

<http://dx.doi.org/10.16926/i.2018.04.05>

Monika WDOWIŃSKA
Uniwersytet Łódzki

„Najpierw gra, potem książka” – gry wideo jako motywacja do czytania wśród młodzieży szkół średnich

Mówienie o grach wideo wiąże się z koniecznością przyjęcia dwóch perspektyw jednocześnie. Z jednej strony, mówi się o nich jako o cudach techniki, wynalazkach związanych z postępowaniem naukowo-technicznym. Z drugiej strony, debatuje się na temat ich destrukcyjnego wpływu, szczególnie na młodego człowieka, który dopiero wkracza w życie. Niektórzy twierdzą, że gry to strata wolnego czasu, że powodują trwałe uszkodzenia wzroku, wywołują agresję, uzależnienie, zaniedbywanie obowiązków szkolnych – wady można wymieniać w nieskończoność. Negatywny pogląd na temat jakichkolwiek wartości gier zakorzenił się w ludzkiej świadomości na tyle głęboko, że jest on prezentowany przez główne ośrodki wychowawcze – rodziców, nauczycieli, opiekunów, zwłaszcza tych, którzy urodzili się w pokoleniu cyfrowych imigrantów, a mianowicie przed rokiem 1985¹. Jednakże, biorąc pod uwagę najnowsze produkcje tworzone przez profesjonalne studia gier, liczne środowiska naukowe dążą do zmiany negatywnego wizerunku i poglądów na ich temat. Skoro gry wideo stały się najatrakcyjniejszą rozrywką wśród młodzieży, to czy nauczyciel poszukujący inspirujących tematów do dyskusji na temat mediów oraz mechanizmów ich działania, nie powinien sięgnąć po wybrane gry komputerowe? Istnieje ponadto prawdopodobieństwo, że zbliży się do młodego odbiorcy i pokona tzw. barierę pokoleniową. Wiele gier może posłużyć do rozmów na temat etyki, stereotypów, wizji świata oraz rozwiązywania nurtujących zagadnień wychowawczych, związanych np. z prawidłowym odczuwaniem emocji lub empatią, a także pojmowa-

¹ Źródło: M. Polak, *Cyfrowi tubylcy i imigranci*, <http://www.edunews.pl/system-edukacji/przyszlosc-edukacji/622-cyfrowi-tubylcy-i-imigranci> [dostęp: 26.02.2017].

niem i rozumieniem wszelkich metafor i personifikacji, np. zjawisk przyrody. Szeroko rozumiana popkultura, w tym gry wideo, mogą stać się pretekstem do rozszerzenia zainteresowań ucznia, mogą posłużyć do analizy procesu „adaptacji” i pojmowania specyfiki poszczególnych mediów oraz ich wzajemnych relacji. Według Mirosława Filiciaka, „gry komputerowe – obok Internetu, będącego swoistym metamedium – zajmują dziś czołową pozycję wśród najnowszych środków komunikacji”². Tezę tę potwierdzają badania socjologiczne, przeczące jednocześnie stereotypowej opinii, mówiącej o tym, że gry są przede wszystkim rozrywką nastoletnich chłopców. Badania przeprowadzone przez ESRB – stowarzyszenie badające zawartość gier pod kątem wieku użytkownika, wykazują, że średni wiek gracza w Stanach Zjednoczonych Ameryki wynosi trzydzieści cztery lata³. Jednocześnie potwierdzają to dane ESA – stowarzyszenia badającego rynek gier w USA, a dodatkowo wykazują, że istotną grupą wśród graczy są kobiety – stanowią one 44% spośród osób korzystających z gier w USA⁴. Podobne badania prowadzone są w polskich ośrodkach naukowych. Autorzy sporządzonego w 2013 r. *Raportu z badania graczy*, Joanna Draszanowska i Michał Sroka, twierdzą, że „zmniejsza się odsetek grających kobiet i mężczyzn. W 2012 różnica ta wynosiła 12 punktów procentowych na korzyść mężczyzn – w tym roku [...] już jedynie 7 punktów procentowych”. Późniejsze badanie – *Kondycja polskiej branży gier wideo. Raport 2015* – wykazało wręcz, że kobiety stanowią większość (53%) osób sięgających w Polsce po gry⁵. Wyniki te trafnie, w swojej książce *Gry wideo. Zarys poetyki*, podsumowuje Piotr Kubiński: „Trudno o dobitniejszy wyraz tego, że gry wideo znajdują się nie na peryferiach, ale w centrum współczesnej kultury”⁶.

Zamysł powstania niniejszego artykułu pojawił się w 2015 r., podczas analizy badań niezbędnych do napisania pracy magisterskiej na temat preferencji lekturowych współczesnych gimnazjalistów. W przygotowanej ankiecie, przeprowadzonej w 3 szkołach gimnazjalnych, z rozróżnieniem na środowiska wielkomiejskie, miejskie oraz wiejskie, znalazło się pytanie: „Co skłoniło Cię do przeczytania książek wymienionych w poprzednim pytaniu?”. Dodam, że owo pytanie poprzedzające dotyczyło książek, które uczeń przeczytał w ostatnim czasie. Respondenci (16%) odpowiedzieli, że główną motywacją były gry, w które grali; wymieniali takie tytuły książek, jak: *Gra o tron*, *Wiedźmin*, *Metro 2033*, *Assassin's Creed*, *Diablo*, *Stalker*, *Boska komedia*, *Jądro ciemności*, *Alamut*, czy *Opowiadania H.P. Lovecrafta*. Problem, który wypłynął z wdrożonej

² M. Filiciak, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa 2006, s. 15.

³ Źródło: www.esrb.org/about/video-game-industry-statistics.jpg [dostęp: 23.02.2017].

⁴ Źródło: www.theesa.com/wp-content/uploads/2015/04/ESA-Essential-Facts-2015.pdf [dostęp: 23.02.2017].

⁵ Źródło: www.kpt.krakow.pl/wp-content/uploads/2015/09/Raport_A4_Web.pdf.

⁶ P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków 2016, s. 21.

wcześniej ankiety, zgłębiono wystosowując kolejne ankiety oraz przeprowadzając wywiady. Wyniki ankiet oraz zebrane opinie przedstawione zostały w niniejszym artykule.

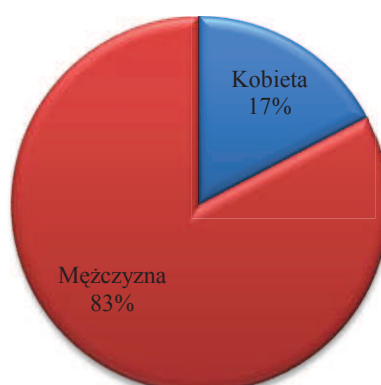
Analiza wyników badań

Tabela 1. Badanie fokusowe przeprowadzone w szkołach

	GRUPA A Szkoła techniczna	GRUPA B Szkoła zawodowa	GRUPA C Szkoła licealna
dziewczeta	3	1	3
chłopcy	2	3	3
razem	5 osób	4 osoby	6 osób

Źródło: badania własne.

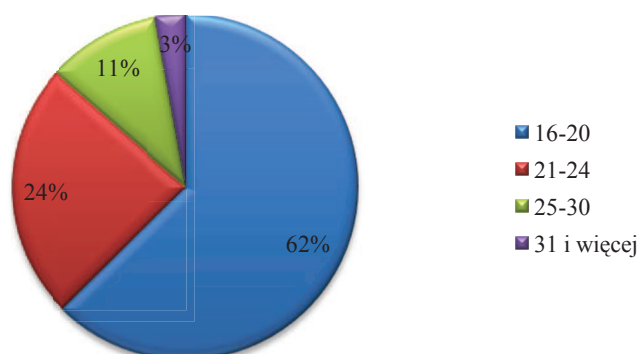
Wywiady były prowadzone za pomocą metody fokusowej w 3 grupach 4–6-osobowych. Wszyscy uczestnicy badania pochodzą z terenu woj. łódzkiego – łącznie 15 osób (7 dziewcząt i 8 chłopców). W grupie pierwszej znaleźli się uczniowie szkół technicznych (5 osób), w drugiej szkół zawodowych (4 osoby), a w trzeciej liceów ogólnokształcących (6 osób) – zob. tabela 1. Podczas rozmów moderator starał się uzyskać odpowiedzi na pytania: „Czy gra wideo może stać się motywacją do sięgnięcia po lekturę?” oraz „W jaki sposób można urozmaicać lekcje języka polskiego w oparciu o gry wideo?”. Dodatkowo przeprowadzono ankietę internetową, która została umieszczona na stronach zrzeszających graczy, co pozwoliło szerzej spojrzeć na postawiony problem – w badaniu tym wzięło udział 120 respondentów, zamieszkujących różne polskie województwa.



Wykres 1. Rozróżnienie płci respondentów internetowych

Źródło: badania własne.

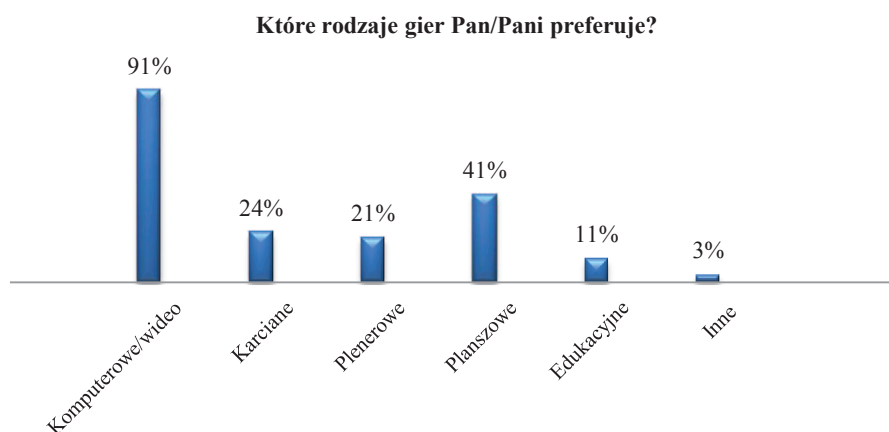
W badaniu internetowym zdecydowaną większość stanowili mężczyźni (82,7%), natomiast podczas wywiadów przeprowadzonych w szkołach – dziewczęta (46,6%). Grupa uczniów biorących udział w wywiadzie zgłosiła się dobrowolnie po wcześniejszym poinformowaniu ich, że tematem rozmowy będzie „Wpływ gier wideo na czytelnictwo”. W sondażu internetowym brały udział osoby całkowicie przypadkowe, które postanowiły wypełnić kwestionariusz noszący tytuł „Popularność gier wideo”, w opisie sprecyzowano, że ma on na celu między innymi poruszenie zagadnienia popularyzacji czytelnictwa.



Wykres 2. Określenie grupy wiekowej ankietowanych w badaniu internetowym

Źródło: badania własne.

W ankiecie dominującą grupą były osoby w przedziale wiekowym 16–20 lat (62,7%), czyli w wieku licealnym (zob. wykres 2). Taką samą grupę wiekową określono w wywiadzie, były to osoby z różnych klas.

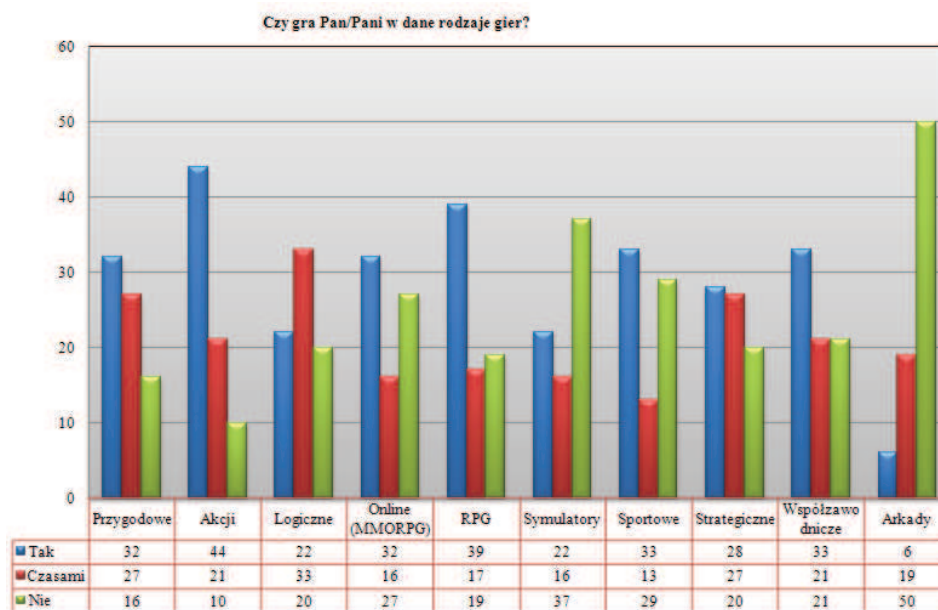


Wykres 3. Określenie preferencji ankietowanych

Źródło: badania własne.

Jedno z pytań, które pojawiło się zarówno w wywiadzie, jak i w kwestionariuszu dotyczyło rodzaju gier (zob. wykres 3). Otóż, aż 90,7% osób wskazało gry komputerowe/wideo jako swoje ulubione, dopiero na drugim miejscu znalazły się gry planszowe (41,3%). Podczas wywiadu uzyskano podobne odpowiedzi. Uczniowie motywowali to tym, że gry komputerowe pozwalają im się odebrać od rzeczywistości, jednocześnie zamykając ich w rzeczywistości wirtualnej. Jedna osoba stwierdziła, że traktuje grę jak swoistą sztukę, którą analizuje, tak samo, jak na języku polskim analizuje się literaturę. Najwięcej pozytywnych opinii padło na temat fabuły gier komputerowych – stwierdzono, że kilka gier „wciągnęło na całe noce”. Przykładowa wypowiedź uczennicy liceum:

Gra wideo jest dla mnie rozrywką na najwyższym poziomie, efekty dźwiękowe, fabuła, klimat, nastrój oraz to, że jestem uczestnikiem, czuję się jakbym tam była. To ja kieruję postaciami. Książki, filmy, seriale wciągają mnie, ale brakuje mi w nich tego, że jestem w nich jedynie w roli obserwatora, nie osoby uczestniczącej w wydarzeniach⁷.



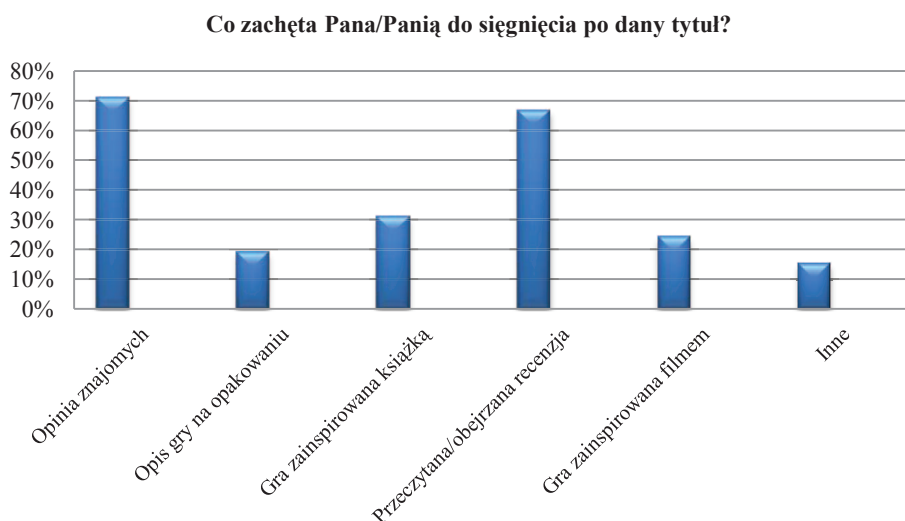
Wykres 4. Określenie preferencji gatunkowych

Źródło: badania własne.

Wykres 4 przedstawia odpowiedzi na pytanie, w którym uczestnicy ankiety musieli określić, czy i jak często grają w dane rodzaje gier. Największą popularnością cieszyły się gry akcji oraz RPG, dalej przygodowe i online. Podczas wy-

⁷ Zapis sporządzony na podstawie nagrania, uzyskanego podczas wywiadów w grupach fokusowych.

wiadu udało się ustalić, że uczniowie najchętniej sięgają po gry, które są okraszone fabułą, najrzadziej po symulatory. Była to pierwsza pozytywna przesłanka dla udowodnienia założonej wcześniej tezy. Wszyscy uczniowie liceów stwierdzili, że gry, które stały się ich ulubionymi, są zainspirowane książką. Ponadto wskazali, że może to być przyczyną tak ciekawej fabuły. Uczniowie szkół zawodowych doszli do podobnych wniosków, jednak dodali, że znają gry, które są samodzielnym tworem, a mimo to fabuła jest w nich „niesamowita”. Uczniowie technikum postrzegali grę jako całość, którą mogą rozłożyć na części, jedną z nich była fabuła, jednak większą uwagę skupiali na detalach grafiki, dźwięku oraz realistycznym odwzorowaniu postaci.



Wykres 5. Określenie motywacji sięgnięcia po daną grę

Źródło: badania własne.

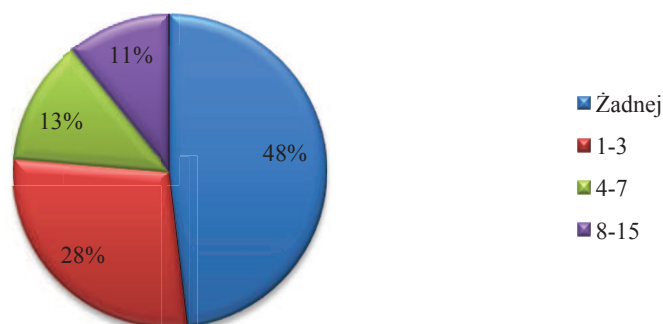
Następne pytanie skoncentrowane było na uzyskaniu odpowiedzi dotyczącej motywacji do sięgnięcia po tytuł gry (zob. wykres 5). W przeważającej części decydujący wpływ na sięgnięcie po wybraną grę miały opinie znajomych (70,7%), dalej dopiero przeczytana/obejrzana recenzja (66,7%), natomiast gra zainspirowana książką osiągnęła najniższy wynik (30,7%). Podobna sytuacja miała miejsce podczas wywiadu – uczniowie najczęściej polegają na opinii znajomych, najrzadziej na opisie gry z opakowania.

W pytanie otwartym: „Czy zna Pan/Pani gry wideo, które powstały na podstawie książki?” najczęstszymi odpowiedziami były *Wiedźmin* i *Harry Potter*. Podczas wywiadu uczniom często zdarzało się mylić pierwowzory – prawie połowa z nich stwierdziła, że gra *Assassin's Creed* została oparta na serii książek o tym samym tytule. Tylko jedna osoba miała świadomość, że twórcy gier czer-

pali inspiracje z książki *Alamut*, a popularna saga o głównym bohaterze gry jest literacką adaptacją gry wideo.

Kluczową sprawą było również sprawdzenie, czy osoby biorące udział w ankiecie można zaklasyfikować do grupy zwolenników czytania (zob. wykres 6).

Ile książek przeczytał/a Pan/Pani w ciągu ostatniego roku?



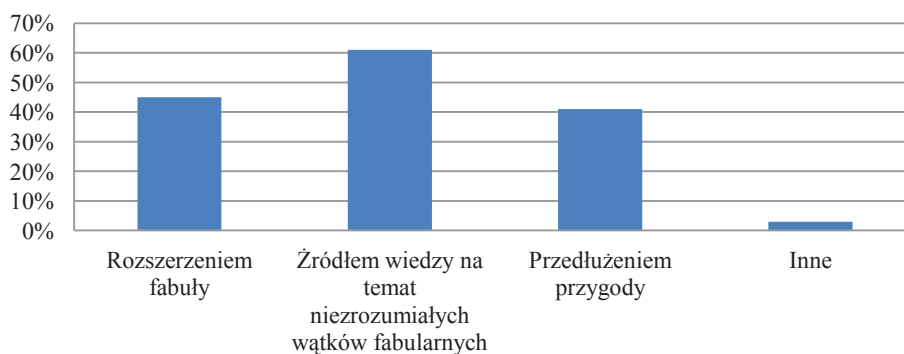
Wykres 6. Ilość książek przeczytanych przez badanych

Źródło: badania własne.

Większość (48%) ankietowanych przeczytała w ciągu ostatniego roku 1–3 książek, 28% z nich – 4–7. Uczniowie szkół średnich w przeważającej mierze czytali lektury szkolne omawiane na języku polskim, pojawiały się też tytuły spoza kanonu, w większości związane z grami komputerowymi oraz literaturą z gatunku fantastyki.

Ostatnie pytanie dotyczyło postrzegania książki względem gry komputerowej (zob. wykres 7).

Czy książka mogłaby być dla Pana/Pani:



Wykres 7. Postrzeganie książki względem gry komputerowej

Źródło: badania własne.

W tym przypadku wyniki ankiety również pokryły się z wnioskami wyciągniętymi z wywiadu. Dla większości książka mogłaby być źródłem wiedzy na temat niezrozumiałych i zawiłych wątków oraz rozszerzeniem fabuły gry. Ośmiu uczniów stwierdziło, że zdarzało im się sięgać po książkę, po zakończeniu gry w jej komputerową adaptację. Jedna z dziewcząt mówiła o lekcji języka polskiego, na której omawiane były fragmenty *Wiedźmina* Andrzeja Sapkowskiego; dzięki niej została zainspirowana do sięgnięcia nie tylko po całą serię, ale i różne jej adaptacje – od filmu po wszystkie części gry.

Niniejsze badanie potwierdziło, że zjawisko oddziaływania na siebie literatury i gry wideo jest obecne w życiu respondentów.

Gra wideo na lekcji języka polskiego

Następnym etapem pracy był zamiysł konstruktywnego wykorzystania adaptacji książki w formie gry na lekcji języka polskiego. Badacze najczęściej przywołują jednak negatywne aspekty gier wideo. Szczegółowa analiza treści zawartych w grach komputerowych wykazała, że 80–85%⁸, a w niektórych przypadkach 95%⁹, zawiera szeroko rozumiane rodzaje przemocy. Wielu badaczy jest zdania, że mają one wysoki wpływ na niewłaściwy rozwój emocjonalny uczniów, zanik wrażliwości, empatii oraz szacunku do innych osób. Inni twierdzą, że wpływają na poczucie osamotnienia oraz mogą prowadzić do stanów lękowych, a nawet depresyjnych¹⁰. Jednakże głównym czynnikiem decydującym o tym, w jaki sposób gra wpłynie na młodego odbiorcę, jest ich świadomy oraz celowy dobór, który obejmie treści w pełni dostosowane do gracza. Pozytywną opinię na temat gier oraz możliwości ich konstruktywnego wykorzystania formułuje neurolog Paul Kearney z Unitec w Nowej Zelandii. Badacz ten przekonuje, iż wybrane gry mogą usprawniać zdolności poznawcze i wdrażać jednostki do wielozadaniowości¹¹. Natomiast doktor David Miller z Uniwersytetu Dundee w Szkocji przekonuje, iż zastosowanie tego typu programów prowadzi do realnych korzyści i wzrostu efektywności procesu uczenia się¹². Na gruncie polskim

⁸ Źródło: I. Kaczmarek, *Negatywny wpływ gier komputerowych na wychowanie młodego pokolenia*, www publikacje.edu.pl/publikacje.php?nr=7973 [dostęp: 2.02.2017].

⁹ P. Sroczyński, *Katecheta wobec gier komputerowych*, „Legnickie Studia Teologiczno-Historyczne” 2006, nr 8, s. 152–156.

¹⁰ Zob. A. Andrzejewska, *(Nie)bezpieczny komputer od euforii do uzależnień*, Warszawa 2008; M. Braun-Gałkowska, *Gry komputerowe a psychika dziecka*, „Edukacja i Dialog” 1997, nr 9, s. 58–62; W. Puppel, *Rola gier komputerowych we współczesnej przestrzeni edukacyjnej*, „Linguodidactica” 2014, nr 18, s. 157–159.

¹¹ Por. G. Small, G. Vorgan, *iMózg. Jak przetrwać technologiczną przemianę współczesnej umysłowości?*, Poznań 2011.

¹² Źródło: Instytut Nowoczesnej Edukacji, *Gry komputerowe w edukacji*, http://www.ine.com.pl/pl/strona/9/gry_komputerowe_w_educacji [dostęp: 27.02.2017].

o zaletach wykorzystania gier w edukacji przekonuje m.in. Polskie Towarzystwo Badania Gier oraz Laboratorium Dydaktyki Cyfrowej.

Podczas wywiadu zarówno dziewczęta, jak i chłopcy wspominali o grze *Spec Ops: The Line*, która jest jedną z nielicznych gier pokazujących okrucieństwo wojny. Jej twórcy inspirowali się *Jądrzem ciemności* Josepha Conrada. W odróżnieniu od innych gier ukazujących temat wojny, w których fabuła – przypominam, przez uczniów nazwana „krwawą jatką” – pozwala graczowi w pełni odczuć konsekwencje wyborów oraz wywołać w ich emocje związane ze współczuciem i trwogą. Problematyka, którą można wdrożyć do edukacji to: konflikt natura–kultura, relatywizm moralny w sytuacjach zagrożenia, podejście do Innego – tubylca, i konflikt na linii Zachód–Orient/reszta świata – zagadnienia te otwierają drogę do rozważań nad współczesnym obliczem dyskursu kolonialnego¹³. Narracja zastosowana przez Josepha Conrada w *Jądrze ciemności*, która może być pretekstem do pokazania uczniom podobieństw i różnic między dziełem literackim a jego wirtualną adaptacją, pozwala odbiorcy śledzić przemianę wewnętrzną bohatera, dzięki zastosowaniu toku pierwszoosobowego. To Marlow jest narratorem, przywołuje swoje wspomnienia i uczucia, przeżywając je na nowo. Taki zabieg narracyjny pozwala poznać głębsze motywy działań bohatera. Czytelnik nie wie, czy wygląd zewnętrzny Marlowa w jakimś stopniu uległ zmianie pod wpływem jego przeżyć wewnętrznych. *Spec Ops: The Line* pozwala przyjrzeć się postaci Walkera – głównego bohatera – z perspektywy trzeciej osoby, i choć widok domyślny przedstawia graczowi tylko plecy grywalnej postaci, w wielu momentach (np. gdy Walker kryje się za osłonami, czy w trakcie przerywników filmowych) można zobaczyć ją od frontu. Twórcy gry podkreślili przemianę zachodzącą we wnętrzu protagonisty za pomocą zmian w jego wyglądzie. Kolejne traumatyczne przeżycia pozostawiają na twarzy Walkera tak wyraźne ślady, że pod koniec gry niemal trudno uwierzyć, że to ta sama postać, która trzy doby wcześniej weszła do Dubaju. O zastosowaniu tego zabiegu pisze Brendan Keogh:

W podcaście dla serwisu Gamespot Walt Williams, twórca scenariusza *The Line*, stwierdza, że treścią gry jest „zdzieranie kolejnych warstw z bohaterów” [...]. I gdy Williams zdiera owe kolejne warstwy, gra dosłownie obiera bohaterów ze skóry. Podczas rozgrywki Walker i jego drużyna stają się coraz widoczniej uszkodzeni – zarówno fizycznie, jak i mentalnie¹⁴.

Kolejnym tytułem przywoływanym najczęściej przez uczniów jest *Metro 2033* – gra stworzona na podstawie apokaliptycznej serii książek Dmitrija Głuchowskiego o tym samym tytule. Powieść, której bohaterowie chronią się w moskiewskim metrze po wojnie atomowej, jest najlepszym przykładem na zjawisko czytania książek po wcześniejszym graniu. Co ciekawe, gra otworzyła drogę do powstania książek *uniwersum metro*, gdzie akcja rozgrywa się między

¹³ K. Bhabha Homi, *Miejsca kultury*, tłum. T. Dobrogoszcz, Kraków 2010.

¹⁴ K. Brendan, *Killing is harmless: a critical reading of „Spec Ops: The Line”*, Marden 2012, s. 53.

innymi w Polsce. *Metro 2033* będzie idealnym przykładem do lekcji poświęconej przenikaniu literatury do szeroko rozumianej kultury popularnej.

Przykładem transpozycji, którą możemy wykorzystać na lekcji, jest gra *Dante's Inferno*, oparta na utworze Dantego Alighieri *Boska komedia*, przez wieki kształtującym wizję zaświatów. Podkreślić należy, że ten dawny tekst, postrzegany przez młodzież jako zupełnie nieatrakcyjny, oddziałuje na współczesną kulturę – popkulturę. Tradycyjny wykład nauczyciel może wzbogacić o pokaz¹⁵, np. prezentując kadry z fabuły wirtualnych rozgrywek, nawiązujące do poruszanego tematu. Wprowadzając pojęcia powieści historycznej przy omawianiu np. trylogii Sienkiewicza, możemy posługiwać się kadrami zarówno z filmu, jak i z gry komputerowej *Ogniem i mieczem: Dzikie Pola*. Aby wyeliminować zagrożenia, które niesie ze sobą zespalanie świata wirtualnego z odbiorem tekstu literackiego, nauczyciel musi dokładnie selekcjonować stosowane materiały, sprawdzając je w szczególności pod kątem krwawych scen, którymi gry komputerowe bywają nasyczone. Częste obcowanie młodego człowieka z tego rodzaju scenami może wywołać zubożenie moralne poprzez działanie mechanizmów habituacji i facylitacji, wzmacnianych dodatkowo nagradzaniem zła w grach¹⁶.

Pierwszą grą adaptującą książkę, która przychodziła na myśl wszystkim ankietowanym, był zdecydowanie *Wiedźmin* Andrzeja Sapkowskiego. Gry z serii *Wiedźmin* są rozpoznawalne niemal na całym świecie, do tego stopnia, że stały się reprezentatywną marką Polski – nadmienię, że polski premier wręczył edycję kolekcjonerską gry *Wiedźmin II. Zabójcy królów* amerykańskiemu prezydentowi. Zagraniczni recenzenci chwalili wykreowany przez twórców świat za gorzki realizm i brak jasnego podziału na dobro i zło, zachwycano się, że gra traktuje o kwestiach poważnych, w tym o problemach dotkliwie doskwierających współczesnym społeczeństwom, jak rasizm czy dyskryminacja. Są to dokładnie te same cechy, które poniekąd są wyróżnikiem książkowych opowieści o GERALCIE z Rivii: euhemeryzacja, urealistycznianie fantastycznych światów oraz obnażanie kontrowersyjnych zachowań ludzi. Zarówno język książki, jak i gry jest dobrym materiałem do analizy zastosowanych w nich wulgaryzmów, eufemizmów oraz stylizacji językowej. Anna Włodarczyk podkreśla wartość gry jako interpretantu tekstu:

Zagadnienie ponowoczesnej kondycji człowieka otwiera także nowe zjawisko, jakim jest tożsamość zwana homo players [...]. Narracyjność gier komputerowych może być urozmaicheniem lekcji literackich i językowych, która angażowałaby ucznia w proces interpretacji tekstów literackich¹⁷.

¹⁵ W. Okoń, *Zarys dydaktyki ogólnej*, Warszawa 1968, s. 154.

¹⁶ Więcej na ten temat można przeczytać w: M. Braun-Galkowska, dz. cyt., s. 58; M. Griffiths, *Czy gry komputerowe szkodzą dzieciom*, „Nowiny Psychologiczne” 1995, nr 4, s. 35–49.

¹⁷ A. Włodarczyk, *Polonista w przestrzeni multimediów. Świadomy odbiorca – skuteczny nadawca – twórczy nauczyciel*, [w:] *Edukacja a nowe media*, red. M. Latoch-Zielińska, I. Morawska, M. Potent-Ambroziewicz, Lublin 2015, s. 281.

Zastosowany w grach skończony bądź otwarty ciąg jasno zdefiniowanych czynności, koniecznych do wykonania pewnego rodzaju zadań w celu osiągnięcia zamierzonego celu, może pomóc uczniom w znajdowaniu sposobów postępowania prowadzących do unikania wszelkiego rodzaju zagrożeń, pozytywnego rozwiązywania problemów, niekrzywdzącego nikogo. Zadaniem nauczyciela będzie np. równoległe ukazanie różnych dróg wiodących bohatera z pewnego stanu początkowego do pożądanego stanu końcowego.

Dydaktyczna metoda przypadków może posłużyć do omówienia fragmentów powieści – można pokazać uczniom wiele możliwych zakończeń, które należy przeanalizować, a następnie ustosunkować się do nich, na przykładzie adaptacji komputerowej. Gra RPG jest tworem posiadającym wiele zakończeń rozgrywki, które są konsekwencją wyborów gracza. Wdrażając sytuację z fabuły utworu bez jasnego zakończenia, uzyskujemy efekt podobny. Należy jednak pamiętać o właściwym podkreśleniu celu metody oraz poddać każdy przypadek interpretacji na forum klasy, aby uniknąć błędów, które mogą objawić się np. myleniem wątków lub błędną interpretacją.

Za pomocą klasycznej metody problemowej nauczyciel może skłonić uczniów do refleksji na temat gier komputerowych, które są adaptacjami lektur szkolnych. Poruszając kwestię cyfrowego świata, który zakorzenił się we współczesnej kulturze, można przeprowadzić burzę mózgów na temat np. zagrożeń lub dobrodziejstw, jakie niesie rozwój techniki – czy książka będzie miała dalej rację bytu, czy raczej zejdzie do lamusa.

Ciekawym pomysłem jest również tworzenie na lekcji gier narracyjnych. Lekcje rozpoczyna się od giełdy pomysłów, które często przybierają formę gier dydaktycznych. J.Z. Szeja o tej metodzie pisze:

Do jej specyficznych celów należy podnoszenie umiejętności literackich: kształtowanie intrygi; plastycznego wiarygodnego opisu; budowania odpowiedniego dla systemu nastroju (jak dla gatunku powieściowego); konstruowanie wiarygodnych pod każdym względem bohaterów¹⁸.

Nauczyciel XXI wieku, chcąc rozwinąć pasję czytelniczą oraz wzmocnić zainteresowanie lekcją, powinien korzystać z mediów audialnych, wizualnych, audiowizualnych czy interaktywnych. Nie można młodego człowieka izolować od gier, ale nie wolno też pozwolić, aby był on bezwładnie przez nie „wychowywany”¹⁹. Współcześnie należałoby się skupić na wspólnych elementach starych i nowych mediów oraz obserwować swobodny przepływ form między nimi²⁰.

¹⁸ J.Z. Szeja, *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*, Kraków 2004, s. 183.

¹⁹ J. Truszkowska, *Wychować miłośnika książki czyli czytelnictwo i okolice*, Tychy 2007, s. 149.

²⁰ B. Gromadzka, *Jak nowe media i kultura współuczestnictwa wpływają na kształcenie polonistyczne*, [w:] *Edukacja, a nowe media*, red. M. Latoch-Zielińska, I. Morawska, M. Potent-Ambroziewicz, Lublin 2015, s. 88.

Wyzwania dla nauczyciela polonisty XXI wieku

Szeroko rozumiana interaktywność bez wątpienia ukształtowała, dzięki nowym mediom, współczesną komunikację kulturową. Zjawisko bycia w sieci traktowane jest przez młodzież jako podstawowa forma interakcji międzyludzkiej. Nieograniczona przestrzeń wirtualna sprawia, że tradycyjne modele kontaktu z literaturą, usankcjonowane przez naukowe autorytety, roztopiły się pod wpływem nowych form uczestnictwa w kulturze, a co za tym idzie nastąpiła zmiana kulturowego paradygmatu. Media, które niegdyś nie wymagały od użytkownika ciągłej aktywności, obecnie przyjmują formy współuczestnictwa w nieustannych procesach przetwarzania, wymiany i przechowywania. Nauczyciel XXI wieku porozumiewa się ze swoimi uczniami za pośrednictwem elektronicznych dzienników, poczty mailowej, aplikacji classroom, a dane przechowuje w chmurze. Środowisko edukacyjne, do niedawna kojarzone tylko z murami szkoły, obecnie pokonuje ograniczenia i rozlewa się do sieci. Zauważona ekspansja intermedialności stanowi wyzwanie dla konwencjonalnie rozumianej roli polonisty jako pośrednika między światem literatury a uczniem. Praktyka oświatowa, oparta niegdyś tylko na tekście lektury i podręczniku, jest już niewystarczająca dla współczesnych uczniów, dlatego też dydaktykom przedmiotu powinna silniej niż do tej pory przyświecać myśl, jak efektywnie wykorzystać możliwości nowych mediów, jednocześnie uwalniając potencjał ucznia wychowanego w środowisku cyfrowym, nie zaniedbując przy tym pozycji literatury.

Jednym z założeń edukacji XXI wieku jest przygotowanie do aktywnego uczestnictwa w aktualnie powstającej kulturze. Zapominamy jednak, że z roku na rok spada liczba przeczytanych książek, a wzrasta godzin spędzonych w cyfrowym świecie. Remedium na to zjawisko może stać się pokonanie barier, które uczeń stwarza na drodze sięgania po lekturę, tłumacząc się brakiem czasu, zainteresowania lub twierdząc, że książka to coś przestarzałego i niepotrzebnego²¹. Możemy jednak zburzyć powstały mur przez pokazanie podopiecznemu, że odrzucona przez niego lektura, oddziałuje na ulubione gry komputerowe. Jak słusznie zauważa Beata Gromadzka:

Równowaga w nabywaniu kompetencji wizualnych i werbalnych pozwala swobodnie manipulować słowami i obrazami, odzwierciedlając naturę umysłu oraz stan najnowszych technologii²².

Narracyjne gry fabularne w dydaktyce

Niezależnie od wysiłków pedagogów, młodzież będzie grała w gry komputerowe/wideo – głównie samodzielnie, ale również w gronie swoich rówieśników. Warto wykorzystać ten fenomen, tym bardziej, że udział w narracyjnych grach

²¹ Zbliżenie ucznia do lektury szeroko omawiane jest w książce: *Szkolna lektura bliżej teraźniejszości*, red. A. Janus-Sitarz, Kraków 2011

²² B. Gromadzka, dz. cyt., s. 84.

fabularnych prowadzi do realizacji wielu celów pedagogicznych. Jerzy Zygmunt Szeja²³ jako najważniejsze wymienia:

- ćwiczenie wyobraźni – zdolność do wizualizacji opisów słownych – niezbędna w czytaniu;
- kształtowanie umiejętności odczuwania i zrozumienia sytuacji i psychiki innych ludzi, nawet należących do egzotycznych kultur, religii, ras;
- wyczulenie na różnego rodzaju znaki kulturowe – takie, jak stroje, zachowania, przedmioty codziennego użytku, broń etc.;
- wchodzenie w interakcje słowne i emocjonalnie – kształtowanie umiejętności komunikacyjnych;
- kształcenie grupowych działań teologicznych – praca w zespole, współdziałanie z rywalizacją i bez niej;
- absorbowanie wyobraźni uczniów i organizacji ich czasu;
- budowanie pozytywnych relacji między wychowawcami a wychowankami;
- wychowanie dla *kultury słowa*;
- kształtowanie postaw etycznych oraz skutecznych i wartościowych społecznie postaw życiowych.

Dla współczesnego ucznia słowo pisane rzadko umożliwia takie zespolenie z bohaterem, jakie zachodzi podczas obcowania z grą narracyjną. Pamiętać trzeba, że poziom zaangażowania emocjonalnego wzrasta wraz z przeżywaną fabułą. Możliwa jest wówczas interioryzacja przekazu bądź jego odrzucenie.

Nauczyciel powinien jednak zawsze podkreślać wartość książki i pierwszorzędność pierwowzoru nad adaptacją, gdyż głównym i najczęściej wymienianym przez badaczy zagrożeniem jest mylne odczucie hierarchii gry względem książki. Powinno się traktować grę jako kontekst.

Witold Bobiński we wstępie do swojej książki *Wyksztalcić widza, sztuka oglądania w edukacji polonistycznej* formułuje myśl:

[...] trudno nam marzyć o powszechnym powrocie do kultury książki, do ziemi utraconej, ochrzczonej swego czasu mianem galaktyki Gutenberga. Wyrażając się bardziej precyzyjnie – nie odtworzymy współcześnie stanu (w miarę) powszechnego i rzeczywistego kontaktu z książką, zwłaszcza literackim kanonem arcydzieł, stanowiącym jeden z kluczowych składników nauczania. Nie oznacza to, rzecz jasna, powszechnej emigracji ze świata kultury literackiej, która, oprócz samej literatury, obejmuje w naszych czasach także wizualne i audiowizualne postacie i kontynuacje tekstów [...]²⁴

Podsumowanie

Skoro nie możemy ochronić uczniów przed „ślęczeniem” nad grammi komputerowymi, możemy pokazywać im sposoby przenikania literatury do kultury

²³ J.Z. Szeja, dz. cyt., s. 177–178.

²⁴ W. Bobiński, *Wyksztalcić widza, sztuka oglądania w edukacji polonistycznej*, Kraków 2016, s. 15.

popularnej. Badania przeprowadzone przez autorkę artykułu dowiodły, że uczniowie szkół średnich, którzy określają się mianem graczy, pod wpływem gier komputerowych sięgają do książek z przyjemnością, a nawet z fascynacją. W większości motywują to chęcią zrozumienia wątków niejasnych, pominiętych w grze, lub traktują owe wątki jako rozszerzenie fabuły gry, przedłużenie przygody.

Dzięki grom komputerowym możemy wspierać konstruowanie wiedzy przez ucznia, zainicjować sytuację motywacyjną, która rozwinię pasję czytelnictwa oraz sprawi, że czas spędzony w szkole, w mniemaniu młodego człowieka, będzie kojarzył się z przyjemnością. Ponadto poszukiwanie regularności, a także abstrahowanie w świecie przedstawionym – czy to w grze, czy to w książce – może uczynić lekcję na tyle ciekawą, że uczeń chętnie przyjdzie na kolejne zajęcia. Należy jednak pamiętać, aby wszelkie materiały wprowadzać mądrze, dokładnie je selekcjonować i adaptować do procesu kształcenia. Gra komputerowa nie może zastąpić podstawowych narzędzi wykorzystywanych na lekcji, powinno się ją traktować jako urozmaicenie zajęć tradycyjnych. Takie działania sprawiają, że współczesny uczeń będzie postrzegał naukę jako fantastyczną przygodę w bliskim mu świecie, a nie monotony spacer w prehistorycznej przestrzeni²⁵. Wyzwaniem dla nauczyciela jest skupienie się na wspólnych elementach starych i nowych mediów oraz obserwowanie swobodnego przepływu treści między nimi.

Podsumowując, należy zauważyć, że gry komputerowe odpowiadają na ważną potrzebę ludzką, a mianowicie zachowania naśladowcze. Począwszy od Arystotelesa, który dowodzi, że sztuka naśladowcza (oraz płynąca z niej przyjemność) jest przymiotem podstawowym każdego człowieka – wprost warunkiem konstytutywnym jego człowieczeństwa:

Sztuka [...] swe powstanie zawdzięcza głównie dwu przyczynom tkwiącym głęboko w naturze ludzkiej. Instynkt naśladowczy jest bowiem przyrodzony ludziom od dzieciństwa i tym właśnie człowiek różni się od innych zwierząt, że jest istotą najbardziej zdolną do naśladowania. Przez naśladowanie zdobywa podstawy swej wiedzy, a dzieła sztuk naśladowczych sprawiają mu prawdziwą przyjemność²⁶.

Bibliografia

Publikacje papierowe

Andrzejewska A., *(Nie)bezpieczny komputer od euforii do uzależnień*, Warszawa 2008.

Arystoteles, *Retoryka. Poetyka*, przeł. H. Podbielski, Warszawa 1988.

Bhabha Homi K., *Miejsca kultury*, tłum. T. Dobrogoszcz, Kraków 2010.

²⁵ Por. M. Karwatowska, B. Jarosz, *E-learning a blended learning w edukacji polonistycznej. Korzyści i ograniczenia*, [w:] *Edukacja a nowe media...*, s. 49–62.

²⁶ Arystoteles, *Retoryka. Poetyka*, przeł. H. Podbielski, Warszawa 1988.

- Bobiński W., *Wyszkalić widza, sztuka oglądania w edukacji polonistycznej*, Kraków 2016.
- Braun-Gałkowska M., *Gry komputerowe a psychika dziecka*, „Edukacja i Dialog” 1997, nr 9.
- Brendan K., *Killing is harmless: a critical reading of „Spec Ops: The Line”*, Marden 2012.
- Filiciak M., *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa 2006.
- Griffiths M., *Czy gry komputerowe szkodzą dzieciom*, „Nowiny Psychologiczne” 1995, nr 4.
- Gromadzka B., *Jak nowe media i kultura współuczestnictwa wpływają na kształcenie polonistyczne*, [w:] *Edukacja a nowe media*, red. M. Latoch-Zielińska, I. Morawska, M. Potent-Ambroziewicz, Lublin 2015.
- Karwatowska M., Jarosz B., *E-learning a blended learning w edukacji polonistycznej. Korzyści i ograniczenia*, [w:] *Edukacja a nowe media*, red. M. Latoch-Zielińska, I. Morawska, M. Potent-Ambroziewicz, Lublin 2015.
- Kubiński P., *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków 2016.
- Okoń W., *Zarys dydaktyki ogólnej*, Warszawa 1968.
- Puppel W., *Rola gier komputerowych we współczesnej przestrzeni edukacyjnej*, „Linguodidactica” 2014, nr 18.
- Small G., Vorgan G., *iMózg. Jak przetrwać technologiczną przemianę współczesnej umysłowości?*, Poznań 2011.
- Sroczyński P., *Katecheta wobec gier komputerowych*, „Legnickie Studia Teologiczno-Historyczne” 2006, nr 8.
- Szeja J.Z., *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*, Kraków 2004.
- Szkolna lektura bliżej teraźniejszości*, red. A. Janus-Sitarz, Kraków 2011.
- Truskołaska J., *Wychować miłośnika książki, czyli czytelnictwo i okolice*, Tychy 2007.
- Włodarczyk A., *Polonista w przestrzeni multimediów. Świadomy odbiorca – skuteczny nadawca – twórczy nauczyciel*, [w:] *Edukacja a nowe media*, red. M. Latoch-Zielińska, I. Morawska, M. Potent-Ambroziewicz, Lublin 2015.

Źródła internetowe

- Instytut Nowoczesnej Edukacji, *Gry komputerowe w edukacji*, http://www.ine.com.pl/pl/strona/9/gry_komputerowe_w_educacji [dostęp: 27.02.2017].
- Kaczmarek I., *Negatywny wpływ gier komputerowych na wychowanie młodego pokolenia*, www publikacje.edu.pl/publikacje.php?nr=7973 [dostęp: 2.02.2017].
- Polak M., *Cyfrowi tubylcy i imigranci*, <http://www.edunews.pl/system-edukacji/przyszlosc-edukacji/622-cyfrowi-tubylcy-i-imigranci> [dostęp: 26.02.2017].
- www.esrb.org/about/video-game-industry-statistics.jpg [dostęp: 23.02.2017].

www.theesa.com/wp-content/uploads/2015/04/ESA-Essential-Facts-2015.pdf,
[dostęp: 23.02.2017].

www.kpt.krakow.pl/wp-content/uploads/2015/09/Raport_A4_Web.pdf [dostęp:
23.02.2017].

„Najpierw gra, potem książka” – gry wideo jako motywacja do czytania wśród młodzieży szkół średnich

Streszczenie

Współczesne teorie dydaktyczne coraz częściej zwracają uwagę na rolę gier w zwiększeniu motywacji do nauki. Badania edukacyjne, prowadzone w różnych ośrodkach na świecie, coraz częściej wskazują na wartość gier edukacyjnych w procesie uczenia się. Celem artykułu „*Najpierw gra, potem książka*” – gry wideo jako motywacja do czytania wśród młodzieży szkół średnich jest przedstawienie opinii uczniów na temat książek, które stały się inspiracją dla twórców gier wideo. Szkic jest próbą odpowiedzi na pytanie: Czy wirtualne rozgrywki wypełniające w większości wolny czas młodzieży mogą stać się motywacją do sięgnięcia po pierwowzór – literaturę? Zwrócona została również uwaga na sposób, w jaki współczesny nauczyciel może wykorzystać grę jako kontekst kulturowy na lekcji języka polskiego. Główne narzędzie wykorzystane do zebrania analizowanego materiału badawczego stanowią ankiety i wywiady przeprowadzone w wybranych szkołach w woj. łódzkim.

Słowa kluczowe: gra wideo, adaptacja, edukacja, kształcenie polonistyczne, dydaktyka.

“First the Game, then a Book” – Video Games as a Motivation to Read among the Secondary School Students

Summary

The contemporary didactic theories more frequently mention about the video games meaning in increasing motivation and efficiency towards learning. Educational researches conducted in variety of world centres increasingly indicate the value of educational video games in the learning process. The aim of the article “*First the Game, then a Book*” – *Video Games as a Motivation to Read among the Secondary School Students* – is to present the students’ opinions about the books that have become an inspiration for the video games’ makers. The draft will be an attempt to respond for a question: Do the virtual games fulfilling majority of student’s free time may become a motivation to reach for the prototype – a literature? The attention will be attracted over the way of applying a video game during the polish lesson by contemporary tutor in the form of cultural context. The main instrument used to collect the analysed investigative material is carried out by the questionnaires and interviews made in selected schools of Łódzkie voivodeship.

Keywords: video game, adaptation, education, polish language education, didactics, teaching.