Acta Universitatis Wratislaviensis • No 3577
Literatura i Kultura Popularna XIX, Wrocław 2013

Artur Jabłoński
Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu

Gry komputerowe w praktyce dydaktycznej. Kilka uwag

Nie sposób zaprzeczyć, że materiały multimedialne wzbogacają lekcje języka polskiego w szkole. Uczniowie zawsze z przyjemnością oglądają filmy w trakcie trwania zajęć lub rozmawiają o fabule konkretnych produkcji. Można przypuszczać, iż z równie pozytywną reakcją spotkałyby się zajęcia poświęcone grom komputerowym. Trzeba przy tym podkreślić, że nauczyciele coraz śmielej sięgają po dzieła pochodzące ze świata nowych mediów, a na lekcjach języka polskiego pojawiają się nie tylko gry komputerowe, ale również teksty wyjęte z blogów i innych internetowych form literackich.

Niniejszy tekst chciałbym poświęcić omówieniu zalet wprowadzenia gier komputerowych na lekcjach języka polskiego na poziomie gimnazjalnym i ponadgimnazjalnym oraz problemów, które dotknąć mogą nauczyciela polonistę gotowego sięgnąć po tak nowoczesne medium. Chciałbym zarazem wykazać, iż warto podjąć wysiłek wprowadzenia tych gier zarówno na wspomniane lekcje języka polskiego, jak i innych przedmiotów, m.in. dlatego, że dzięki nim zaczniemy się poruszać w obrębie świata bliskiego uczniowi, porozumiewać się z nim zrozumiałym dla niego językiem, wykorzystywać znane mu medium — a wszystko to może pozytywnie wpłynąć na nawiązanie nici porozumienia. Gry i produkty popkultury z nimi związane są obecne również na polskim rynku i odgrywają coraz większą rolę w życiu ucznia zainteresowanego wcześniejszymi lub dalszymi losami obserwowanych na ekranie komputera postaci. Przynależąc do kultury popularnej, nie zawsze reprezentują one wysoki poziom; choć jednak zwykle nie wzbudzają zbytniego entuzjazmu w nauczycielach, wydaje się, że powinny zostać poznane, a także wykorzystane.

Potencjał dydaktyczny tkwiący w elektronicznej rozrywce był już przedmiotem opracowań, jednak niekoniecznie pod interesującym mnie tu kątem[1]. Część

[1] Zob. M. Drews, *Gry komputerowe a analfabetyzm funkcjonalny i informacyjny*, [w:] *Kulturotwórcza funkcja gier. Gry w kontekście edukacyjnym, społecznym i medialnym*, red. A. Surdyk, J.Z. Szeja, Poznań 2008, s. 59–72.

© for this edition by CNS

naukowców i działaczy oświatowych uważa wykorzystywanie gier w praktyce szkolnej za niezwykle pożyteczne, traktując to jako sposób na pomoc w ogarnięciu ponowoczesnej rzeczywistości dla młodego człowieka, na efektywne kształcenie kulturowe[2]. Wiele głosów na ten temat jest jednak mocno nieprzychylnych grom fabularnym i komputerowym w szkole. Jednym z przykładów negatywnej opinii o tego typu pomysłach na polonistyczną (i nie tylko) edukację jest artykuł Katarzyny Kuciel[3]. Zdaniem autorki wykorzystywanie elementów gier RPG na lekcjach języka polskiego jest zbędne, ponieważ w ich obrębie funkcjonuje już technika analogiczna, a nawet bogatsza poznawczo: drama. Z tego względu wprowadzanie do szkolnego programu kolejnego podobnego bytu mija się z celem.

Oprócz tego Kuciel stawia kilka innych zarzutów w stosunku do gier RPG. Wątpliwości badaczki budzi chociażby moralność typowych bohaterów takich gier, którzy funkcjonują na granicy prawa, nawet jeżeli należą do jednoznacznie pozytywnych postaci. Źle oceniana przez Kuciel jest również możliwość odgrywania bohatera negatywnego. Autorka widzi zagrożenia dokładnie tam, gdzie Jerzy Szeja (autor tekstu, z którym polemizuje[4]) dostrzega szansę na nowoczesne metody edukacyjne.

Spór Kuciel i Szei opiera się na przeciwstawieniu dramy grom fabularnym i dotyczy odgrywania ról na lekcjach. Chciałbym tutaj jednak zaproponować nieco inne podejście do wykorzystania gier w szkole, mianowicie sięgnięcie po elementy ich fabuł lub prezentację fragmentów popularnych tytułów celem ilustracji konkretnych tez.

Powróćmy na chwilę do przywołanych już przeze mnie i często obecnych na lekcjach języka polskiego filmów. Jak pisała Beata Stefaniak, komentując sąd Bogusława Skowronka, w środowisku nauczycieli kino nadal postrzegane jest jako sztuka jarmarczna[5]. Tymczasem chociażby niedawne premiery pokazują, że nawet atrakcyjny wizualnie film może stanowić interpretacyjne wyzwanie. Sięgnąłem po film reprezentujący kino akcji, ponieważ, podobnie jak gry komputerowe, jest ono nastawione głównie na rozrywkę. Za przykład posłuży mi *Incepcja* (*Inception*, reż. Christopher Nolan, USA 2011). Jej bohater, Dom Cobb, jest specjalistą od włamywania się do cudzych umysłów celem pozyskania cennych informacji; dostaje zadanie wpłynięcia na proces decyzyjny dziedzica wielkiej korporacji. Film Nolana jest wariacją na temat stypizowanej formuły

[2] W tym zakresie warto przyjrzeć się dokonaniom autorów skupionych wokół tomu *E-polonistyka* Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego, chociażby tekstowi Agnieszki Majcherczyk. Zob. A. Majcherczyk, *Szkolna polonistyka w dobie mediatyzacji i technologizacji*, [w:] *E-polonistyka*, red. A. Dziak, S. Żurek, Lublin 2009.

[3] Zob. K. Kuciel, *Czy gry fabularne powinny być obecne w szkole? Dyskusja z Jerzym Szeją, autorem artykułu „Nowe formy kształcenia: narracyjne gry fabularne"*, [w:] *Uwieść słowem*, red. J.Z. Lichański, E. Lewandowska, Warszawa 2003, s. 133–146.

[4] J. Szeja, *Nowe formy kształcenia: narracyjne gry fabularne*, [w:] *Metodyka literatury*, t. 2, red. J. Pachecka, A. Piątkowska, K. Sałkiewicz, Warszawa 2002, s. 444–453.

[5] B. Stefaniak, *Między słowami, między obrazami*, „Polonistyka" 2010, nr 8, s. 56.

© for this edition by CNS

heist movie[6]; zabiera widza w podróż do wielopoziomowej krainy snów, w której bohaterom przyjdzie się zmierzyć z duchami własnej przeszłości. Opowiada historię o poczuciu winy, ucieczce przed rzeczywistością w marzenia senne, a także o kwestionowaniu prawdziwości naszego świata.

Czym są gry komputerowe, nie trzeba już dziś nikomu wyjaśniać. Jedną z głównych ich zalet, przysparzających im użytkowników, jest bezpośredni wpływ na obserwowane wydarzenia. Dzięki naszemu awatarowi (postaci, której poczynaniami kierujemy) jesteśmy jako gracze jednocześnie obserwatorami i uczestnikami wydarzeń. Powstają też filmy[7] i książki uzupełniające lub odtwarzające historie prezentowane w grach. Kinowych hitów doczekały się nawet ubogie pod względem poziomu fabuły takie tytuły, jak *Doom*, *Resident Evil*, *Postal*, *Diablo*. Klasycznej literaturze dla młodzieży, a nawet filmom trudno konkurować z taką interaktywną zabawą, tym bardziej że często nie są to jedynie gry czy gry i filmy, lecz wielkie multimedialne systemy rozrywkowe. Przykładem niech będzie seria przygód Harry'ego Pottera czy Hannah Montana. Łącząc film z książką, muzyką, grami i różnorodnymi akcesoriami, nowomedialne zjawiska kulturowe trafiają do uczniów wieloma kanałami i są dla nich bardzo atrakcyjne, budzą ich zainteresowanie.

Myślę, że można wykorzystać ten fakt, by przez przybliżanie świata gier komputerowych na wzór świata literatury zachęcić nie tylko do czytania, ale i do pogłębionej refleksji nad postawami i znaczeniami zawartymi w grach, co będzie niewątpliwie korzyścią dla uczniów. Duże pole manewru dają w tym zakresie chociażby takie tytuły, jak *Wiedźmin*.

Oparta na prozie Andrzeja Sapkowskiego seria gier charakteryzuje się ukazywaniem świata w sposób odmienny od tego, do jakiego przyzwyczaili nas twórcy komputerowych gier fabularnych. Świat nie jest tu czarno-biały, a dobra od zła nie da się jednoznacznie odróżnić. Główny bohater, wiedźmin Geralt, jest postacią wyobcowaną, starającą się zachować neutralność i nie mieszać się do konfliktów na tle rasowym czy rozgrywek politycznych; los jednak pcha go od jednej tego typu przygody do drugiej — a gracza wraz z nim. W całej opowieści, jak w książkowym oryginale, pełno jest nawiązań do polskiego dziedzictwa kulturowego, co daje olbrzymie pole manewru nauczycielowi języka polskiego. Jako przykład można podać jeden z aktów pierwszej części *Wiedźmina*, będący adaptacją *Balladyny* Juliusza Słowackiego. Wiernie odtwarza on historię opowiedzianą przez wieszcza, choć w innych okolicznościach (miejscem wydarzeń jest wioska Odmęty, a bohaterem — miejscowa społeczność). Nauczyciel zatem może wykorzystać stosowny fragment gry komputerowej do ilustracji *Balladyny*, zestawić kontekst

[6] Inne filmy tego rodzaju to np. *Mission: Impossible* (reż. Brian de Palma, USA 1996), *Ocean's Eleven: Ryzykowna gra* (reż. Steven Soderbergh, USA 2001), *Angielska robota* (*The Bank Job*, reż. Roger Donaldson, Wielka Brytania 2008).

[7] Wiele lat temu jeden z redaktorów pisma „CD-Action" zaproponował nawet dla rodzącego się wówczas zjawiska termin „egranizacja", lecz trudno uznać go za właściwy.

© for this edition by CNS

romantyczny z jego współczesną interpretacją, porównać sposoby ukazywania bohaterów w grze z ich literackimi odpowiednikami itd.

Problemy utrudniające sięgnięcie po gry komputerowe na lekcjach języka polskiego

Już tylko ten jeden przykład pokazuje, iż gry komputerowe mają spory potencjał, który można przekuć w wartościowe lekcje języka polskiego dla uczniów szkół gimnazjalnych, a być może i ponadgimnazjalnych. By jednak urzeczywistnić tego typu wizję i wykorzystać gry w czasie zajęć dydaktycznych, nauczyciel musi poradzić sobie z wieloma trudnościami realizacyjnymi, które mogą (ale nie muszą!) uniemożliwić realizację pomysłu.

Po pierwsze: gry komputerowe są drogie. Nowe tytuły na komputer osobisty kosztują około 100–150 zł, tytuły przeznaczone na konsole jeszcze więcej — około 200 zł. To sprawia, że praktycznie niemożliwe ze względów budżetowych jest wykorzystywanie w trakcie godzin lekcyjnych najnowszych tytułów. Tymczasem to właśnie one interesują uczniów najbardziej, w branży gier komputerowych bowiem nowości starzeją się niezwykle szybko, a nadążanie za błyskawicznymi niekiedy zmianami jest bardzo trudne lub wręcz niemożliwe.

Trudność druga to kwestia dostępnego sprzętu. Najnowsze produkcje mają nierzadko olbrzymie wymagania w tym zakresie, uniemożliwiając zabawę nawet na niektórych spośród nowych komputerów. Pod tym względem rynek gier i rynek PC wzajemnie się „napędzają". Tymczasem komputery w szkołach to przeważnie starsze modele, na których nowości uruchomić nie sposób.

Po trzecie: „przejście" gry komputerowej wymaga czasu. Różnice między poszczególnymi gatunkami są tu znaczne, lecz wciąż mówimy o minimum dziesięciu godzinach, a w wypadku gier o rozbudowanej fabule — trzydziestu (próby skrócenia gier komputerowych, podejmowane od czasu do czasu przez niektórych producentów, spotykają się z negatywnym odzewem ze strony graczy).

W takiej sytuacji gra komputerowa musiałaby funkcjonować na lekcjach podobnie do lektury szkolnej. Poziom złożoności interesujących nas produkcji (głównie reprezentantów komputerowych gier fabularnych, będących wirtualnym odpowiednikiem gier wyobraźni), nieliniowość fabuły, różnorodność możliwych rozwiązań tego samego problemu itd. sprawiają, że opcja samodzielnej pracy ucznia w domu nie wchodzi w grę.

Sposobem na uporanie się z tym problemem jest ograniczenie się jedynie do pracy na uprzednio spreparowanych fragmentach rozgrywki. W tej sytuacji nauczyciel musiałby „przejść" grę, znaleźć fragment, który chciałby, z dowolnego powodu, zaprezentować uczniom; następnie przygotować zapisany stan gry i rozprowadzić go wśród młodzieży lub też nagrać własną ścieżkę rozwoju akcji za pomocą dostępnych za darmo w Internecie narzędzi i udostępnić zapisany

© for this edition by CNS

materiał klasie. W pierwszym wypadku uczniowie sami radzą sobie z zadaniem, w drugim — jedynie je odtwarzają[8].

Czwartą trudnością jest niewiedza nauczycieli. To moim zdaniem najważniejsza kwestia poruszona przez Marcina Drewsa w przywołanym już artykule. Autor pisze: „analfabeci informacyjni edukują dzieci pokolenia informacyjnego. To z kolei rodzi oświatową patologię, bowiem powoduje, iż uczniowie, nie znajdując w osobie nauczyciela przewodnika po świecie nowych mediów, edukują się sami"[9]. Pomijając milczące, idealistyczne założenie, że uczniowie faktycznie chcieliby odnaleźć w nauczycielu takiego przewodnika, myślę, że dotykamy tu sedna problemu. Poza czysto technicznymi trudnościami realizacyjnymi naczelną przeszkodą pozostaje brak elementarnej nawet wiedzy o grach komputerowych.

Nowe pokolenie nauczycieli, wychowane wśród gier komputerowych, nie ma już jednak takiej bariery. Może zatem sięgnąć po gry, ale zrobi to jedynie pod warunkiem, że uzna taką ewentualność za korzystną poznawczo. W kompetencji dydaktyków pozostaje więc upowszechnienie takiej opinii na temat gier. Być może też udałoby się w ten sposób nakłonić i starszych nauczycieli do dokształcenia się w zakresie omawianej tu problematyki.

Sposoby na zaistnienie gier komputerowych w procesie dydaktycznym

Gry komputerowe jako medium nowożytne nadążają za nieustającymi zmianami zachodzącymi w obrębie ponowoczesnej kultury. Z tego względu można, wychodząc od konkretnych przykładów, omawiać w ramach godziny wychowawczej, wiedzy o kulturze lub języka polskiego właśnie pewne zjawiska godne odnotowania i zanalizowania. Trzeba przy tym pamiętać, że omawiane gry muszą być dostosowane do wieku, wrażliwości i rozwoju emocjonalnego uczniów.

Lekcja tolerancji, nieistotne czy rozpoczynająca się od omówienia wiersza, czy odbywająca się w ramach wychowawczej pogadanki, na pewno bardziej zainteresuje uczniów, pomoże im z większą swobodą zabrać głos w dyskusji, gdy tezy ilustrować będziemy przykładami gier komputerowych. Tolerancji dla osób o odmiennej orientacji seksualnej (i w ogóle dla rozmaicie pojmowanej inności) można uczyć, sięgając po takie tytuły, jak *Mass Effect* czy *Dragon Age*. W obu produkcjach możliwe jest nawiązanie relacji homoseksualnych między naszym awatarem a NPC-em (bohaterem niezależnym, sterowanym przez komputer). Na przykładzie takich gier, jak *Carmageddon* lub *Postal*, można z kolei omawiać brutalizację życia społecznego, kult przemocy *etc*. W pierwszej grze, legendar-

[8] Pomysł Drewsa, który postuluje naukę projektowania własnych gier komputerowych przez nauczycieli, uważam jednak za chybiony. Moje wątpliwości uzasadnia ewidentna, jak się zdaje, klęska gier edukacyjnych, skazanych na niszowość.

[9] M. Drews, *op. cit.*, s. 63.

© for this edition by CNS

nej i wielokrotnie krytykowanej, jesteśmy uczestnikami nielegalnych wyścigów, w których zwycięzcą jest ten, kto rozjedzie największą liczbę przechodniów. W drugiej sterujemy sfrustrowanym, anonimowym obywatelem: na kolejnych poziomach naszym zadaniem jest zabijanie ludzi.

Jest oczywiste, iż jeśli nauczyciel sięgnie po tego typu materiał, pojawią się zarzuty o promowanie nieodpowiednich postaw przez przywoływanie akurat tych tytułów. Należy jednak uwzględnić fakt, iż większość uczniów prędzej czy później samodzielnie mogłaby trafić na te gry (lub ich równie krwawe odpowiedniki), lepiej jest więc wcześniej przygotować młodzież do obcowania z tego typu wytworami kultury lub w drodze dyskusji próbować przekonać do ich odrzucenia, niż pozostawiać ją sam na sam z tak kontrowersyjnymi produkcjami.

Gry komputerowe, zwłaszcza fantasy cRPGs (computer Role-Playing Games), mogą również pomóc w nauce analizy konstrukcji utworów literackich. Schematyczne fabuły większości tego typu produkcji nie nastręczą uczniom wielkich trudności, a łącząc przyjemne z pożytecznym, mogą ułatwić im wyróżnianie cech gatunkowych, interpretowanie stypizowanych wątków itd. Fabuły ambitniejszych tytułów z gatunku cRPGs same mogą służyć jako obiekt analizy na lekcji. Za przykład niech posłuży wielokrotnie nagradzany *Planescape: Torment*. W wielkim skrócie: gra rozpoczyna się w kostnicy, w której nasz bezimienny bohater budzi się, nie wiedząc, kim jest. Udaje mu się ustalić tylko jeden fakt: jest nieśmiertelny. Tematem rozgrywki i zarazem głównym zadaniem gracza jest poszukiwanie zagubionej tożsamości protagonisty. Odkrywamy własną przeszłość, stykamy się z personami pamiętającymi nasze poprzednie wcielenia, z których każde miało własny wyjątkowy charakter i cele. Nie możemy jako Bezimienny (główna postać) ufać nikomu, każdy napotkany człowiek mógł nas bowiem znać wcześniej i może chcieć wykorzystać przewagę, jaką ma nad nami, wynikającą z naszej amnezji. Jako bohater próbujemy ustalić, skąd wzięło się w nas pragnienie nieśmiertelności. Przez całą rozgrywkę odpowiadamy nieustannie na jedno pytanie: „Cóż może zmienić naturę człowieka?" Wdzięczny materiał do pracy z uczniami!

Podsumowanie

W tekście starałem się w dużym skrócie przedstawić kluczowe w mojej opinii zalety wykorzystania gier komputerowych na lekcjach zarówno języka polskiego, jak i innych przedmiotów. Ostatnie lata pokazują, że można z powodzeniem wprowadzać tę tematykę do szkolnych sal, a ciekawych materiałów wciąż przybywa, czego przykładem jest chociażby rodzima seria *Wiedźmin*.

Gry komputerowe jako twory nowomedialne są zjawiskiem na tyle złożonym, że można w oparciu o nie przygotować scenariusze lekcji zawierające wiele problemów i zagadnień, począwszy od tworzenia charakterystyk postaci, analizy fabuł i interpretacji przedstawionych historii, po — w dalszej perspektywie

© for this edition by CNS

i z uczniami ze starszych roczników — potraktowanie gier jako punktu wyjścia do dyskusji na aktualne i ważne tematy społeczne. Pod tym względem komputerowa rozrywka nie odstaje poziomem refleksji, do której może być inspiracją, od innych dzieł kultury popularnej, przede wszystkim filmów.

Dodatkowym argumentem przemawiającym za wykorzystaniem gier może być fakt, że spora część z nich sięga po elementy kultury wysokiej i pokazanie ich może stanowić nie tyle ciekawostkę, ile przyczynek do dyskusji nad funkcjonowaniem klasyków kultury we współczesnym, postmodernistycznym świecie.

Nauczyciel, który zapragnie skorzystać z gier komputerowych na swoich lekcjach, musi jednak najpierw pokonać wiele trudności, wśród których do najczęściej spotykanych należy brak dostępu do właściwego sprzętu, najnowszych produkcji oraz brak czasu na przejście oraz rzetelne zanalizowanie konkretnego tytułu — zarówno samodzielnie w ramach przygotowania zajęć, jak i już w trakcie pracy z uczniami. Gry są bowiem tworem na tyle złożonym, że ich kompleksowe omówienie nie jest możliwe w toku jednej czy dwu godzin lekcyjnych.

Sądzę, że sięgnięcie po gry komputerowe (i literaturę wokół nich wyrosłą) w edukacji polonistycznej to krok ryzykowny, lecz wart podjęcia. Wiele rzeczy stoi na przeszkodzie, mam jednak przed oczami kuszącą wizję: lekcję polskiego w sali informatycznej. Młodzież zajmuje miejsca przy stanowiskach komputerowych. Nauczyciel krótko wprowadza w tematykę zajęć i zleca uruchomienie gry. Uczniowie wczytują przygotowane wcześniej zapisy stanu gry (tak zwane *save'y*) i pod kontrolą nauczyciela przechodzą określony fragment fabuły, rozwiązują zagadkę czy wykonują pojedyncze polecenie. Rozgrywce towarzyszy odpowiednio prowadzona dyskusja.

A few remarks on the use of computer games in teaching

Summary

The author presents possible applications of computer games in school education. Games, for example, cRPGs (Computer Role-Playing Games), can help students learn to analyze literature or culture changes (i.e. brutalization of life or similar). The author elaborates on some of the challenges that may be faced at the project introduction but also on benefits that justify the efforts.

© for this edition by CNS