

Jerzy Białomyzy
Uniwersytet Warszawski

Gry jako nowa forma edukacji

Dzieci stykające się na co dzień z nowoczesną technologią mogą mieć problemy z tradycyjną formą nauki. Ten stan rzeczy często staje się barierą nie do pokonania – uczniowie znacznie dłużej przebywają w uniwersum cyfrowej rozrywki niż w szkole, w której są zmuszeni do odłożenia telefonów z Internetem. Sprawia to, że nauczyciel staje na przegranej pozycji, ponieważ jest postrzegany jako oprawca czy nienawykły do technologii prymityw. Czterdziestopięciominutowa lekcja staje się koszmarem, gdy trzeba korzystać z podręczników i zeszytów, które w porównaniu z nowoczesnymi środkami przekazu są nudne, zaś korzystanie z nich jest powolnym procesem.

Technologia zaczyna dominować w klasach szkolnych. Pojawiają się w nich laptopy, tablice interaktywne, prezentacje multimedialne – te środki dydaktyczne są dziś szeroko dostępne. To jednak nadal za mało. XXI wiek stał się wiekiem interakcji. Mimo powszechnego stwierdzenia, że człowiek uczy się najwięcej z tego, co wykonuje, owa interakcja często niesie ze sobą negatywne skojarzenia. Metodologia nauczania już nie może funkcjonować bez technologii i gier. Najlepszym tego przykładem jest tak zwana grywalizacja (*gamification*¹) – termin, który pojawia się dzisiaj coraz częściej i który trudno jest już zignorować. Grywalizacja to mechanika zaczerpnięta z gier (dzisiaj – gier komputerowych). Jej celem jest zwiększenie zaangażowania graczy poprzez stosowanie w nauce elementów rozrywki. Uczeń-gracz za swe osiągnięcia zdobywa odznaki, punkty, jego „pasek postępu” rośnie. Grywalizacja wprowadza podział na poziomy: zarówno poziom reprezentujący wiedzę, na którym znajduje się uczeń, jak i poziom trudności zadania (w powszechnym nauczaniu najbliższe tej

¹ G. Zichermann, Ch. Cunningham, *Gamification by Design. Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*, Sebastopol 2011.

mechanice są egzaminy maturalne). Gamefication przejmując kolejne dziedziny nauki i życia. Korepetycje stają się coraz mniej popularne ze względu na darmowe strony internetowe oferujące kursy językowe, nauk chemii czy matematyki. Oceny stają się przeżytkiem, istotniejsze okazują się punkty. Dlaczego? Z pomocą może przyjść Alina Mochocka²:

Wynik gry stanowi niezbywalny element gry – każda gra ma swoisty dla siebie wynik; wszelkie działania graczy podczas rozgrywki nastawione są na zrealizowanie założonych celów, a tym samym na wygenerowanie wyniku gry; osiągnięty wynik gry zawsze porównywany jest z celem, który stawiali sobie gracze.

Tradycyjna ocena pozwala jedynie na walkę z systemem, tworem zbyt abstrakcyjnym dla młodego odbiorcy. Gamefication wprowadza elementy rywalizacji z żywym oponentem. Zakończenie „gry” jest znacznie przyjemniejsze niż czekanie na oddanie sprawdzianów. Wynik jest podawany natychmiast, cel staje się dla ucznia ważniejszy i bardziej widoczny. Jeśli ktoś wątpił, że grywalizacja jest przeszczipiana edukacji na siłę, niech zastąpi słowo „gracz” słowem „uczeń”, zaś całą rozgrywkę i wynik porówna do lekcji i ocen.

Na rynku gier pojawiło się mnóstwo produktów, których celem jest zgłębianie wiedzy dzieci. Ukryte pod zachęcająco brzmiącą nazwą „gry rodzinne” gry planszowe i quizy mają jedno zadanie: uczyć młodych. Koncepcja nie wydaje się zła, jednak posiada jedno ograniczenie: papier. Quiz nie może przypominać encyklopedii i ma być przyjazny w odbiorze. Efektem tego jest ograniczenie wiedzy, jaką można w nim umieścić. Po paru partiach dziecko może nauczyć się odpowiedzi na pamięć, co w efekcie kończy się odstawieniem gry na półkę. Jakie więc są alternatywy? Gry komputerowe. Nie posiadają one ograniczeń materiałowych, są atrakcyjne pod względem audiowizualnym.

Omówię pokrótce przykłady gier, na które natrafiłem podczas badań. Pierwszą z nich jest *Scribblenauts*³. Służy ona do nauki języka angielskiego, gracz skupia się na przyswajaniu rzeczowników i przymiotników. Uczestnik gry kieruje bohaterem posiadającym magiczny

² A. Mochocka, *Mierzalny wynik gry (w kontekście analizy książek-gier)*, „Homo Ludens” 2010, nr 1 (2), s. 108.

³ *Scribblenauts*, 5th Cell, 2009.

notes, który działa podobnie jak nasz rodzimy zaczarowany ołówek – każde zapisane w nim słowo materializuje się. Określenia zmieniają właściwości danego przedmiotu (można „pomalować” w ten sposób pojazd na dowolny kolor, zwiększyć jego wielkość itd.). Celem gry jest pomoc mieszkańcom świata, do którego zostaje wrzucony gracz. Przykładowo, użytkownik programu może zostać poproszony przez pewnego młodzieńca o pomoc w przygotowaniu się do randki. Gracz „wypisuje” (zamawia) więc czekoladki i kwiaty. Na tym się jednak nie kończy. Musi on pomóc na każdym etapie randki, tworząc kolejne niezbędne przedmioty. Za wykonanie zadania otrzymuje „punkty dobrych uczynków”, które pozwalają przejść do następnego etapu tematycznego. Struktura świata gry bardzo przypomina konstrukcję wielu podręczników do języka angielskiego (podział na działy tematyczne, ilustracje). Dodatkowo spełnia ona kryteria stawiane przez Hannę Komorowską, dotyczące tego, w co warto jest zaopatrzyć pracownię, w której chce się pracować:

Spśród pomocy naukowych warto zapewnić w pracowni językowej (...) dla dzieci: zabawki i plastikowe atrapy przedmiotów np. owoców, mebelków, zestawów kuchennych, fryzjerskich, ubranek itp.; maskotki i miękkie zwierzęta, umożliwiające odgrywanie dialogów i scenek.

Gra dzięki swej budowie umożliwia tworzenie własnych „zabawek”. Wirtualna „miętkość” jest tutaj oddana za pomocą stylu graficznego. Ciepłe kolory, okrągło narysowane postacie mogą spodobać się dzieciom i aktywizować je do pracy⁴.

Podobną grą jest *Colobot*⁵. Ta jednak nie uczy języka angielskiego, lecz programowania. Gracz otrzymuje roboty różnego rodzaju. Nie steruje jednak nimi w tradycyjny sposób, za pomocą strzałek na klawiaturze, lecz wpisując określone komendy, „programując je”. Astronauta, którego animuje gracz, ma za zadanie tworzyć budynki, nowe maszyny i eksplorować kosmos – wszystko to przy pomocy poleceń wpisywanych z użyciem klawiatury. Wbrew pozorom nauka programowania za pośrednictwem gry nie jest trudna. Na uwagę zasługuje fakt, że gra *Colobot* uzyskała rekomendację Ministerstwa Edukacji

⁴ H. Komorowska, *Metodyka nauczania języków obcych*, Warszawa 2005, s. 61.

⁵ *Colobot*, Epsitec 2001.

Narodowej⁶, co świadczy o jej wysokim poziomie. Przystępny w odbiorze, kolorowy program jest w stanie zachęcić każde dziecko do nauki.

Niestety, wśród gier znalazło się kilka takich, które psują edukację i mogą wpłynąć negatywnie (podkreślam – mogą, ale nie muszą) na proces kształcenia. Pierwszą z nich jest *Polskie Imperium: od Krzyżaków do Potopu*. Jest to gra strategiczna, która umożliwia pokierowanie poszczególnymi nacjami. Tytuł *Polskie Imperium* jest chwytem marketingowym, ponieważ Polska w grze nie została szczególnie wyróżniona. Tytuł oryginalny brzmi inaczej: *Reign: Conflict of Nations*⁷, co w wolnym tłumaczeniu można przetłumaczyć jako: *Władza: Konflikt Państw*. Polski tytuł ma zachęcić młodych patriotów do kupna produktu. Ten, kto spodziewał się nauki historii swego kraju, będzie rozczarowany. Mechanika gry zakłada swobodę gracza w jego poczynaniach, co wcale nie jest złe, jeśli mamy ocenić samą grę. Jednak swoboda umożliwia rozegranie bitew innych niż historyczne. Gracz tworzy alternatywną historię, przez co może ona mieszać się z wiedzą zdobytą w szkole. Gra jest atrakcyjniejsza wizualnie niż podręcznik i fałszywa wiedza może znacznie szybciej osadzić się w młodym umyśle, czego efektem może być obniżenie ocen. Chociaż zabawa w alternatywną historię może okazać się plusem, jeśli będzie prowadzona pod nadzorem nauczyciela. Zabawa w „co by było, gdyby...” może służyć utrwaleniu materiału, uwrażliwieniu ucznia na zachodzące w świecie zmiany czy urozmaiceniu lekcji.

Analogicznie, seria *Assassins Creed*⁸, z założenia gra akcji, jest błędnie traktowana przez odbiorców jako źródło historyczne. Bohaterowie serii gier, rozgrywających się na przestrzeni kilku okresów historycznych, spotykają na swej drodze takie postacie, jak na przykład Leonardo da Vinci. Wszystko jednak jest przycięte do wygodnej formy tak, by nie przeszkadzało graczowi w rozrywce. To kwestia proporcji – akcji jest znacznie więcej niż wiedzy i trudno się spodziewać, by gracz czegokolwiek się nauczył.

⁶ Biuletyn Informacji Publicznej, online: bip.men.gov.pl/men_bip/dziennik_urzedowy/dz_3_02_tab_9.htm, dostęp: 25.03.2017 r.

⁷ *Reign: Conflict of Nations*, lesta Studio 2009.

⁸ *Assassins Creed*, Ubisoft, Montreal 2007.

Na szczególne wyróżnienie zasługuje gra *Uprising 44*⁹. Polscy twórcy mieli niezwykle pomysł: osadzili grę w czasie powstania warszawskiego. Okazała się jednak rozczarowująca – powstanie wydaje się w niej pretekstem do rozgrywki polegającej na wymianie ognia z nazistami. Poziom realizacji tego elementu był tak żenujący, że w Internecie powstała masa filmów krytykujących tą produkcję, przez co szlachetna misja, jaką postawili przed sobą twórcy, legła w gruzach. Wisienką na torcie jest bohater o imieniu... John. Jego przyjacielem natomiast jest Jimmy. Mało tego, miejsca, w jakich toczy się akcja, w ogóle nie przypominają Warszawy, a bohaterowie mówią po angielsku (tylko niektórzy wypowiadają polskie kwestie).

Wokół gier, szczególnie komputerowych, urosło wiele kontrowersji. W mediach i książkach nie brakuje badań sugerujących szkodliwość tego typu produktów. Sam jednak nie będę tego oceniać. W ciągu ostatnich lat gracze przeciwstawiają się obrazowi szkodliwości gier wskazując, że środowiska badaczy nie posiadają odpowiednich kompetencji w ich badaniu¹⁰. Chciałem zwrócić uwagę jedynie na obecność bardzo wartościowego materiału edukacyjnego, który może być pomocny w szkole. Oczywiście, w Internecie oraz na rynku można znaleźć różnego rodzaju programy pomagające w nauce (między innymi *Mistrz Klawiatury* który uczy szybkiego pisania). Brakuje im jednak tego, czego właśnie oczekuje uczeń. Zachęcam wszystkich do zainteresowania nowymi technologiami, które niekoniecznie muszą być przeszkodą, a mogą okazać się pomocą. Niechęć do gier może wynikać z niewiedzy, ale jako nauczyciele musimy zdawać sobie sprawę, że nawet dla nas proces edukacji nie zakończył się na zdobyciu dyplomu. Tak naprawdę jest to początek naszej przygody z wiedzą i czasami musimy zapuścić się w nią bardzo daleko, poza nasze wyobrażenia i zainteresowania. Moja druga refleksja jest raczej osobista. Mam żal do producentów gier edukacyjnych, że nie są zainteresowani językiem polskim. Nie znalazłem nigdzie gry, która miałaby za zadanie nauczać tego języka bądź przybliżyć graczowi twórczość literacką. Najbliżej tego jest cyfrowa książka paragrafowana, *1812: Serce Zimy*¹¹, która może zachęcić gracza do obcowania ze słowem pisanym. Książki paragrafowe nie są wcale nowe. Postmodernistycz-

⁹ *Uprising 44*, DMD Enterprise 2012.

¹⁰ J. Lorenc, *Prof. S. Jonaliści atakują*, „CD Action” 2011, nr 02, s. 94.

¹¹ *Serce Zimy*, online: www.sercezimy.pl, dostęp: 25.03.2017.

ny wynalazek¹² pozwala czytelnikowi wybrać działanie bohatera. Przeniesienie tego pomysłu na komputer, jak w wypadku *Serca Zimy*, jest trafnym pomysłem. Tekst książki jest czytany przez aktorów, a ich wypowiedzi są wzbogacone o motywy muzyczne i efekty dźwiękowe. Ten „cyfrowy eksperyment” niestety nie został powtórzony, przynajmniej w takiej skali, aby dowiedział się o nim typowy odbiorca dzisiejszej kultury. Tego typu dzieła z pewnością sprawdziłyby się nie tylko jako lektura, lecz także intelektualna forma przyjemnego spędzania czasu. Nauki humanistyczne są zaniedbywane i spychane na dalszy plan, może ze względu na błędne założenie odbiorców i twórców, że nauka własnego języka jest niepotrzebna. Często można odnieść wrażenie, że uczniowie uważają naukę języka polskiego za stratę czasu. Gry mogłyby ich zaciekawić i tym samym odwrócić nieprzyjemną tendencję do spychania języka ojczystego na margines.

¹² B. Muszyński, *Wstęp do paragrafowego świata*, „Masz Wybór” 2010, nr 1, s. 7.

Bibliografia:**Literatura:**

Komorowska H., *Metodyka nauczania języków obcych*, Warszawa 2005, s. 61.

Mochocka A., *Mierzalny wynik gry (w kontekście analizy książek-gier)*, „Homo Ludens” 2010, nr 1 (2), s. 107–120.

Muszyński B., *Wstęp do paragrafowego świata*, „Masz Wybór” 2010, nr 1, s. 7–9.

Zichermann G., Ch. Cunningham, *Gamification by Design. Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*, Sebastopol 2011.

Lorenc J., *Prof. S. Jonaliści atakują*, „CD ACTION” 2011, nr 2, s. 94.

Multimedia:

Assassins Creed, Ubisoft, Montreal 2007.

Colobot, Epsitec 2001.

Reign: Conflict of Nations, Iesta Studio 2009.

Scribblenauts, 5th Cell, 2009.

Uprising 44, DMD Enterprise 2012.

Strony internetowe:

Biuletyn Informacji Publicznej

online: bip.men.gov.pl/men_bip/dziennik_urzedowy/dz_3_02_tab_9.htm,

dostęp: 25.03.2017 r.

Serce Zimy, online: sercezimy.pl, dostęp: 25.03.2017 r.

Streszczenie

Artykuł omawia możliwość zastosowania gier jako nowoczesnego środka edukacji. Zwraca uwagę na wartość interakcji jako metody skutecznej w nauczaniu dzieci i młodzieży, na wyższość wyniku gry nad tradycyjną oceną szkolną. Na przykładzie różnego typu gier ukazuje ich wartość edukacyjną, jednocześnie też mówi o tych, które są bezwartościowe jako pomoc edukacyjna. Zwraca uwagę na lukę w rynku gier edukacyjnych dotyczących nauczania języka polskiego.

Słowa kluczowe: technologia, gra, grywalizacja, kontrowersje

Games as a new form of education

Summary

This article tackles the potential use of games as a modern measure of education, with reference to the latest research in the field. It is also focused on the value of interaction as a vial method of teaching children and adolescents and how the game result is superior to traditional school grading system. Taking various game genres as an example, this paper shows their educational perks, while pointing out which games are potentially devoid of such qualities. It draws attention to the lack of proper educational games on the market that would cater to teaching Polish language.

Key words: technology, games, gamification, controversy