

## Ludo-narratywizm, czyli proceduralizm Bogosta na tle sporu ludologii z narratologią

—

Studia nad grami przybrały zinstytucjonalizowaną formę o wspólnych podstawach teoretycznych dopiero na początku dwudziestego pierwszego stulecia. Gdzieś na przecięciu teorii o rodowodzie literaturoznawczym, teorii nowych mediów oraz badań nad kulturą popularną powstaje *game studies*. Początki formacji wiążą się z głośną polemiką pomiędzy zwolennikami badań zasad i reguł gier a badaczami skupiającymi się na ich treści fabularnej — znaną pod nazwą sporu ludologii i narratologii. Mimo że spór został odwołany przez osoby odpowiedzialne za jego erupcję [Frasca, 2003], jak również negowany przez wielu badaczy [Pearce, 2005], to ideowa oś konfliktu pozostaje inspirująca. Sprzeczność lub napięcie między warstwą reprezentacji fabularnych czy estetycznych a warstwą reguł interaktywności stanowi, moim zdaniem, jedną z najbardziej fundamentalnych cech gier komputerowych w ogóle. Jednakże założycielski spór *game studies* uświadomił nam potrzebę połączenia owych dwóch postaw teoretycznych gdyż, jak napisał Frasca, „ludolodzy również kochają opowiadania” [Frasca, 2003].

Teoretycy zaliczani do jednej i drugiej strony konfliktu stworzyli koncepcje asymilujące argumenty oponentów. Jednakże, moim zdaniem, Ian Bogost — uczony nieuczestniczący w sporze — przedstawia najciekawsze rozwiązanie problemu. Podstawowe koncepcje Bogosta: komparatywna krytyka operacji jednostkowych [ *unit operations* ] i teoria retoryki proceduralnej [ *procedural rhetoric* ] łączą w sobie interpretacje reguł rozgrywki z interpretacją warstwy fabularnej. Choć mogłoby się zdawać, że jest to

przedłużenie nurtu ludologicznego [Sicart, 2011], przywoływany teoretyk łączy ludologię z narratologią. Dorobek Iana Bogosta wydaje się mniej znany i doceniony na gruncie polskich *game studies*, co chciałbym zmienić niniejszym artykułem. Przez wzgląd na niewielki rozmiar tekstu dokonam jedynie pobieżnego oglądu samego sporu. Na tym tle przybliżę podstawowe teorie Iana Bogosta z książek *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism* [2006] i *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames* [2007]. W artykule przedstawiam jego tezy jako ludo-narracyjną odpowiedź na postawione przez ludologów wyzwania nauki zajmującej się grami.

### Spór ludologów z narratologią

Spór między narratologią a ludologią był w istocie raczej wystąpieniem kilku naukowców o nastawieniu ludologicznym — Markku Eskelinen, Espena Aarseth, Jespera Juula. Sprzeciwiali się oni przewadze wykorzystania narzędzi literaturoznawczych i narratologicznych w akademickiej refleksji nad grami. Źródeł definicji ludologii jako dziedziny *game studies* szczególnie zainteresowanej analizą reguł rozgrywki możemy szukać w założycielskich tekstach Gonzalo Frasca [Frasca, 1999] i Jespera Juula [Juul, 2000]. Natomiast nikt nie wystąpił w imieniu narratologów. Wśród cytowanych narratywistów znalazła się Janet Murray ze swoją klasyczną książką *Hamlet on the Holodeck* [1998]. Później dołączyły do niej również Celia Pearce [2004] oraz Marie-Laure Ryan [2001]. Obóz ludologiczny budował swoją tożsamość naukową głównie poprzez negację nielicznych tekstów narratystycznych powyższych autorek. Po kilku latach dyskusja, do której odwoływano się nad wyraz często, przestała ekscytować badaczy gier, a sam Frasca podsumował ją pojednawczym tekstem [Frasca, 2010]. Moim zdaniem najważniejsze w sporze było zagadnienie możliwości interpretacji gry poprzez jej reguły. Ten wątek sporu dobrze ujął Ian Bogost, zestawiając ze sobą dwa teksty dotyczące klasycznej, abstrakcyjnej gry *Tetris* [Pażytnow, 1984]. Na wskroś narratystyczne podejście prezentuje interpretacja Janet Murray:

*Tetris* to doskonałe przedstawienie przeciążonego pracą życia Amerykanów w latach 90 — ciągłego bombardowania zadaniami, które wymagają naszej uwagi i które musimy w jakiś sposób dopasować do naszych przepełnionych harmonogramów i oczyszczenia naszych biurów w celu zwolnienia miejsca dla kolejnej fali pracy [Murray, 1998, 143–144].

Temu spojrzeniu na grę Bogost przeciwstawia badacza ze ścisłego kręgu ludologów — Markku Eskelinen:

Zamiast badać samą grę Murray próbuje interpretować jej rzekomą zawartość, lub nawet, narzucić swoją ulubioną zawartość; w konsekwencji nie mówi nam nic o cechach, które czynią *Tetris* grą [Eskelinen, 2001].

Eskelinen zamiast tego podejmuje analizę relacji temporalnych i przestrzennych w grze, tym samym opisuje sedno gry, lecz w swoim tekście całkowicie pomija rolę odbiorcy. Murray narzuca grze swoją odległą interpretację, tymczasem Eskelinen ogranicza się do powierzchownego opisu czasowości w grze. W przeciwieństwie do nich Bogost postuluje komparatystyczną interpretację gry, biorąc pod uwagę zarówno zasady, jak i formę fabularną, w jaką zostały ubrane. Nie odrzuca on całkowicie interpretacji, jaką przedstawiła Janet Murray. Jednakże dedukowane przez nią przesłanie nie wywodzi się z mechaniki rozgrywki, lecz z zewnętrznego wobec gry kontekstu. Według Bogosta nawet abstrakcyjne reguły składające się na system gry jak najbardziej nadają się do interpretacji narratywistycznej, gdyż to za ich pośrednictwem autor komunikuje się z graczem. Jednakże interpretacje muszą być, w mniejszym lub większym stopniu, związane z diegą gry. Autor koncepcji operacji jednostkowych proponuje analizę abstrakcyjnych reguł w świetle retoryki całej gry lub nawet w porównaniu z innymi dziełami kultury.

#### Proceduralizm Iana Bogosta

Ian Bogost, choć nie jest bezpośrednim kontynuatorem tradycji ludologicznej ani narratywistycznej, łączy w swojej pracy postulaty zarówno jednego, jak i drugiego środowiska. Jego teoria scala w sobie również dwa światy, pomiędzy którymi rozciągnięte są gry: świat nauk informatycznych i świat kultury. Bogost wykorzystuje popularny paradygmat programowania obiektowego do analizy tekstów kultury. Jego podejście do krytyki gier umiejscawia elektroniczną rozrywkę w szerszym kontekście kultury i innych tradycji artystycznych. Autor książki *Unit Operations...* w przekonujący sposób łączy filozofię, krytykę literacką z informatyką i projektowaniem gier. Wydaje się to zadaniem karkołomnym, jednak w efekcie powstaje metoda spajająca w sobie te odległe dziedziny, służąca do pracy z różnymi typami ekspresji kulturowej.

#### Operacje jednostkowe

Jestem szczególnie zainteresowany punktem przecięcia krytyki i technologii obliczeniowych; w szczególności gramami komputerowymi jako typem konfiguracyjnego lub proceduralnego artefaktu, złożonego z hermetycznie zamkniętych jednostek znaczeniowych [Bogost, 2006, VII].

Sugeruję, że każde medium — poetyckie, literackie, filmowe czy informatyczne — może zostać odczytane jako konfiguracyjny system, układ odrębnych, wydzielonych, związanych ze sobą jednostek o wyraźnym znaczeniu. Te ogólne instancje proceduralnej ekspresji nazywam — operacjami jednostkowymi [Bogost, tamże, IX].

Ian Bogost w książce *Unit Operations...* podsumowuje swoje dziesięć lat doświadczenia jako badacz i twórca. Tytułowe pojęcie operacji jednostkowych autor tworzy w opozycji do rozpowszechnionego w naukach myślenia w kategoriach systemów — zarówno popularnego w humanistyce strukturalizmu, jak i podobnych ujęć w naukach ścisłych. Jako przykład autor podaje genetykę sprzed 2000 roku, kiedy jednym z jej głównych celów było zdekodowanie całości ludzkiego genomu. Natomiast po sukcesie *The Human Genome Project* naukowcy z większym zainteresowaniem zaczęli podejmować badania konkretnych genów i ich roli w całości.

Przejście ze sposobu myślenia o genach jako całościowych systemach regulujących do genów jako aktorów funkcjonujących w większej międzygenetycznej grze oznacza odejście od systemowych operacji w kierunku operacji jednostkowych [Bogost, tamże, 4].

Podstawy kategorii operacji jednostkowych mają skomplikowany rodowód filozoficzny, czerpiący z panteistycznej metafizyki Spinozy, monad Leibniza i zmatematyzowanej ontologii Alaina Badiou. Jest to jednak genealogia zbyt zawiła, by zamieścić ją w tym artykule. Drugim filarem — obok filozofii — na którym Bogost opiera swoje koncepcje, jest powszechna w informatyce metodologia programowania obiektowego. Nie tylko kod składający się na program, jakim jest gra, najczęściej jest tworzony w tym paradygmacie, ale również same gry są zaprojektowane podobnymi metodami. Stąd intuicja autora, by w ten sposób badać nie tylko ich warstwę technologiczną, ale i projektową czy reprezentacyjną. Paradygmat programowania obiektowego w dużym uproszczeniu zakłada tworzenie programu z pomniejszych, oddzielonych od siebie jednostek — obiektów. Obiekty są wydzielonymi, niezależnymi częściami kodu łączącymi w sobie statyczne informacje — stany z dynamicznymi procedurami — zachowaniami dostępnymi dla owych stanów. W tradycji informatycznej składowe obiektu są nazywane odpowiednio „danymi” i „metodami”. Bogost nie twierdzi, że nasza kultura zachowuje się w taki sam sposób, ale przedstawia to jako ramy teoretyczne do jej analizowania. W tym paradygmacie gatunki gier możemy przedstawić jako obiekty o wewnętrznej

strukturze danych, jakie zawierają, oraz metodach interakcji z innymi tekstami kultury. Z początku takie podejście wydaje się nieco ryzykownym pomysłem, jednakże wyjście od gier posiadających informatyczny paradygmat wpisany w swoją strukturę sprawia, że taka perspektywa wydaje się bardzo interesująca. Autor *Unit Operations...* bliski jest teorii nowych mediów Lva Manovicha [2006]. Manovich postawił tezę, że wpływ cyfryzacji mediów jest tak duży, że oddziałuje znacząco na działanie mediów kultury. Nośnik związany z logiką informatyczną wpłynie na warstwę kulturową mediów. Manovich twierdzi, do czego przychylił się Bogost, że w dzisiejszym krajobrazie kultury świat jest redukowany do dwóch typów obiektów — struktur danych oraz algorytmów do operacji na danych. Koncepcja operacji jednostkowych utrzymana jest w podobnym tonie uniwersalnej perspektywy cyfrowej. Nie zgadzam się w pełni z użyciem paradygmatu obiektowego do interpretacji całej kultury, lecz jest to z pewnością bardzo trafna rama dla opisu wytworów technologii komputerowych.

Abstrahowanie obiektów z całości wiąże się z przejściem od analizy systemowej do operacji jednostkowych. Autor *Unit Operations...* przeciwstawia swoje podejście koncepcjom systemowym, w których główną instancją tworzącą znaczenie jest nadrzędna struktura dzieła. Tymczasem, używając kategorii operacji jednostkowych, koncentrujemy się na znaczeniu powstałym poprzez interpretację wyizolowanych elementarnych części składowych tekstu. Przemysł gier komputerowych jest rządzo-ny dosyć konserwatywnym reżimem gatunków. Nierzadko poszczególne tytuły z tego samego gatunku niewiele się od siebie różnią pod względem mechaniki. W związku z tym zmiany nawet w — zdawałoby się mało znaczących — elementarnych mechanikach mogą mieć duże znaczenie interpretacyjne. Również fabuła gry jest znacznie bardziej podatna na interpretację w koncepcji operacji jednostkowych. Wiele gier posiada jedynie ogólny zarys historii, natomiast poszczególne pomniejsze jej elementy niekoniecznie wchodzą w skład danej sesji gry. W samej budowie narracji są od siebie odseparowane, co czyni je tym bardziej podatnymi na przedstawioną przez Bogosta metodę analizy.

Drugą niezwykle ważną cechą operacji jednostkowych jest ich dynamiczny charakter. W przypadku dzieł nieinteraktywnych trudno oczywiście rozumieć to dosłownie. Chodzi raczej o relacje między owymi operacjami jednostkowymi a innymi operacjami jednostkowymi w tekście oraz w krajobrazie kulturowym. Taka analiza bierze pod uwagę jej znaczenia, jak również funkcje. W przypadku gier możemy rozumieć termin „operacje” bardziej dosłownie, jako dynamiczne mechaniki, akcje wykonywane przez gracza lub innych aktantów w grze (inne postaci lub wrogów kontrolowanych przez świat gry).

W swoim postępowaniu Bogost wydziela operacje jednostkowe z ich źródłowego kontekstu i interpretuje je na tle kultury. Proponuje krytykę w tradycji komparatystyki, w myśl której poszczególne wątki, mechaniki czy motywy gier komputerowych odnosi do tradycji poezji, literatury, filmu czy sztuki w ogóle. Gdy tylko zobaczymy, jak wygląda to w praktyce, to okaże się, że jest to niezwykle odważny pomysł. Bogost za przykład podaje analizę modernistycznego archetypu „przypadkowego spotkania”. Rozpatruje ten motyw na podstawie czterech artefaktów kultury stworzonych na przestrzeni 150 lat: wiersza *À une passante* (1855) Charlesa Baudelaire’a, wiersza Charlesa Bukowskiego *A woman on the street* (1951), filmu Jean-Pierre Jeuneta *Amelia* (2001) oraz znanej gry *The Sims* [Maxis, 2000] z dodatkiem *Hot Date*. Robi to w celu umieszczenia gier w szerszym kontekście kulturowym, jak również po to, by przekonać, że gry są pełnoprawnym nietrywialnym medium ekspresyjnym.

Cenię zaproponowaną przez Bogosta analizę operacji jednostkowych za koncentrację na funkcjonalności oraz wydzielonych z systemu jednostkach. Mimo że tytuł książki brzmi *Unit Operations*, po przeczytaniu jej w całości trudno uchwycić, czym są, a czym nie są operacje jednostkowe.

Operacje jednostkowe to tryby tworzenia sensów preferujące dyskretne, rozłączne akcje ponad deterministyczne, progresywne systemy [Bogost, 20].

W moim rozumieniu operacje jednostkowe to elementarne jednostki zmieniające stan gry, fabuły czy materii. Przykładem takich operacji jednostkowych może być zarówno wydzielony w fabule filmu punkt, który wpływa na dalsze postępowanie protagonisty, jak również zestaw reguł opisujących fizykę danego obiektu w silniku *Unreal Engine* [por. Bogost, 65–66]. Kluczowy jest nie zakres opisywanego zjawiska, lecz specyficzna interpretacja izolująca owe akcje z całości dzieła, z którego pochodzą.

Komparatystyczne korzenie krytyki operacji jednostkowych Bogosta zbliżają go do stanowiska narratologów. Przedstawiona w książce *Unit Operations...* analiza porównawcza motywu kulturowego odnosi się do jego fabularnych aspektów w poszczególnych mediach. Jednakże sama sytuacja przypadkowego spotkania w grze *Sims* składa się zarówno z zasad mechaniki, jak i narracyjnych elementów. Bogost nie faworyzuje żadnego z tych składników, a zamiast tego prezentuje całościowy opis danej operacji jednostkowej w grze. Natomiast perspektywa paradygmatu obiektowego daje dobrą ramę do analiz ludologicznych systemu reguł gry — funkcjonalną, ale i odpowiadającą strukturze budowy gier komputerowych. Teoria operacji jednostko-

wych to, jak wskazuje autor, głównie koncepcja krytyczna, nakreślająca ramy oraz perspektywy interpretacji łączące w sobie zarówno elementy ludologiczne, jak i narratologiczne. Jej rozwinięciem jest kolejna idea Bogosta, dotycząca gier jako medium komunikującego.

### Retoryka proceduralna

Druga najważniejsza koncepcja Iana Bogosta dotyczy języka ekspresji gier; sposobu, w jaki autorzy komunikują idee poprzez rozgrywkę. Bogost uważa, że oprogramowanie, a w szczególności gry, operują charakterystyczną jedynie dla nich retoryką proceduralną. Jest to typ retoryki związany z podstawowymi zasadami działania komputera, przeprowadzaniem procesów i wykonywaniem algorytmicznej manipulacji danymi reprezentacji lub jak to ujmuje autor:

Retoryka proceduralna to sztuka perswazji działająca przy użyciu reprezentacji i interakcji opartych na regułach (*rule-based*) zamiast poprzez słowo mówione, pismo, obrazy lub film. Ten typ perswazji jest powiązany z podstawowymi możliwościami komputera: komputery wykonują procesy, wykonują obliczenia oraz w oparciu o swoje reguły przetwarzają znaki (*symbolic manipulations*) [Bogost, 2007, IX].

Bogost eksploruje przypadki wykorzystania proceduralnej retoryki w gatunkach gier o silnym charakterze retorycznym, jak gry polityczne, *adver-games*<sup>1</sup> i gry edukacyjne. Retoryka proceduralna jest też wykorzystywana przez gry głównego nurtu, lecz jest to mniej oczywiste, gdyż ich cel nie jest przede wszystkim perswazyjny. Ta teoria wydaje się znacznie bliższa praktyce tworzenia gier, jednakże wnioski z niej płynące z pewnością będą również przydatne w warsztacie badacza *game studies*.

Bogost przytacza historię retoryki, w której, dochodząc do cyfrowej retoryki, zauważa podstawową różnicę między większością programów cyfrowych a grami. Twory oparte na cyfrowej retoryce, takie jak wikie, serwisy internetowe, blogi, fora czy czaty, stanowią ekspresję tradycyjnych treści, uporządkowanych za pomocą hipertekstów i nowych sieciowych form. Tego typu obiekty komunikują sens poprzez tekst, obraz, film czy dźwięk, a nie procedury typowe dla środowiska komputerowego. Tymczasem, jak pisze Bogost, gry komputerowe wykorzystują nie tylko tradycyjną

---

<sup>1</sup> Gra będąca interaktywną reklamą stworzoną głównie w celu promowania produktu, usługi lub firmy.

retorykę, ale również komunikują [się?] w sposób znacznie odmienny od tradycyjnego — wykorzystując właśnie retorykę proceduralną:

Retoryka proceduralna jest ogólną nazwą na praktykę komunikacji sensów poprzez procesy. [...] Argumenty są tworzone nie poprzez konstrukcję słów lub obrazów, ale poprzez tworzenie reguł zachowań, tworzenie dynamicznych modeli [Bogost, tamże, 28–29].

W dalszej części wywodu Bogost odwołuje się do teorii symulacji. Zakłada, że wszystkie gry są symulacjami — modelami jakiegoś systemu (realnego lub wyobrażonego). Takowa symulacja przedstawia autorską interpretację źródłowego systemu, którą modeluje gra. Załóżmy, że Will Wright stworzył grę *The Sims* jako symulator życia. Ograniczył on ilość zasad rządzących naszym realnym światem do kluczowych w jego wizji — zarabiania i wydawania pieniędzy oraz zaspokajania swoich potrzeb. Musimy też pamiętać, że zaimplementowane reguły zostały wcześniej przetworzone przez strategię perswazyjną autora, stąd na przykład taka, a nie inna hierarchia wartości w grze. Jednakże model symulacyjny w grze jest niekompletny, dopóki ktoś nie zaakceptuje zaprojektowanych reguł i nie wypełni symulacji działaniem. Działanie to, które musi podjąć gracz, Bogost nazywa w retoryce proceduralnej symulacyjną luką (*simulation gap*). Jest to presupozycja, którą gracz musi zaakceptować, by móc uczestniczyć w grze. Przykładowo, w *Super Mario Bros* [Nintendo, 1985] by zaangażować się w grę, musimy zgodzić się z faktem, że celem małego, włoskiego hydraulika imieniem Mario jest uratowanie księżniczki Peach poprzez przemierzanie wrogich krain i pokonanie złego demona Bowsera. Jest to jeden z najważniejszych chwytów perswazyjnych w tego typu retoryce. Interpretacja presupozycji w grach jest niezwykle ważna ze względu na rolę, jaką odgrywa gracz w tekście — rolę aktywną. Użytkownik nie tylko akceptuje ideologię potrzebną do wypełnienia symulacyjnej luki, ale wręcz wprowadza ją w czyn poprzez swoje działanie.

W działaniu retoryki proceduralnej pewną przeszkodą jest interakcja gracza. Podczas gdy tekst nieinteraktywny, nawet oparty na retoryce proceduralnej — jak na przykład symulacja warunków pogodowych, służy przede wszystkim aktywności interpretacyjnej użytkownika — synoptyka interpretującego model w celu prognozowania pogody. Tekst interaktywny ma funkcję przede wszystkim konfiguracyjną, zatem sam w sobie nie zapewnia znaczącej komunikacji między dziełem a odbiorcą ani tym bardziej perswazji, jedynie przygotowuje przestrzeń dla zaistnienia obu. Aby retoryka proceduralna w grze spełniła swój cel, wymagana jest refleksja gracza następująca po



aktywności konfiguracyjnej. Podczas nauki nowych reguł gry aktywność interpretacyjna gracza jest niezbędna, lecz jedynie w podstawowym zakresie. W przeważającej ilości gier nacisk kładziony jest głównie na przyjemność płynącą z konfiguracyjnej warstwy gry — rozgrywki (*gameplay*), używania mechanik, natomiast interpretowanie procedur jest pobocznym doświadczeniem. Stąd analiza retoryki proceduralnej w grze nierzadko będzie obca powszechnej reakcji konsumentów na dane dzieło.

Retoryka proceduralna jest według Bogosta trybem komunikowania charakterystycznym dla mediów komputerowych, jednak szczególnie wyjątkowym w przypadku gier. Gry komputerowe potrafią przekazywać treści poprzez wykorzystywany przez gracza system reguł. Takie podejście jest najbliższe perspektywie ludologicznej, jednakże autor koncepcji nie pomija kontekstu fabularnego gry. Używa go dla zakotwiczenia swoich interpretacji w odpowiedniej sferze kontekstów proponowanych przez tekst. Mimo że retoryka proceduralna ma znacznie więcej wspólnego z ludologicznymi analizami systemu mechaniki gry, jej metafora jako sytuacji komunikacyjnej między graczem a autorem pozwala również na uwzględnienie elementów narratologicznych.

## Podsumowanie

Sprzeciw ludologii wobec wykorzystania narratologii w interpretacji i analizie gier wynikał głównie z uprzywilejowania fabuły w opisie dzieł medium, którego główną cechą jest interaktywność. Kategoryczny protest spowodował odrzucenie wszelkich elementów narracyjnych poza krąg zainteresowań ludologów. Zgadzam się z nadrzędną rolą reguł w tym konfiguracyjnym medium, jednakże taka koncepcja pomijała znaczną część doświadczenia gry — fabularnego doświadczenia, albo przynajmniej separowała je od warstwy konfiguracyjnej. Obie koncepcje Bogosta pozostają w większym związku z ludologią, jednak biorą pod uwagę zarówno warstwę fabularną gry, jak i niektóre z postulatów narratystów. Istnieją jednak głosy przeciwne proceduralizmowi przedstawianemu jako rozwinięcie postulatów ludologii. Jak pisze Miguel Sicart, największą wadą tej teorii jest całkowita koncentracja na budowie komunikatu — gry, z pominięciem drugiej strony komunikacji — gracza [Sicart, 2011]. Tymczasem w moich oczach owa wada staje się zaletą. Usunięcie gracza, a wraz z nim różnorodnych trybów grania z zakresu zainteresowań badacza pozwala na dokładniejsze przyjrzenie się grze oraz odbiorcy wpisanemu w jej formę. Wiele nieporozumień w konflikcie między ludologią a narratologią wynikało z mieszania perspektywy skoncentrowanej na tekście z perspektywą skoncentrowaną na odbiorcy. Proceduralizm, nie mieszając się w spór, kompletnie pomija rolę

żywych graczy, ale proponuje interpretację formalnych aspektów dzieła. Daje nam możliwość pogłębionej analizy projektu gry, pozostawiając akt grania badaniom z zakresu psychologii czy socjologii.

## Bibliografia

---

- Aarseth, Espen, 2001, *Computer Game Studies, Year One*, „Game Studies” <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>
- Aarseth, Espen, 2010, *Badanie zabawy: metodologia analizy gier*, przeł. M. Filiciak, [w:] Filiciak Mirosław (red.) *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, Warszawa: Wydawnictwo SWPS Academica.
- Bogost, Ian, 2006, *Unit operations. An approach to videogame criticism*, Cambridge: MIT Press.
- Bogost, Ian, 2007, *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*, Cambridge: MIT Press.
- Eskelinen, Markku, 2001, *The Gaming Situation*, „Game Studies” <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>
- Frasca, Gonzalo, 1999, *Ludology meet Narratology: Similitude and differences between (video) games and narrative*, <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>.
- Frasca, Gonzalo, 2003, *Ludologist love stories too*, Digital Games Research Conference 2003 Proceedings, [http://www.ludology.org/articles/frasca\\_levelUp2003.pdf](http://www.ludology.org/articles/frasca_levelUp2003.pdf)
- Juul, Jesper, 2008, *Co potrafią, a czego nie potrafią gry komputerowe*, przeł. Piotr Wojcieszuk, „Wiedza i Edukacja”, <[www.wiedzaiedukacja.eu/archives/952](http://www.wiedzaiedukacja.eu/archives/952)>
- Juul, Jesper, 2001, *Games Telling stories? – A brief note on games and narratives*, „Game Studies”, <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>
- Manovich, Lev, 2006, *Język nowych mediów*, przeł. P. Cypriański, Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Murray, Janet, 1998, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge: MIT Press.
- Pearce, Celia, 2003, *Towards a Game Theory of Games*, [w:] Pat Harrigan i Noah Wardrip-Fruin (red.), *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge: MIT Press.
- Pearce, Celia, 2005, *Theory Wars: An Argument Against Arguments in the so-called Ludology/Narratology Debate*, <http://lmc.gatech.edu/~cpearce3/PearcePubs/PearceDiGRA05.pdf>

Ryan, Marie-Laure, 2001, Beyond Myth and Metaphor\* — The Case of Narrative in Digital Media, „Game Studies”, <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>  
Sicart, Miguel, 2011, Against Procedurality, „Game Studies”, [http://gamestudies.org/1103/articles/sicart\\_ap](http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap).

## Ludografia

---

Aleksiej Pażytnow, 1989, Tetris [GameBoy], USA: Nintendo.  
Maxis, 2000, The Sims [PC], USA: Electronic Arts.  
Maxis, 2001, The Sims: Hot Date [PC], USA: Electronic Arts.  
Nintendo, 1985, Super Mario Bros [NES], USA: Nintendo.

## Summary

---

Ludo-narrativism as Bogost's proceduralism in the light of the ludology-narratology debate

The ludology-narratology dispute has been dismissed and neglected by many researchers. Theorists on both sides of the conflict created theories assimilating the concepts of their opponents. However, in my opinion, Ian Bogost — a scientist not involved in the dispute — has the most interesting solution to the problem. Bogost's basic concepts — unit operations comparative criticism and procedural rhetoric theory — combine interpretations of game rules with those of narratives. The achievements of Bogost seem less known and appreciated in the Polish game studies. In this article, I will present the basic theories from Bogost's main books: *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism* and *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames* in the context of ludology versus narratology debate.

**Keywords:** ludology vs narratology debate, Ian Bogost, proceduralism

**mgr Marcin Petrowicz** — doktorant w Instytucie Sztuk Audiowizualnych Uniwersytetu Jagiellońskiego, przewodniczący krakowskiego Koła Polskiego Towarzystwa Badania Gier, naukowo zajmuje się grami – nie tylko komputerowymi, przede wszystkim w zakresie projektowania reguł i mechaniki.