orła i reszkę,

# Klasyczne inspiracje ludologii

**mimicry** – są to gry i zabawy oparte na naśladowaniu, odgrywaniu, odtwarzaniu lub wytwarzaniu jakiejś rzeczywistości – w kategorię tą wpasowują się przedstawienia teatralne, widowiska, rytuały, wszelka gra aktorska,

# Klasyczne inspiracje ludologii

**ilinx** – jest to ogół gier i zabaw, które mają wywołać oszołomienie, chwilowe zaburzenie świadomości i percepcji poprzez silne bodźce powodujące euforię lub lęk – współcześnie doskonałym przykładem gier tej kategorii mogą być sporty ekstremalne, skoki na bungee.

# Klasyczne inspiracje ludologii

Dodatkowo Caillois wprowadza dwie metakategorie: *paidea* i *ludus*, które w różnym stopniu mogą przejawiać się pośród wyżej wymienionych typów. *Paidea* wywodzi się od greckiego określenia dla „dziecka”, w teorii Cailloisa odsyła do wszelkich swobodnych i niczym nie skrzepowanych form ekspresji instynktu zabawowego, które możemy zaobserwować u ludzi i zwierząt. Cechą wyróżniającą *paidea* jest brak jasno sprecyzowanych reguł, spontaniczność i przesada.

# Klasyczne inspiracje ludologii

Jak zauważa Caillois, *paidea* przejawia się: [...] we wszelkiej uciechu wyrażającej się natychmiastowymi, bezładnymi ruchami, żywiołowym swobodnym igraniem, chętnie przebierającym miarę [...] od plecenia co ślina na język przyniesie do mazania po papierze, od przerzucania się obelgami po dzikie hałasy [...] [Caillois, s. 34].



# Klasyczne inspiracje ludologii

Z kolei *ludus* jest podtypem gier określającym zabawę ujętą w jasno sprecyzowane reguły, bardziej charakterystyczne dla gier niż zabaw. Chaos i spontaniczność *paidea*, w formie *ludus* podporządkowane zostają arbitralnym zasadom. W ten sposób *ludus*, przejawiający się w przyjęciu określonych reguł i skodyfikowanych działań, przyczynia się do rozwoju określonej sprawności (np. gra w szachy i rozwój umiejętności strategicznych).

# Klasyczne inspiracje ludologii

Gra typu *Ludus* charakteryzuje się głównie tym, że [...] *podsuwa wciąż nowe, arbitralnie przyjęte przeszkody; wynajduje tysiące sposobności i tysiące układów* [...] [Caillois, s. 38], które w miejsce niedookreśloności zabawy wprowadzają ład zasad, z góry definiując pole działań możliwych do powzięcia przez graczy. W *ludus* zawsze zawiera się pewna sytuacja (np. stały układ reguł), która może być odtwarzana w nieskończoność, ale też stanowić punkt wyjścia dla różnych kombinacji (dobrze obrazuje to powiedzenie szachistów mówiące, że od początku istnienia tej gry nie rozegrano dwu podobnych do siebie partii).

# Klasyczne inspiracje ludologii

Kategorie wypracowane na gruncie koncepcji Huzingi i Cailloisa są powszechnie wykorzystywane we współczesnych badaniach ludologicznych.

# Podstawowe kategorie badań ludologicznych

Metody i teorie wypracowane na gruncie ludologii najczęściej używane są do badania gier komputerowych. Ludologowie w swoich analizach zwracają uwagę na fakt, że gry komputerowe są przede wszystkim grami, a dopiero później medium, widowiskiem, opowieścią i dlatego wymagają odrębnych autonomicznych kategorii badawczych. Jak twierdzi ludolog Espen Aarseth: [...] *wymiary ciała Lary Croft, przeanalizowane już do znudzenia przez teoretyków filmu, są nie ważne dla mnie jako gracza, gdyż inaczej wyglądające ciało nie sprawi, że będę grać inaczej. Kiedy gram nawet nie widzę jej ciała widzę poprzez nie i ponad nim* [Aarseth, 2004].

# Podstawowe kategorie badań ludologicznych

Ludologia stara się pokazać różnicę pomiędzy tradycyjnymi badaniami mediów opartymi głównie na analizach przedstawienia, a grą która jest nie tylko przedstawieniem, ale i „dzianiem się”. Gonzalo Frasca zauważa, że tradycyjne badania literaturoznawcze i medioznawcze koncentrujące się na analizach reprezentacji (sposobach przedstawiania świata w grze), zaadoptowane do badań nad grami pomijają charakterystyczny dla gier wymiar akcji. Gry, według Gonzalo Frasca, to reprezentacja plus akcja – zachowania podejmowane przez gracza, które konstytuują świat przedstawiony.

# Podstawowe kategorie badań ludologicznych

Przytoczoną koncepcję doskonale obrazuje przykład przywoływany przez polskiego ludologa Mirosława Filiciaka: *Dla biernego widza zajmującego miejsce na trybunach, mecz układa się w historię – ma swój początek i finał, oddzielone okresem wzlotów i upadków obu drużyn. Jednak w wypadku gier wideo nie jesteśmy widzami na trybunach. Jesteśmy piłkarzami – sami mamy wpływ na przebieg rozgrywki, więc powinniśmy przyjąć perspektywę zawodników na murawie. A to czego doświadcza piłkarz w trakcie meczu nie daje się sprowadzić do prostej historyjki. Reasumując: choć ciąg znaków tworzony w trakcie gry daje często efekt podobny do narracji, to nie można na niego patrzeć tylko w kategoriach efektu [Filiciak 2006, s. 56].*

# Podstawowe kategorie badań ludologicznych

Stosownie do powyższych postulatów, ludologia stara się stworzyć własny zestaw teoretycznych narzędzi badawczych. Głównymi kategoriami badawczymi stosowanymi w analizach ludologicznych są przede wszystkim: symulacja (świat przedstawiony oraz rządzące nim reguły) i akcja (działania gracza podejmowane w symulowanym środowisku).

# Podstawowe kategorie badań ludologicznych

Espen Aarseth w swoich rozważaniach proponuje badanie gier na trzech komplementarnych poziomach. Są to:

**zasady gry** (ang. *rules*) – odnoszą się do wszelkich elementów dotyczących reguł gry i zasad symulacji,

**świat gry** (ang. *gameworld*) – zawierają się tu kwestie dotyczące wykreowanego w grze świata,

**rozgrywka** (ang. *gameplay*) – w skład tego poziomu wchodzi wszelkie działania podejmowane przez gracza, efekty zastosowania przez niego zasad gry w świecie przez tę grę wykreowanym.



# Podstawowe kategorie badań ludologicznych

Elementem dodatkowym, dopełniającym powyższe kategorie, jest aktywna wiedza gracza dotycząca gry i przejawiająca się w podejmowanych przez gracza strategiach działania, stylach i technikach gry. Przybiera ona również postać podręczników, przewodników gracza jak i innych spisanych form informacji, które gracz zdobywa na temat gry [Aarseth, 2004].

# Podstawowe kategorie badań ludologicznych

Podobną propozycję badań gier proponuje Jesper Juul, który również wyodrębnia trzy poziomy analiz. Są to:

**gra** (ang. *the game*) – system stworzony przez określone reguły gry,

**gracz** (ang. *the player*) – poziom odnoszący się do relacji jakie powstają pomiędzy graczem, a grą,

**świat** (ang. *the world*) – poziom określający relacje pomiędzy uczestnikami danej gry, a resztą świata (implikacje wynikające z gry dla rzeczywistości, np. wzbogacenie się w skutek wygranej).

# Podstawowe kategorie badań ludologicznych

Analizując klasyczne definicje gier i zabaw, Juul wyodrębnił sześć zasadniczych cech gry (zasady gry, zmienny i wymierny rezultat gry, wartości definiujące co uznawane jest za pozytywny wynik gry, wysiłki gracza, przywiązanie gracza do wyniku gry, negocjowalne konsekwencje gry) i łącząc je z wyodrębnionymi przez siebie kategoriami stworzył współczesną definicję gry. Według Jespera Juula gra jest to *bazujący na regułach system formalny ze zmiennym i wymiernym wynikiem, gdzie różnym rezultatom przydawane są różne wartości [np. zwycięstwo uznawane jest za wartość pozytywną, porażka – za wartość negatywną], gracz podejmuje wysiłek żeby wpłynąć na wynik i czuje związek swoich starań z wartością wyniku, a konsekwencje aktywności gracza są opcjonalne i negocjowalne [Jesper Juul, 2003].*

# Podstawowe kategorie badań ludologicznych

Metodę badań stworzoną głównie do analizy gier komputerowych proponuje Lars Konzack. Zwraca on uwagę, na fakt, że w przypadku gier komputerowych da się wyróżnić dwa wzajemnie powiązane i oddziałujące na siebie poziomy, tj. przestrzeń wirtualną i przestrzeń rozgrywki. Przestrzeń wirtualna dotyczy świata gry – fikcyjnej przestrzeni wykreowanej w grze, fabuły gry, zasad i reguł rządzących rozgrywką. Z kolei przestrzeń rozgrywki dotyczy wszelkich niezbędnych akcesoriów, potrzebnych do rozegrania gry (komputera lub konsoli do gier, joysticków lub padów, monitora itp.), a także działań, które gracz może podejmować w trakcie rozgrywki. Dodatkowo Konzack twierdzi, że aby w pełni uchwycić fenomen danej gry komputerowej, należy przeanalizować płaszczyznę techniczną, estetyczną i społeczno – kulturową.

# Podstawowe kategorie badań ludologicznych

W tym celu proponuje siedem warstw analizy:

– badające płaszczyznę techniczną:

**hardware** (sprzęt potrzebny do rozgrywki),

**kod programu** (informatyczny język, w którym program został stworzony),

**funkcjonalność** (wypadkowa kodu programu i parametrów używanego do rozgrywki sprzętu),

# Podstawowe kategorie badań ludologicznych

– badające specyfikę rozgrywki:

**rozgrywka** (cele gry, przeszkody, nagrody, działania),

**znaczenie** (warstwa semantyczna gry),

**odniesienia do innych gier i mediów** (referencyjność),

# Podstawowe kategorie badań ludologicznych

– **warstwa społeczno – kulturowa** badająca zjawiska kulturowe i społeczne, które powstają wokół gier komputerowych (m.in. wzajemne relacje pomiędzy graczami) [Konzack, 2002].

# Przedstawiciele ludologii

Do grona naukowców zajmujących się badaniem gier i zabaw oraz rozwijaniem teorii i metod ludologii należą:

- Gonzalo Frasca,
- Espen Aaserth,
- Jesper Juul,
- Lars Konzack
- Henry Jenkins



# Przedstawiciele ludologii

W Polsce ludologia jest nauką stosunkowo słabo rozwiniętą, jednak sytuacja ta powoli ulega zmianie.

Z ważniejszych badaczy zajmujących się ludologią w naszym kraju wymienić należy:

- Mirosława Filiciaka,
- Jerzego Szeję,
- Augustyna Surdyka.

# Przedstawiciele ludologii

Pokrewne ludologii analizy prowadzili również medioznawcy: Jan Stasiński, badający powiązania gier komputerowych i literatury, oraz Piotr Sitarski analizujący problemy komunikacji w cyberprzestrzeni.

# Przedstawiciele ludologii

Ważnym ośrodkiem skupiającym badaczy i sympatyków ludologii jest [Polskie Towarzystwo Badania Gier.](#)

# Wybrana literatura przedmiotu

Espen Aarseth, *Genere Trouble, Electronic book review* 21-V-2004, <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/vigilant>

Roger Caillois, *Gry i ludzie*, Warszawa 1997.

Mirosław Filiciak, *Wirtualny plac zabaw. Gry Sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa 2006.

Gonzalo Frasca, *Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative*, Helsinki 1999, <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>.

# Wybrana literatura przedmiotu

Hasło: *game studies*, Internetowa Encyklopedia Wikipedia, <http://en.wikipedia.org/wiki/Ludology>.

Johan Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, Warszawa 1998.

Henry Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, Warszawa 2007.

Jesper Juul, *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness*, [w:] *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, red. Marinka Copier, Joost Raessens, Utrecht 2003, s. 30-45. (dostępny również w wersji elektronicznej na: <http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld>).

# Wybrana literatura przedmiotu

Lars Konzack, *Computer Game Criticism: A method for computer game analysis*, 12-V-2002, <http://www.vrmedialab.dk/~konzack/tampere2002.pdf>.

*Kulturotwórcza funkcja gier*, red. Augustyn Surdyk, Poznań 2007.

Paweł Marcisz, *Próba formalizacji dyskursu wokół gier fabularnych w kategoriach Michela Foucaulta*, referat wygłoszony na konferencji naukowej „Kulturotwórcza funkcja gier”, Poznań 2005, maszynopis.

Piotr Sitarski, *Rozmowy z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Kraków 2002.

# Wybrane wortale internetowe o ludologii i badaniu gier

Wortal Ludology.org, założony przez Gonzalo Frasca, <http://www.ludology.org>.

Wortal Game studies.org, współtworzony przez Espena Aasertha, <http://gamestudies.org>.

Wortal Game Research – The art, business, and science of video games, projekt tworzony pod patronatem Uniwersytetu w Kopenhadze, <http://game-research.com>.

# Wybrane wortale internetowe o ludologii i badaniu gier

Strona główna Polskiego Towarzystwa Badania Gier – pierwszej naukowej instytucji poświęconej badaniom nad grami, zabawami, grami komputerowymi <http://ptbg.org.pl>.

Forum Polskiego Towarzystwa Badania Gier – odbywają się tu liczne dyskusje poświęcone problematyce badań nad grami, zabawami, grami komputerowymi. Skupia zarówno naukowców, jak i sympatyków badań ludologicznych <http://ptbg.org.pl/forum>.



# Źródło

BOMBA.BLOG :: Radosław Bomba – Ludologia - <http://rbomba.pl/archives/89>

**Dziękuję za uwagę**