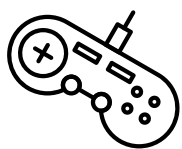


Od roku szkolnego 2023/2024 w programie nauczania języka polskiego w szkole ponadpodstawowej znalazły się – nareszcie – dwie gry wideo: *This War of Mine* oraz *Gra szyfrów*. Co prawda oba tytuły wpisane zostały tylko na listę lektur dodatkowych, ale i tak stanowi to ważny krok na drodze do pełnego docenienia gier cyfrowych jako wytworu kultury, z którego zalet można skorzystać w procesie dydaktycznym.

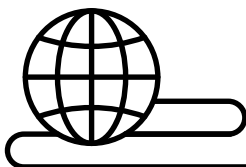




GRY WIDEO

PRZESTRZEŃ TWÓRCZA
I WSPOMAGANIE EDUKACJI





Groznawstwo – rozumiane jako pole badawcze,
nie zaś jako dyscyplina – rozwija się już od 30 lat.

This War of Mine to gra wydana w 2014 roku przez polskie 11 bit studios, inspirowana oblężeniem Sarajewa podczas wojny na Bałkanach w latach 90. ubiegłego wieku. Osoba grająca wciela się w mieszkańca miejscowości Pogoren i musi dokonywać trudnych pod względem moralnym wyborów, aby zdobyć schronienie, żywność i lekarstwa. *Gra szyfrów* to z kolei wydany w roku 2022 projekt gamingowy Instytutu Pamięci Narodowej poświęcony wojnie polsko-bolszewickiej 1920 roku i znaczeniu wysiłków polskich kryptologów dla końcowego zwycięstwa – w tym wypadku osoba grająca może wcielić się w prawdziwych polskich żołnierzy z tamtego okresu, uruchomić ówczesne urządzenie do komunikacji, złamać wrogi szyfr i w konsekwencji zniszczyć bolszewicki pociąg pancerny.

– Świetnie, że osoby zajmujące się szkolnictwem dostrzegły, iż gry są częścią kultury, a specjalistki i specjalistów zajmujących się nimi warto zaprosić do współpracy: odnotujmy, że pracownicy Uniwersytetu Adama Mickiewicza w Poznaniu dr Joanna Pigulak i dr Marcin Pigulak przygotowali broszurę informacyjną o tym, jak uczyć o *This War of Mine* – mówi dr hab. Michał Kłosiński, prof. UŚ z Wydziału Humanistycznego Uniwersytetu Śląskiego i dyrektor działającego przy UŚ Centrum Badań Groznawczych. – Wciąż jednak w kształceniu nauczycieli różnych przedmiotów brakuje zajęć poświęconych kulturze gier, wciąż nie mamy również podręcznika tłumaczącego, jak uczyć o grach. A to oznacza, że ustawodawca przerzuca obowiązek dokształcania się w tym zakresie na osoby nauczycielskie, i tak już obciążone wieloma dodatkowymi zadaniami. Potrzebujemy zatem rozwiązań systemowych, które wspomogą nie tylko osoby uczące języka polskiego, ale także historii, geografii czy biologii.

Dlatego jednak gry na nośnikach cyfrowych (a więc komputerowe, konsolowe i mobilne) tak długo były pomijane i traktowane przez część społeczeństwa jako „ciemny nurt kultury”? Zdaniem prof. Michała Kłosińskiego ich status gorszego obiektu kulturowego wynika z obciążenia gier wieloma przesadami. Takie myślenie nie wzięło się znikąd: przekonanie, że gry wideo stanowią zagrożenie, bierze początek w ich obecności w przestrzeniach osobliwych, heterotopijnych, w których działają inne zasady określające relacje społeczne – salonach

gier zakładających pewną hazardowość, utratę pieniędzy, potencjalne uzależnienie i kontakt z aktywnościami dozwolonymi tylko dla osób dorosłych, takimi jak palenie papierosów. Ponadto, ludzie o prawicowej wrażliwości, zwłaszcza w Stanach Zjednoczonych, uznali, że gry wideo stanowią niejako trening dla morderców – za każdym razem, gdy w amerykańskiej szkole dochodziło do tragicznej w skutkach strzelaniny, prawdziwy winowajca był już znany.

– Gry komputerowe, w które grają dzieciaki, stały się kozłem ofiarnym odpowiedzialnym za wszystko, wcale nie amerykańska kultura broni, jej dostępności i fetyszyzacji – uśmiecha się ironicznie prof. Kłosiński, dodając, że jednocześnie, paradoksalnie, wykluczana systemowo społeczność hardcorowych gamerów wykreowała obraz odbiorców gier jako białych, heteroseksualnych, mizoginistycznych mężczyzn, hołdujących ustalonym podziałom kulturowym, na przykład na płaszczyźnie genderowej, w konsekwencji czego część środowiska osób grających jest uważana za degeneratów.

Nie można również zapominać, że na podstawie badań w zakresie medycyny, psychologii czy socjologii uznano uzależnienie od gier (ang. *gaming disorder*) za faktyczną jednostkę chorobową i ujmuje się ją w klasyfikacjach ICD-11 (sporządzonej przez Międzynarodową Organizację Zdrowia) oraz DSM-5 (opublikowanej przez Amerykańskie Towarzystwo Psychiatryczne).

Mimo wszystkich tych niepokojących aspektów grami naprawdę warto się zajmować naukowo, a groznawstwo – rozumiane jako pole badawcze, nie zaś jako dyscyplina – rozwija się już od ponad 30 lat. Jak przekonuje prof. Michał Kłosiński, naukowy namysł nad grami pozwala nam je „odczarowywać”.

– Zwróćmy uwagę, że nawet wychodząc od zaburzenia, jakim jest uzależnienie od gier, można zobaczyć, jak bardzo gry wpływają na ludzką biologię. Okazuje się, że w znacznie większym stopniu niż literatura, kino czy komiks! Gry pozwalają nam zatem badać człowieka trochę inaczej niż dobrze nam znane media, poszerzają naszą wiedzę na temat tego, do jak wielu aspektów ludzkiego zaangażowania w przedmiot kulturowy mamy dostęp poprzez granie w gry – przekonuje dyrektor Centrum Badań Groznawczych.

Gry cyfrowe są także najszybciej rozwijającym się rynkiem konsumpcji kulturowej i artystycznej na świecie – konsumujemy je za pomocą telefonów, komputerów, konsol i coraz częściej telewizorów. W pewnym sensie gry dominują naszą kulturę, wszyscy jesteśmy przecież świadkami transformacji od kultury pisma (której najważniejszym przejawem jest literatura) do kultury cyfrowej (kreowanej przez doświadczenie internetu czy mediów społecznościowych).

Niestety gry mogą też posłużyć do ideologizowania zabawy, która znajduje się – powiedzielibyśmy za Johanem Huizingą – u podstaw wszelkiego ludzkiego działania, a więc również tworzenia kultury. Groznawstwo zatem stara się zbadać na przykład, w jaki sposób buduje się systemy korporacyjnej kontroli nad pracownikami, w jaki sposób interfejsy i mechanizmy grów przechodzą do codziennego zarządzania naszym czasem i życiem – przyjrzyjmy się chociażby lojalnościowym systemom zbierania punktów w sklepach i na stacjach benzynowych czy systemom punktowym w edukacji.

– Musimy badać gry, żeby skuteczniej przeciwdziałać ideologiom, które wykorzystują je do behawioralnej manipulacji i wystawiania nas na growy wyzysk pod względem psychicznym, poznawczym, finansowym albo społecznym, w tym ostatnim aspekcie wykorzystując naszą wrażliwość, potrzebę kontaktu z drugim człowiekiem czy potrzebę zaangażowania w inny świat – stwierdza stanowczo prof. Michał Kłosiński.

Bo też gry oferują nam inne światy, alternatywne wobec naszej rzeczywistości. Można z tej propozycji skorzystać na dwa sposoby: można wybrać tendencję negatywną, eskapistyczną – i uciec od rzeczywistości. Można jednak również wybrać tendencję pozytywną, utopijną – i potraktować światy grów jako przestrzeń szukania alternatyw, które napędzą w nas pragnienie zmiany przekładające się na działanie polityczne, społecznie czy ekonomiczne, a w rezultacie – na zmianę *status quo*. I właśnie takie ujęcie gier stwarza mnóstwo okazji do ich wykorzystania w dydaktyce szkolnej: projektowanie przestrzeni społecznych, wciąganie młodzieży do namysłu nad kwestiami klimatu (tzw. *green gaming*), stawianie przy pomocy światów artystycznie wykreowanych pytań


zasadniczych o ludzką egzystencję, o relację ze środowiskiem, o relację z innymi ludźmi, rekonstruowanie historii, zastanawianie się nad kształtem społeczeństwa w przyszłości, analizowanie zaangażowania w zasoby naturalne, zastanowienie się nad tym, jak poprzez gry tworzą się nowe typy uspołecznienia i społeczeństwa.


– Gry wideo dają nam możliwość testowania różnych rozwiązań w bezpiecznych warunkach rzeczywistości wirtualnych, a jednak reagujących na to, co dzieje się w otaczającym nas świecie. W szczycie kryzysu migracyjnego powstały gry mobilne o osobach uciekających z obszarów ogarniętych wojną, na przykład *Bury Me, My Love*, a podczas strajków kobiet wydano grę *Fantastic Fetus*, w której opiekujemy się płodem (tutaj spoiler: umierającym po urodzeniu) – wylicza naukowiec z UŚ, dodając również, że dzisiaj dzieci i młodzież obcuje z historią przede wszystkim w grach, takich jak *World of Tanks*, *World of Warships* czy *Assasin's Creed* – to właśnie modele 3D katedry Notre Dame z tej ostatniej gry służą jako najdokładniejsze źródła dla rekonstrukcji świątyni po jej pożarze w 2019.

Warto zwrócić uwagę na jeszcze jedną zaletę gier – pobudzenie kreatywności.

– Pokażmy, że gry są przestrzenią twórczą! Nie każdy musi być graczem cyfrowym, ale zachęcajmy uczniów do stworzenia własnych gier, na przykład planszowych. W ogóle uważam, że nie powinniśmy zadawać gier do zagrania, tylko zapytać, w co grają młodzi. Mnie interesuje, co fascynuje dzisiejszą młodzież. Co ich, kolokwialnie mówiąc, jara? Nie sprowadzajmy udziału gier w dydaktyce do ich historii ani nie twórzmy polskiej martyrologii w wersji cyfrowej – przekonuje prof. Michał Kłosiński.

Dyrektor Centrum Badań Groznawczych jest również członkiem inicjatywy GETES zajmującej się certyfikacją oraz upowszechnianiem wiedzy o symulatorach VR w kontekstach edukacyjnych: dzięki wprowadzeniu symulatorów do szkół kształcenie umiejętności zawodowych, dzisiaj trwające trzy lub cztery lata, mogłoby zostać wyraźnie skrócone. To kolejna płaszczyzna, na której rozwój przemysłu growego może istotnie wspomóc dydaktykę szkolną.

 Tomasz Płosa

 dr hab. Michał Kłosiński, prof. UŚ
Instytut Literaturoznawstwa
Wydział Humanistyczny, Uniwersytet Śląski
Centrum Badań Groznawczych UŚ
michal.klosinski@us.edu.pl

