

## Kulturotwórcza funkcja gier Gra jako medium, tekst i rytuał. Tom I i II

**Agata Hofman, Monika Motyka**

*Uniwersytet Gdański*

*Language Laboratories w Gdańsku*

Augustyn SURDYK (red.), *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, tom I, seria „Język–kultura–komunikacja” nr 1, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań, 2007.

Augustyn SURDYK, Jerzy Zygmunt SZEJA (red.), *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, tom II, seria „Język–kultura–komunikacja” nr 2, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2007.

Publikacja pod tytułem *Kulturotwórcza funkcja gier – Gra jako medium, tekst i rytuał* jest zbiorem tekstów z zakresu glottodydaktyki, językoznawstwa oraz literaturoznawstwa – pierwszym z dwóch tomów referatów, które wygłoszono podczas I Konferencji Polskiego Towarzystwa Badania Gier (PTBG). Konferencja była współorganizowana przez Instytut Lingwistyki Stosowanej UAM oraz Międzynarodowe Targi Poznańskie w dniach 19–20 listopada 2005 roku. Redaktorem serii *Język–Kultura–Komunikacja* jest prof. Waldemar Pfeiffer a redakcję naukową pierwszego tomu poprowadził dr Augustyn Surdyk. Ze wstępu napisanego przez Surdyka, jednego z głównych założycieli PTBG, głównego organizatora cyklu konferencji oraz inicjatora niniejszej serii, dowiadujemy się, że pierwsza naukowa inicjatywa ludologiczna w Polsce spotkała się z ogromnym zainteresowaniem zarówno językoznawców, jak też filozofów, socjologów, specjalistów zajmujących się nowymi mediami oraz innych naukowców w kraju i za granicą. Dlatego też postanowiono wydać dwa tomy, dzieląc je na pierwszy, dydaktyczno-humanistyczny, oraz drugi, który skupia tematy osadzone w naukach społecznych i ścisłych.

Pierwszy tom składa się z czterech części: *Gra a sprawność językowa*, *Gra a struktura języka*, *Gra a dyskurs literacki* oraz *Gra a interakcja dydaktyczna*, po których znajdują się noty o autorach poszczególnych referatów.

Pierwsza część, *Gra a sprawność językowa*, zawierająca dziesięć referatów, rozpoczyna się od artykułu Teresy Siek-Piskozub *Strategia ludyczna w glottodydaktyce*. Autorka definiuje tu pojęcie strategii ludycznej, rozważa przyczyny jej popularności, a także przedstawia wyniki badań nad przydatnością poszczególnych technik ludycznych dla nauczania języków obcych. Warto również zwrócić uwagę na autorską analizę przyczyn popularyzowania się technik ludycznych oraz wnioski dla praktyki nauczania.

W kolejnym artykule pt. *Po co nam luka informacyjna? Gry i zabawy w glottodydaktyce – z badań własnych* Paweł Hostyński prezentuje najważniejsze wyniki dwóch badań pilotażowych – ankietowego oraz wywiadu otwartego – przeprowadzonych ze studentami II i III roku studiów kierunku filologia-lingwistyka stosowana. Celami były: ocena fakultetu; ocena wybranych jego elementów; zebranie informacji nt. zadań z luką informacyjną używanych w edukacji szkolnej i odrębnie na studiach na specjalności lingwistyka stosowana; uzyskanie od studentów m.in. informacji dotyczących ich osobistych priorytetów i przekonań nt. nauczania i uczenia się języków obcych. Jednym z ważnych wniosków autora jest, że w glottodydaktyce wciąż za mało miejsca i czasu poświęca się na ludyczne aspekty akwizycji podczas nauki języka obcego.

Alina Jurasz, w referacie *Kilka uwag o dydaktycznym potencjale gier językowych na przykładzie języka niemieckiego*, przedstawia propozycje wykorzystania gier językowych w dydaktyce języków obcych. Autorka wskazuje iż, „dodatkowymi i niepodważalnymi wartościami gry językowej są również jej ekspresja i spory potencjał motywacyjny, które może przekonają wątpiących, że czasem warto »odsieriożnić« ważne i skomplikowane zagadnienia językowe”.

Następnie Beata Kędzia-Klebeko, przedstawiając *Grę z tekstem, czyli o kształceniu literackim na lekcjach języka obcego*, wyjaśnia, w jaki sposób gry literackie „kształcą język, styl wypowiedzi, myśli i wyobraźnię ucznia, stanowiąc doskonałą zabawę i są źródłem satysfakcji, jaką daje praca w grupie i w poczuciu bezpieczeństwa emocjonalnego”.

Marek Laskowski w artykule *Gry i zabawy językowe w ramach lekcji języka niemieckiego na przykładzie podręcznika „Hier und Da”* proponuje zwrócenie uwagi na znaczenie gier i zabaw na lekcjach języka niemieckiego w szkole średniej, ilustrując wywód podręcznikiem *Hier und Da* dla klasy pierwszej – podkreślając socjalny, semantyczny, pragmatyczny oraz motywacyjny wymiar zabaw i gier.

Dalej Olga Makarowska, prezentując *Wybrane gry językowe na lekcjach języka rosyjskiego*, porusza zagadnienie kształtowania umiejętności i nawyków posługiwania się językiem obcym w mowie i piśmie, ukazując problem realizacji intencji semantyczno-komunikacyjnej (na przykładzie języka rosyjskiego).

Grzegorz Markowski w artykule *Rola gier i zabaw w nauczaniu dorosłych na przykładzie francuskiego języka specjalistycznego jako obcego* przedstawia korzyści edukacyjne, jakie można osiągnąć poprzez stosowanie gier i zabaw w tego rodzaju nauczaniu. Pokazując indywidualne predyspozycje uczniów, prezentuje również ich wpływ na osią-

gnięcie sukcesu w uczeniu się języka specjalistycznego, ich znaczenie w przyswajaniu języka tak mówionego, jak i pisanego.

Z kolei Beata Rusek analizuje problem zabaw interakcyjnych w nauczaniu języków obcych. Przedmiotem artykułu *Zabawy interakcyjne w nauczaniu języków obcych* są możliwości wykorzystania zabaw interakcyjnych w nauczaniu języków obcych, zwłaszcza w rozwijaniu sprawności mówienia.

Następnie Augustyn Surdyk w artykule *Od Tolkiena do glottodydaktyki, czyli o Technice Gier Fabularnych w dydaktyce języków obcych i gustach literackich studentów* nawiązuje do swojej pracy doktorskiej pt. *Gry fabularne na lektoracie a autonomizacja studenta*. Jej celem było sprawdzenie efektywności i walorów autonomizujących nowatorskiej techniki gier fabularnych, zaliczonej do grupy technik komunikacyjnych, w doskonaleniu obcojęzycznym na poziomie akademickim. W artykule autor prezentuje jeden ze słabiej akcentowanych w pracy doktorskiej nurtów swoich badań – związku poczytności literatury fantastycznej wśród studentów z powodzeniem w uczestnictwie w technice gier fabularnych – oraz proponuje definicję klasycznych (narracyjnych) gier fabularnych (ang. *role-playing games*).

Pierwszą część zamyka tekst Anny Zwierzyckiej-Raulinajtys *Piosenka w nauczaniu dzieci języka obcego – zabawa czy trudność?* Autorka podejmuje próbę badania adekwatności piosenek z podręczników do nauki języka angielskiego dla dzieci, które jeszcze nie czytają i nie piszą. Z przeprowadzonych przez siebie badań wnioskuje, że piosenki z podręczników *Cool! (starter)* i *Eko and Friends (starter)* są niedostosowane do możliwości wokalnych dzieci 6-letnich i 7-letnich niekształconych muzycznie.

Druga część, *Gra a struktura języka*, składa się z trzech referatów. Pierwszy z nich, autorstwa Alicji Skaguchi, *Gry językowe a esperanto: kilka uwag*, zwraca uwagę na pewną osobliwość esperanto, mianowicie na różnorodne możliwości gier i zgadywanek w tym języku. Odzwierciedlają one specyficzne tendencje strukturalno-stylistyczne na płaszczyźnie *parole* lub tekstu. Autorka podkreśla, że gry słów polegają przede wszystkim na wieloznaczności (polisemii i homonimii) oraz paronimii wyrazów, a także na intertekstualności.

Z kolei Arkadiusz Jabłoński w artykule *Kontekst, fakt, działanie. Przydatność ramy kontekstowej gier w kształtowaniu i badaniu aktywności komunikacyjnej* przedstawia honoryfikatywność, czyli zjawisko uprawomocniania sytuacji komunikacyjnych. Jak stwierdza autor, jest to dziedzina znacznie szersza niż wąsko i subiektywnie pojmowane badania nad tzw. grzecznością wypowiedzi. Jabłoński podkreśla, iż wyniki badań mogą znaleźć zastosowanie nie tylko w ramach ściśle pojętego językoznawstwa i normatywnej pragmatyki językowej, ale także w nauce o komunikacji i w badaniach nad komunikacją międzykulturową czy też sztuczną inteligencją.

Bartosz Kuczyński przedstawia *Grę słów i obrazu w propagandzie komunistycznej na podstawie wybranych ilustracji z czasopisma „Szpilki” z lat 1946–1953*. Materiał przedstawiony w referacie wpisuje się w styl propagandy okresu stalinowskiego. Przedstawione

ilustracje oparte są w dużej mierze na niedopowiedzeniach, hiperbolizacjach i uogólnieniach; jednocześnie w całości zachowują zasadę aktualności, będąc bieżącymi komentarzami do aktualnych wydarzeń politycznych na świecie.

Część trzecia to zbiór siedmiu referatów na temat *Gra a dyskurs literacki*. Mirosław Loba w artykule *Gra, fikcja, fantazmat* omawia pokrótce zagadnienia aktywności ludzkiej oraz fantazmatycznej, ukazując ich wzajemne relacje. „Gra – twierdzi autor – która bierze w nawias rzeczywistość, uwalnia dodatkowo fantazmaty przesłaniające zarówno świat gry jak i świat rzeczywisty”. Ponadto w rozdziale pt. *Fikcyjne światy* Loba przedstawia grę jako pewną analogię do rzeczywistości, powstającą poprzez stworzenie fikcyjnego świata rządzącego się własnymi prawami, autonomiczną i często wolną od życiowych obciążeń logiką. W ostatnim rozdziale autor rozważa m.in. pojęcie dialektyki.

Z kolei Aleksandra Mochocka prezentuje „*Grę Endera*” O.S. Carda, czyli *życie jako grę albo grę jako życie*. Ukazuje na podstawie przywołanych przykładów dominujący w niej motyw gry: „Gra jest metaforą życia; ludzki los jest nieustannym udziałem w grze”.

Mochocka jest również autorką tekstu *White Wolf – Black Dog. Metafikcja w RPG*, gdzie ukazuje przykłady metafikcji w tekstach tworzonych na potrzeby gier fabularnych (scenariuszach, podręcznikach, suplementach), podkreślając, iż „tendencje metafikcyjne nasilają się stając się wręcz wyznacznikiem estetyki postmodernistycznej”.

Natomiast Michał Mochocki, przedstawiając *Scenariusze narracyjnych gier fabularnych. Propozycja metody badawczej*, nawiązuje do podstaw swojej pracy doktorskiej dotyczącej monograficznych badań naukowych nad pisarstwem scenarzysty RPG – *role-playing games*. W swoich badaniach autor uwzględnił trzy główne cele. Dąży do gruntownego przebadania tekstów od roku 1993 do czasów obecnych, by uzyskać kompletny i szczegółowy obraz zjawiska z podziałem na grupy i podgrupy. Porównuje także fabuły scenarzysty RPG z fabułami opowiadań i powieści fantastycznych z analogicznego przedziału czasowego. Wreszcie potwierdza „tezę o ewolucji badanego gatunku w stronę tradycyjnej literatury”.

Michał Potocki jest autorem kolejnego artykułu pt. *Karciany świat „Przepowiedni Dżokera” Josteina Gaardera*. Na przykładzie powieści ukazuje możliwości zastosowania gier w karty. Przedstawia m.in., iż karty do gry są w powieści nie tyle głównym motywem, lecz konceptem, na podstawie którego zbudowany jest utwór. Podkreśla też rolę gry w pasjans, która pozwala na oderwanie się od rzeczywistości. Ponadto stwierdza, że karty „dzięki ich powiązaniu ze światem nadprzyrodzonym stanowią jeden z najpopularniejszych sposobów przewidywania przyszłości”.

Z kolei Joanna Zawisza-Smejlis i Tomasz Smejlis w artykule *Play-by-forum: inne oblicze gier fabularnych* przedstawiają innowacyjny pomysł Gonzaleza polegający na przeniesieniu zasad gry *play-by-email* (PBeM, gry za pośrednictwem poczty elektronicznej) pierwotnie w środowisko listy dyskusyjnej, a wraz z pojawieniem się technologii CGI i ASP oraz z czasem PHP – środowisko forum internetowego. „Na polskim gruncie –

twierdzą autorzy – odpowiednik PBP, nazwanego tak przez Gonzaleza, to PBF – play-by-forum lub tzw. gry forumowe”.

Warto zwrócić uwagę na artykuł Jerzego Zygmunta Szei pt. *Przyczyny popularności fantastyki i gier fabularnych w kulturze współczesnej*. Autor podkreśla w nim złożoność przyczyn obecnej popularności fantastyki i gier, zauważając, iż gry podlegają wszystkim tym samym uwarunkowaniom społeczno-kulturowym, co już uznane wyznaczniki współczesności – fantastyczna literatura i fantastyczny film.

Część czwarta, *Gra a interakcja dydaktyczna*, obejmuje trzy referaty. Eleonora Dobrzyńska, analizując *Rolę metody gier dydaktycznych w nauczaniu przyrody w szkole podstawowej*, przedstawia skuteczność gier dydaktycznych w nauczaniu przyrody i biologii, sygnalizując wszelako, iż „ze względu na ścisły związek tej dziedziny ze środowiskiem, metoda ta nie może być stosowana jako podstawowa, jednak jest bardzo przydatna jako metoda pomocnicza”.

Z kolei Dominika Dworakowska-Marinow, prezentując *Gry dydaktyczne na lekcjach języka polskiego wobec tradycyjnych metod kształcenia językowego i literackiego*, przygląda się wybranym metodom i technikom gier dydaktycznych na lekcjach języka polskiego, ukazując ich efektywność przy „jednoczesnym umniejszaniu wartości fundamentów procesu nauczania-uczenia się tj. tradycyjnych metod kształcenia literackiego i językowego”.

Tom zamyka artykuł Magdaleny Sambor pt. *Wykorzystanie gier symulacyjnych w uczeniu kompetencji interkulturowej*. Autorka pokazuje, jak przygotować grunt pod gry symulacyjne dotyczące różnic kulturowych, wprowadzając model kultur według Geerta Hofstede'a. Następnie prezentuje, jak można podczas gry symulacyjnej uświadomić uczestnikom wachlarz zachowań ludzkich w sytuacji konfliktowej (gra *Barnga*) oraz jak uprzytomnić im, że te same sytuacje mogą być odmiennie interpretowane przez przedstawicieli różnych kultur (gra symulacyjna *United Nations Miner*).

Publikacja pod tytułem *Kulturotwórcza funkcja gier – Gra jako medium, tekst i rytuał*, której redaktorami naukowymi są Augustyn Surdyk i Jerzy Szeja, jest drugą częścią zbioru referatów wygłoszonych podczas wspomnianej wyżej I Konferencji Polskiego Towarzystwa Badania Gier. Składa się z trzech części: *Gry dawniej, dziś i w najbliższej przyszłości*, *Gry komputerowe*, *Narracyjne gry fabularne*, po których znajdują się noty o autorach.

Na część pierwszą, *Gry dawniej, dziś i w najbliższej przyszłości*, składa się osiem referatów. Poprzedzona jest ona artykułem Augustyna Surdyka pt. *Charakter i cele Polskiego Towarzystwa Badania Gier oraz perspektywy badań nad grami w Polsce*. W artykule autor podkreśla m.in., że do zadań PTBG należy „popularyzowanie i rozwijanie wiedzy o grach, zarówno w ujęciu teoretycznym jak i praktycznym”, a także „zachęcanie do szerszego stosowania PEGI (systemu oceniania gier komputerowych) w Polsce”. Surdyk przedstawia również krótką historię PTBG, ludologię jako dyscyplinę naukową oraz badania nad grami w Polsce.

Następnie Marian Golka w artykule *Ucieczka od zabawy?* stawia tezę, że na naszych oczach zanika zabawa jako wspólna, zwłaszcza w tej samej czasoprzestrzeni, aktywność ludzka. Zwraca też uwagę na wymowność tego zjawiska, zważywszy, że zanik „ludzi zabawy» przebiega w sytuacji uporczywego poszukiwania rozrywki i przyjemności”.

Andrzej Bełkot prezentuje *Nowe formy gier i zabaw: edutainment, infotainment, docutainment*, czyli inforozrywka, dokurozrywka i edurozrywka, które poprzez swoje instrumentalne potraktowanie treści oraz spektakularność stanowią z jednej strony „antytezę komunikacji, z drugiej – antytezę zabawy”.

Z kolei Agnieszka Doda w referacie *Stawka w grze – etyczny problem teorii gier* przygląda się etycznemu wymiarowi gry (definiowanej jako optymalne zachowanie w przypadku konfliktu interesów) poprzez Pascalowski problem „zakładu o życie wieczne”, czyli myślenia o rzeczywistości ostatecznej w kategoriach gry.

Rafał Koschany w artykule *Gry i przypadek. Egzystencjalne obrazy alei w kulturze współczesnej* przedstawia kilka egzemplifikacji literackich i filmowych, które są w pewien sposób reprezentatywne dla myślenia czy wręcz widzenia świata w kategoriach *alea*.

Izabela Malmor jest autorką tekstu *Pomiędzy magią a rozrywką – średniowieczne akcesoria gier z terenu Śląska. Próba interpretacji znalezisk archeologicznych i ich znaczenia dla badań nad społeczną i kulturową funkcją gier*. Przedstawia ona różnorodny materiał archeologiczny, taki jak akcesoria do gier z terenu Śląska, dzieląc się spostrzeżeniami, iż daje on duże możliwości poszerzenia naszego obrazu zachowań ludycznych społeczności średniowiecznego Śląska.

Jacek Mośny przedstawia *Gry i zabawy ruchowe na Górnym Śląsku w tworzeniu tradycji sportowej regionu*, ukazując działalność organizacji sportowych na Górnym Śląsku w XIX i na początku XX wieku, ich społeczne funkcje, tworzenie tradycji i wzmacnianie cech narodowych, a także opis gier i zabaw uprawianych przez Ślązaków.

Z kolei Agata Skórzyńska w artykule *Mimikry jako laboratorium tożsamości refleksyjnej. Zabawa – teatr – sieć* zadaje m.in. pytanie o funkcję gier opartych na naśladownictwie, typu mimikry, we współczesnym życiu społecznym. Ponadto ukazuje ona jak owo naśladownictwo może pełnić „funkcję laboratorium, w którym przeprowadzamy próby różnych wariantów naszej tożsamości, by wypracować w niej zgodę”.

Pierwszą część serii kończy Maria Świątkiewicz-Mośny, analizując *Kulturotwórczą funkcję gier na przykładzie sieneńskiego palio*. Przedmiotem tego artykułu są możliwości wykorzystania tradycyjnych gier i zabaw, charakterystycznych dla danej społeczności, ukazujące dominujące kategorie kultury danej społeczności, element jej struktury oraz jej inność i odrębność.

Druga część, *Gry komputerowe*, to łącznie siedemnaście referatów. Pierwszy z nich, autorstwa Piotra Bojki, to *Świat po katastrofie. Wykorzystanie konwencji fantastyki naukowej w grze komputerowej na podstawie serii Fallout*. Dotyczy on zbadania sposobu wykorzystania konwencji fantastycznonaukowej w grze komputerowej.

Roman Budzowski, przedstawiając *Istotę przemocy w grach komputerowych*, stara się odpowiedzieć na pytanie „Dlaczego i jak często przemoc występuje w grach oraz co o takiej przemocy myślą sami gracze?”, wnioskuje m.in., iż „przemoc w grach ma swoje uzasadnienie”.

Mirosław Filiciak, analizując *Gry komputerowe jako przejaw kultury uczestnictwa*, przedstawia gry komputerowe w kontekście kultury uczestnictwa, w której dominującym modelem konsumpcji przekazów medialnych staje się aktywny odbiór.

Z kolei Klemens Franz w artykule *Parallels of Visual-Morphology in Painting, Child Drawing and Digital Games* analizuje zagadnienie fotorealizmu w grach komputerowych. W kolejnym artykule, *Regenerating Narrative Structures in Digital Games. The „Hänsel and Gretel” Scenario*, Franz odwołuje się do popularnej historii Jasia i Małgosi, autorsko spoglądając na zagadnienie struktur narracyjnych w grach komputerowych.

Jarosław Jasiński, przedstawiając *Uczestników masowych gier internetowych – „cyfrową awangardę” współczesnego społeczeństwa informatycznego*, bada współczesne formy rozrywki takiej *cybernetentertainment* („rozrywka sieciowa”) w kontekście społeczeństwa informatycznego. W tym celu autor przeprowadził badania empiryczne na próbie 259 graczy jednej z MMO dostępnych na terenie Polski, wnioskuje m.in., że wszystkie rodzaje gier przyciągają zdecydowanie więcej mężczyzn.

Następnie Marta Juza w artykule *Różnorodne formy internetowych zabaw typu „agon”* przedstawia formy internetowych zabaw opartych na rywalizacji, podkreślając, że „to za sprawą Internetu stała się możliwa interaktywna gra dwóch lub wielu oddalonych od siebie użytkowników”.

Piotr Konieczny, analizując *Symbole, interfejs użytkownika i agentów interfejsu w dialogu pomiędzy użytkownikiem a komputerem na przykładzie komputerowych ekonomicznych gier strategicznych*, przedstawia przykłady rozwiązań z dziedziny komunikacji pomiędzy użytkownikiem a programem w komputerowych grach strategicznych, a także omawia wnioski wypływające z prowadzonych w tym zakresie badań ankietowych.

Następnie Marta Miklicz w artykule *Rzeczywistość gry, gra w rzeczywistości. Alternate Reality Games* ukazuje ten typ gier jako łączące i jednocześnie przekraczające media, zacierające granice pomiędzy rzeczywistością gry a doświadczeniami spoza tej rzeczywistości. Miklicz wskazuje jednocześnie, iż stanowi on ulubioną formę multimedialnej rozrywki dla tysięcy ludzi, dającą możliwości zdobywania nowych znajomych, a także staje się nowoczesną i coraz popularniejszą techniką marketingową, w której niektórzy upatrują przyszłość reklamy.

Casey O'Donnell w referacie *The Utility of Science and Technology Studies in The Emerging Discipline of Game Studies* rozważa naturę ludologii jako dyscypliny naukowej. Autor twierdzi, że niekiedy technologia informacyjna może być powiązana z naukowymi badaniami nad zastosowaniem gier.

Krzysztof Okoński, prezentując tekst *Neonazizm w Niemczech, a treść, przesłanie dydaktyczne i dystrybucja gier komputerowych*, konstatuje, że nowoczesne społeczeństwo in-

formacyjne, a zwłaszcza jego najmłodsza część, korzysta coraz częściej z internetu, plików mp3 czy gier komputerowych, wkraczając w nowy etap ewolucji jako „homo ludens elektronicus”. Ponadto zwraca on uwagę na fakt, iż założenie, że ugrupowania neonazistowskie tworzą zamknięte i podlegające własnym regułom skupiska, jest zwodnicze. Dzieli się refleksją, że wraz z rozwojem techniki cyfrowej tworzy się odpowiednio większa przestrzeń i możliwości także dla propagowania treści neonazistowskich.

Z kolei Piotr Sitarski w artykule *Historia, założenia i praktyka klasyfikacji (ratingu) gier komputerowych w Europie i na świecie* porównuje istniejące w świecie systemy klasyfikowania gier, uwzględniając ich przejrzystość, zasadność, wiarygodność oraz otwartość na krytykę. Ponadto autor zwraca uwagę na fakt, iż w Polsce „nie ma żadnego systemu klasyfikacji przekazów medialnych, w tym także gier”, choć producenci i dystrybutorzy gier komputerowych w Polsce respektują system klasyfikacji PEGI.

Jan Stasiński, odnosząc kategorię *mimesis* do gier komputerowych (w artykule pt. *Kategoria mimesis a gry komputerowe*), rozważa naśladownictwo w grach. Stwierdza, że interpretacja zarówno samych gier, jak i kategorii rzeczywistości wirtualnej, którą się do niej stosuje (choć nie zawsze prawomocnie), silnie osadzona jest w relacji między dwiema rzeczywistościami – świata i gry. Autor stwierdza, że na trop *mimesis* w grach komputerowych można wpaść, przede wszystkim rozpatrując kwestię nie gier mimetycznych, ale tych tytułów, w których klasycznie rozumiana mimetyczność nie jest najistotniejsza.

Magdalena Szpunar jest autorką artykułu pt. *Społeczna percepcja gier komputerowych*. W swoim referacie rozważa temat postępu na rynku gier komputerowych, zwracając uwagę m.in. na ich szczególny rozwój w USA. Ponadto zadaje pytanie „Dlaczego ludzie w ogóle grają?”, odpowiadając, że gry „stanowią element inicjujący kontakt młodych ludzi z komputerem, stanowiąc łagodne przejście do świata zaawansowanych technologii”.

Z kolei Dominika Urbańska-Galanciak w tekście pt. *Czy damy radę? O walorach gier edukacyjnych dla dzieci w wieku przedszkolnym* dzieli się spostrzeżeniami, że w ostatnich latach zaobserwować można zwiększoną produkcję i popularyzację multimedialnych programów edukacyjno-rozrywkowych dla dzieci w wieku przedszkolnym. Analizując przykładowe gry komputerowe, autorka zwraca uwagę m.in. na ciemną stronę świata wirtualnych zabaw, którego atrakcyjność i niepowtarzalność może przyćmić uroki oraz zalety tradycyjnych form rozrywki i kształcenia.

Zbigniew Wąlaszewski analizuje *Audiowizualność gier komputerowych*. Dochodzi do wniosku, że gracza komputerowego identyfikującego się z bohaterem gry przygodowej, można sklasyfikować ze względu na następujące parametry: interaktywność i teleobecność.

Drugą część kończy artykuł Wojciecha Wiśniewskiego *Prawdziwe życie w nierzeczywistym świecie. MUD-y jako zjawisko społeczne*. Autor definiuje pojęcie MUD-ów jako całą klasę interaktywnych, wieloosobowych gier komputerowych, które chociaż nie wykazują większych różnic technicznych, są odmienne pod względem przyjętych przez poszczególnych twórców reguł i tematyki gry. Ponadto w referacie przedstawia ich zalety, kładąc szczególnie nacisk na okazję do udanej wspólnej zabawy.



Część trzecia to zbiór sześciu referatów nt. *Narracyjne gry fabularne*, który otwierają Dorota Chmielewska-Łuczak i Cezar Makowski artykułem *Archetypiczna podróż bohatera w grach fabularnych*. W referacie autorzy zajmują się klasycznymi grami fabularnymi, pomijając warianty takie jak LARP-y (*Live Action Role Playing*) i gry terenowe, koncentrując się przede wszystkim na interakcjach pomiędzy uczestnikami i minimalizując rolę prowadzącego. Autorzy analizują wybrane postacie graczy w powiązaniu z archetypami Carla Junga, teorią monomitu Josepha Campbella oraz archetypów i koncepcji wędrówki postaci obecnej w kulturze według Carol Pearson.

Następnie Ewa Galińska w artykule *Odgrywana postać a własne „ja” graczy RPG* charakteryzuje cechy odgrywanej postaci w RPG i własnego „ja” graczy, przyjmując założenie, „że gry fabularne stanowią etap rozwojowy w życiu graczy: są dla nich »obiektem przejściowym« do dorosłości” Teza pracy opartej na badaniu przeprowadzonym przez autorkę brzmi: „Gracze wybierają do gry role o cechach odmiennych od ich własnego „ja”, co stanowi uzupełnienie i poszerzenie ich świata realnego”.

Diana Krysińska rozważa problem zawarty w tytule: *Role-Playing Games a rozwój moralny graczy*. Zastanawia się nad kwestią, „Czy i w jaki sposób gry fabularne (RPG) łączą się z problemem rozwoju moralnego?”. Wnioski zawarte w niniejszym artykule, dotyczące niemal wyłącznie powiązań pomiędzy grami a rozwojem moralnym, autorka oparła na badaniach własnych przeprowadzonych w latach 2004–2005.

Z kolei Krzysztof Leszczyński przedstawia *Problematykę granicy w symulacji i grze*. Wyjaśnia pojęcia symulacji i gry, a następnie rozważa zagadnienie tytułowej granicy, ukazując zagrożenia wynikające z jej przekroczenia.

Jadwiga A. Przybyłowska jest autorką referatu pt. *Psychodrama. Gra jako forma terapii*. Przybyłowska informuje we wstępie, że psychodrama stanowi jedną z pierwszych niepsychoanalitycznych form terapii. Ponadto ukazuje, że techniki psychodramatyczne znajdują zastosowanie w większości terapii grupowych, a także indywidualnych, odbywających się w ramach prawie wszystkich podejść terapeutycznych.

Artykuł Agaty Zarzyckiej pt. *Paladyn u babci, księżniczka na zakupach. Kreacja postaci w narracyjnych grach fabularnych a wzorce osobowe we współczesnej kulturze zachodniej* kończy trzecią serię referatów. Autorka podejmuje tu próbę wykazania, w jaki sposób złożona i wielowymiarowa konstrukcja postaci odgrywanych przez uczestników narracyjnych gier fabularnych, a także interaktywny i spontaniczny charakter takich gier, może przyczynić się do przeciwdziałania ograniczającym aspektom heroizacji.

Na zakończenie warto zaznaczyć, że jedna z najmłodszych w Polsce dyscyplin naukowych, jaką jest ludologia, rozwija się prężnie m.in. dzięki ciekawym badaniom empirycznym oraz analizom teoretycznym gier i zabaw, które to w formie książkowej zostały ujęte w referowanych tomach. Mamy nadzieję, że entuzjazm członków i założycieli PTBG, a także sympatyków Towarzystwa, przyczyni się do dalszego propagowania analiz i badań w tym zakresie.