

Od cRPG do gier logicznych. Rozważania na temat użycia gier komputerowych w kontekście glottodydaktycznym

KRZYSZTOF KOTUŁA

Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie

Abstract

From cRPGs to puzzle games.
Some remarks on using video games in a glottodidactic context

The goal of the paper is to review most of the research done in the field of the use of computer games of various types in glottodidactics. Some of the preliminary conclusions reached by the author while using puzzle video games in foreign language classes in high school will also be presented. The aim of the author is to show the full spectrum of possibilities of video games, and to state that some of them can perfectly cooperate with more traditional methods of teaching a foreign language at school.

KEYWORDS: video games, language pedagogy, language skills development

1. Wstęp

Nie ulega wątpliwości, że gry komputerowe stały się nieodłączną częścią otaczającej nas rzeczywistości. Jak stwierdzają Chris Evans, Joseph Kahne oraz Ellen Middaugh (2009), blisko jedna trzecia młodzieży amerykańskiej w przedziale

wiekowym 12–17 lat przyznaje, że gra w gry komputerowe każdego dnia bądź też wielokrotnie w ciągu jednego dnia, a trzy czwarte, że gra co najmniej raz w tygodniu (s. 1). Co więcej, jak podkreśla w jednym z najnowszych opracowań Randy Nichols (2013), również i młodzież w bardziej zaawansowanym wieku oddaje się z upodobaniem elektronicznej rozrywce, a średnia wieku graczy, niezależnie od ich narodowości, nieustannie rośnie (s. 38).

Olbrzymia popularność gier komputerowych nie wpłynęła dotychczas zasadniczo na sposób, w jaki postrzegane są one przez ogół społeczeństwa: w najlepszym przypadku jako niewinna rozrywka, w najgorszym jako produkt w wysokim stopniu szkodliwy. Dopiero od niedawna, szczególnie w Stanach Zjednoczonych, podnoszą się głosy pedagogów przekonanych, że granie jest czynnością, która nie powinna być uważana za niekompatybilną z poważną pracą szkolną. Chris Crawford (bez daty) pisze: „Pytanie: «Czy gry mogą mieć wartość edukacyjną?» staje się absurdalne. To nie gry, ale instytucja szkoły jest niesprawdzonym konceptem, chwilową modą, gwałcicielem tradycji”¹ (s. 16). Marc Prensky w referacie na 43. Konferencji IATEFL w Cardiff stwierdził wprost, że dzieci uczą się bardziej przydatnych rzeczy, grając w gry, niż uczęszczając do szkoły (Mawer, Stanley, 2011), podobnie jak Clark Aldrich (2009), który wyraża opinię, że granie jest dużo bardziej naturalnym sposobem uczenia się niż te, które promowane są przez instytucje edukacyjne (s. 5). Poruszając się już na gruncie czysto glottodydaktycznym, Kyle Mawer i Graham Stanley (2007) stwierdzają, że „gry komputerowe są jednym z najcenniejszych i najbardziej stymulujących narzędzi dostępnych nauczycielom języka obcego”² (par. 1).

2. Gry komputerowe na lekcji języka obcego

2.1. Potencjalne korzyści płynące z użycia gier komputerowych w nauczaniu języków obcych

Pomimo licznych głosów, które przemawiają za wykorzystaniem potencjału gier komputerowych w edukacji, problem implementacji gier komputerowych w procesie glottodydaktycznym pozostaje zagadnieniem marginalnym. Po dokonaniu całościowego przeglądu literatury anglojęzycznej Zhuo Li, Feng Liu i Jeff Boyer (2009) wymieniają zaledwie dwanaście artykułów

¹ “The question, «Can games have educational value?» becomes absurd. It is not games but schools that are the newfangled notion, the untested fad, the violator of tradition”.

² “Using computer games is one of the most valuable and incentive providing resources available to language teachers”.

koncentrujących się na problemie użycia gier komputerowych na zajęciach języka obcego opublikowanych w latach 2000–2007 (s. 136). W późniejszym o dwa lata tekście Jonathan deHaan (2011) wymienia kolejnych pięć publikacji z lat 2007–2010 poświęconych tej tematyce, stwierdzając równocześnie, że istnieje bardzo mało badań koncentrujących się na zagadnieniu wpływu gier komputerowych na przyswajanie drugiego języka (s. 46). W innym artykule z tego samego roku Alice Chik (2011) stwierdza, iż globalna kariera gier komputerowych stanowi bezsprzeczny dowód na to, że stały się one jednym z najbardziej popularnych sposobów spędzania wolnego czasu, co nie zmienia faktu, że ich rola w nauczaniu języków obcych jest wciąż marginalna (s. 30).

Specjaliści z zakresu nauczania języków obcych przekonują tymczasem, iż potencjalnych korzyści płynących z używania gier komputerowych na lekcji języka obcego jest wiele. Thomas (2012) stwierdza na przykład, że gry mogą być motywujące, przyczyniają się do obniżenia poziomu stresu uczniów, pozwalają użytkownikom języka skupić się raczej na efektywnej komunikacji w języku obcym niż na używaniu poprawnych form językowych, dają introwertycznym uczniom więcej okazji do zabrania głosu oraz pomagają stworzyć nieformalną atmosferę, która zwiększa receptywność³ uczniów (s. 11). Z kolei Kyle Mawer i Graham Stanley (2011) przekonują, że dzięki użyciu gier komputerowych na zajęciach języka obcego możliwe jest rozwijanie umiejętności takich jak kreatywność w rozwiązywaniu problemów, umiejętność oceny ryzyka podjętych działań, wytrwałość i zdolność do efektywnej współpracy (s. 10).

2.2. Gry cRPG w nauczaniu języka obcego

Nauczyciel pragnący włączyć strategie wideoludyczne⁴ do programu nauczania języka obcego staje naturalnie przed pytaniem, w jakiego typu gry i w jaki sposób grać. W zależności od osobistych przekonań i przyjętej perspektywy badawczej akademicy w różny sposób oceniają przydatność poszczególnych gatunków gier w nauczaniu języków obcych. Johansen Quijano Cruz (2007) stwierdza na przykład, iż najbardziej odpowiednim typem gier do zastosowania w ramach nauki języka obcego są gry fabularne:

³ Pojęcie to należy rozumieć w tym kontekście jako zdolność przyswajania danych językowych, czyli przyjmowania ich z środowiska zewnętrznego.

⁴ Termin ten przeszczepiamy z języka francuskiego, gdzie określenie *vidéoludique* pojawia się choćby w pracach Vincenta Berry'ego (zob. np. Berry, 2011).

RPG zawierają długie godziny dialogów i dużą ilość tekstu pisanego. Podczas zajęć uczniowie mogą grać w grę, będąc tym samym zanurzeni w obcojęzycznym środowisku, w którym postacie mówią z różnymi akcentami. Pozwala to uczniom na rozwijanie umiejętności rozumienia ze słuchu. Gry RPG pozwalają równocześnie na rozwijanie umiejętności czytania, ponieważ warunkiem czynienia postępów w rozgrywce jest realizacja celów komunikowanych graczowi za pomocą tekstu⁵ (par. 4).

Jak wyraźnie widać, Cruz wychodzi z założenia, iż gra wykorzystywana w nauczaniu języków obcych musi zawierać duże ilości materiału językowego. Niestety, pomija przy tym problem jego natury i jakości, który jest naturalnie czynnikiem absolutnie kluczowym. Treści pojawiające się w grach tego typu często trudno w jakikolwiek logiczny sposób powiązać z tematami realizowanymi na zajęciach, narzuconymi zwykle przez podręcznik oraz podstawę programową. Nie jest przy tym możliwe sprowadzenie RPG do roli okazjonalnej rozrywki. Gry te są zwykle bardzo rozbudowane, a ich ukończenie wymaga dużego nakładu czasu. Wątpliwości potęguje fakt, że autorka koncentruje się na sprawnościach receptywnych, takich jak rozumienie tekstu czytanego bądź też rozumienie ze słuchu. Skoro jednak celem opisywanych działań ma być rozwijanie tego rodzaju umiejętności, należy spytać: czy nie lepiej zaproponować uczniom typowe, nakierowane na ich doskonalenie ćwiczenia, których zaletą jest dostosowanie do określonego poziomu zaawansowania uczniów i powiązanie z treściami programowymi?

Dodatkowym problemem jest złożoność tego rodzaju gier, która powoduje, iż do prowadzenia skutecznej rozgrywki konieczny jest zwykle długotrwały trening. Może się przy tym okazać, że nie każdy uczeń jest w stanie podjąć podobnemu wyzwaniu lub że niektórym osobom w ogóle nie odpowiada taki sposób uczenia się języka obcego. Przeszkodą w realizacji tego typu projektów mogą być również względy techniczne – by uczestniczyć w rozgrywce, każdy uczestnik zajęć musi posiadać swoje stanowisko komputerowe, co nie tylko w polskich realiach może się okazać bardzo problematyczne. Co więcej, wiele z proponowanych przez Cruz gier to programy komercyjne, które musiałyby zostać zakupione przez szkołę. W świetle tych faktów wydaje się, że dobrym rozwiązaniem jest raczej zachęcanie uczniów do prowadzenia samodzielnej rozgrywki w środowisku pozaszkolnym.

⁵ "RPGs have long hours of in-game dialogue and a lot of written text. In a video game ESL lab session, the students would play through the game. During this playing time, the students would be exposed to English language dialogue, probably with various accents, which would help the students develop their aural skills. RPGs would also help them develop their reading skills, as the game will not continue unless the player, in this case a student, achieves certain goals which are communicated to the student through either spoken communication or written text".

2.3. Symulatory życia w nauczaniu języka obcego

Odmianą kategorią gier, równie przychylnie traktowaną przez część badaczy, są symulatory życia. James Rannali (2008) pisze na ich temat co następuje:

komercyjne symulatory życia mogą zostać zaadaptowane na potrzeby nauczania języków obcych. [...] Mogą się one przyczynić do usprawnienia procesu nabywania słownictwa. [...] Komputerowe gry symulacyjne w rodzaju *The Sims* są popularne wśród uczniów wywodzących się z różnych środowisk, przez co uczniowie mogą być otwarci na propozycję włączenia tego typu aktywności w program zajęć⁶ (s. 453).

Zaletą takich gier jest odwzorowanie czynności prawdziwego życia. Bohater *The Sims* funkcjonuje w świecie wzorowanym na otaczającej nas rzeczywistości: mieszka w mieście, uczy się, pracuje, nawiązuje kontakty towarzyskie itp. Wszystko to sprawia, że dużo prostsze wydaje się osadzenie tego rodzaju gry w typowym programie nauczania języka obcego. Problematiczny może się natomiast okazać brak materiału mówionego – postaci porozumiewają się nieistniejącym językiem, a program komunikuje się z graczem za pomocą tekstu i piktogramów ukazujących np. to, o czym myśli nasz bohater.

Tak jak w przypadku gier RPG, również i tutaj względy techniczne mogą stanowić istotną przeszkodę, gdyż konieczne jest wyposażenie każdego z uczniów w stanowisko komputerowe. Kolejną cechą wspólną obu odmian gier jest ich komercyjność, wymuszająca ich zakup przez placówkę oświatową. Należy również wziąć pod uwagę inne czynniki: jako że *The Sims* jest grą popularną, niektórzy uczestnicy zajęć mogą doskonale ją znać, przez co zrozumienie instrukcji w języku obcym nie będzie dla nich konieczne do efektywnego prowadzenia rozgrywki. W przypadku takich osób wpływ użycia gry komputerowej na rozwijanie kompetencji językowych może być niezauważalny. Co więcej, dysproporcje w umiejętnościach graczy mogą rodzić napięcia w grupie, uniemożliwiając realizację wyznaczonych przez nauczyciela zadań. Szczególnie w początkowych etapach użytkownik *The Sims* zasypywany jest olbrzymią liczbą informacji, przez co rozgrywka prowadzona w języku obcym może okazać się wysoce problematyczna. Osoby dobrze znające grę będą miały w takiej sytuacji dużą przewagę nad początkującymi. Badacze tacy jak Ravi Purushotma (2005) wskazują wprawdzie na możliwość modyfikacji programu mającej na celu

⁶ “Commercially produced computer simulation games can, with theoretical guidance, be adapted for use by ESL students and [...] contribute to vocabulary acquisition. [...] Computer simulation games like *The Sims* are potentially popular with ESL students from a wide variety of backgrounds, and [...] students may be open to the prospect of having such games incorporated into a program of language learning”.

wprowadzenie do gry podpowiedzi w języku ojczystym, jednak jest to zadanie niezwykle pracochłonne, które wymaga od prowadzącego zajęcia wysokich kompetencji informatycznych. Niemniej nie ulega wątpliwości, iż granie – choćby w środowisku domowym – w gry pokroju *The Sims* może przyczynić się do opanowania dużej ilości przydatnego słownictwa.

2.4. Gry zręcznościowe w nauczaniu języka obcego

Ciekawe badania mające na celu określenie, w jakim stopniu gry zawierające elementy zręcznościowe są przydatne w nauczaniu języka obcego, prowadzone były przez deHaana. W artykule poświęconym użyciu gry sportowej na lekcji języka obcego autor ten przytacza wypowiedzi jednego ze swoich uczniów. Zwrócił on uwagę na fakt, iż interaktywność gry przeszkadzała mu w opanowaniu nowego słownictwa: „Słyszę, że coś do mnie mówią, ale koncentruję się na uderzeniu piłki [...] Staram się słuchać [tego, co mówi sprawozdawca], ale nie jestem w stanie dobrze uderzyć piłki”⁷ (deHaan, 2005, s. 280). Wynika z tego jasno, że interaktywny charakter gier komputerowych może w pewnych sytuacjach okazać się nie tyle pomocą, ile raczej przeszkodą w przyswajaniu języka obcego. Dotyczy to w szczególności sytuacji, w których zrozumienie instrukcji werbalnych nie jest warunkiem *sine qua non* prowadzenia efektywnej rozgrywki. Jeżeli kontekst, podpowiedzi wizualne itp. są wystarczające do odgadnięcia celu gry i metod jego osiągnięcia, język staje się zbytecznym elementem równania.

Podobnie brzmiące wnioski zostały sformułowane w publikacji poświęconej programowi *Parappa the Rapper* (deHaan, Reed, Kuwada, 2010). Jak zauważają autorzy, jego użycie miało minimalny wpływ na przyswajanie nowego słownictwa przez uczniów. Wynika to z faktu, iż w grze tej – polegającej na sekwencyjnym wciskaniu przycisków konsoli tak, by powstała odpowiednia melodia – akcent położony jest jedynie na wyczucie rytmu i sprawności manualne. Gra nie wymusza w żaden sposób zrozumienia słów piosenki, przez co są one całkowicie pomijalnym elementem rozgrywki. Skoro zaś nie ma logicznego powiązania między zrozumieniem komunikatu werbalnego a sukcesem lub porażką gracza, nie może być mowy o przydatności tego typu programów w kontekście nauczania języka obcego.

⁷ “I can hear them talking, but I’m concentrating on hitting the ball. [...] I’m trying to listen [to what the announcers are saying] – I’m not paying attention to pitching.”

2.5. Kilka uwag o użyciu gier logicznych na lekcji języka obcego

Na powyższym tle ciekawie zdają się przedstawiać gry logiczne,

w których nie występuje tak naprawdę konflikt między graczem-postacią i innymi postaciami. Akcent położony jest raczej na znalezienie rozwiązania pewnego problemu, co wymaga zwykle rozwiązania zagadek, nawigacji, opanowania użycia różnych narzędzi oraz manipulacji obiektami i ich rekonfiguracji⁸ (Wolf, 2008, s. 270).

W przeciwieństwie do większości programów należących do wymienionych wcześniej kategorii gry logiczne umożliwiają współpracę nawet całej klasy. Dzieje się tak, ponieważ w grach tego typu – w odróżnieniu choćby od cRPG czy symulatorów życia – centralnym elementem rozgrywki nie jest już postać, z jaką gracz się identyfikuje, lecz problem, który należy rozwiązać. Gra logiczna może stać się świetnym punktem wyjścia do złożonych ćwiczeń interakcyjnych, ucząc tym samym uczniów skutecznej komunikacji oraz umiejętności negocjacji. Punkt ciężkości przesunięty więc zostaje z umiejętności receptywnych na produktywne.

Za użyciem gier logicznych przemawia cały szereg argumentów. Istnieje olbrzymia liczba takich programów udostępnionych darmowo w internecie, co daje uczącemu nieograniczoną swobodę wyboru i eliminuje konieczność zakupu. Gry te zrealizowane są zwykle w technologii *flash* i nie wymagają wydajnego komputera. W polskim kontekście edukacyjnym do rzadkości należą sytuacje, w których sale językowe są wyposażone w odpowiednią liczbę stanowisk komputerowych. Dużo częściej spotykane są natomiast tablice interaktywne, które pozwalają ogółowi graczy na wygodne obserwowanie przebiegu gry na jednym ekranie. Z obserwacji poczynionych przez autora niniejszego artykułu wynika, że narzędzie to jest dodatkowo doceniane przez uczniów z racji na fakt, iż umożliwia ono wygodną manipulację wirtualnymi obiektami.

Co ciekawe, każda z gier logicznych stawia przed grającymi wyzwanie innej natury i pozwala ćwiczyć umiejętności komunikacyjne w odmienny sposób. Reguły tego typu gier są zwykle proste, co skraca do minimum czas opanowywania ich obsługi. Również sama ich struktura i model rozgrywki, polegający często na pokonywaniu kolejnych poziomów, pozwala na podjęcie lub przerwanie gry w dowolnym momencie i regulowanie czasu na nią poświęconego. Dzięki temu, tak jak i dzięki swojej różnorodności, doskonale integrują się one z programem nauczania. Autor niniejszej publikacji wykorzystywał gry logiczne na lekcjach

⁸ “Games in which the primary conflict is not so much between the player-character and other characters, but rather the figuring out of a solution, which often involves solving enigmas, navigation, learning how to use different tools, and the manipulating or reconfiguring of objects”.

języka obcego w liceum na przykład do ćwiczenia trybu rozkazującego (uczniowie wydają sobie polecenia), zdań warunkowych (uczniowie wspólnie zastanawiają się np. nad przyczyną porażki) lub też trybu łączącego (służącego m.in. do wyrażania niepewności). Przykładowy przebieg lekcji przedstawiony został w innym artykule (Kotuła, 2012). Z doświadczeń autora wynika, iż uczniowie za każdym razem entuzjastycznie reagują na podobne ćwiczenia.

Należy również podkreślić fakt, że w grach logicznych nie ma zwykle limitu czasu, co pozwala wszystkim uczestnikom zajęć uczestniczyć aktywnie w rozwiązywaniu problemu. Nie znaczy to oczywiście, że gry te są pozbawione wad (należy do nich m.in. dostępność w jednej tylko, zwykle angielskiej, wersji językowej) ale daje je się w większości przypadków wyeliminować. Nie należy również sądzić, iż jedynie komputerowe gry logiczne są przydatne w nauczaniu języków obcych; przeciwnie, wiele gatunków gier może mieć pozytywny wpływ na rozwój zdolności produktywnych i receptywnych. Istotne jest jednak, by nauczyciel języków obcych był świadom potencjału i ograniczeń technik wideoludycznych i potrafił dobrać narzędzie dostosowane do potrzeb uczących się.

LITERATURA

- Aldrich, C. (2009). *Learning Online with Games, Simulations, and Virtual Worlds: Strategies for Online Instruction*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Berry, V. (2011). Jouer pour apprendre: est-ce bien sérieux? Réflexions théoriques sur les relations entre jeu (vidéo) et apprentissage. *Canadian Journal of Learning and Technology*, 37, 1–14.
- Chik, A. (2011). Learner autonomy development through digital gameplay. *Digital culture & education*, 2, 30–45.
- Crawford, C. (bez daty). *The Art of Computer Game Design*. Online: <<http://pdf.textfiles.com/books/cgd-crawford.pdf>>. Data dostępu: 14 grudnia 2012.
- Cruz, J.Q. (2007). Video games and the ESL classroom. *The Internet TESL Journal*, 13. Online: <<http://iteslj.org/Articles/Quijano-VideoGames.html>> Data dostępu: 14 grudnia 2012.
- deHaan, J.W. (2005). Acquisition of Japanese as a Foreign Language Through a Baseball Video Game. *Foreign Language Annals*, 38, 278–282.
- deHaan, J.W. (2011). Teaching and learning English through digital game projects. *Digital culture & education*, 3, 46–55.
- deHaan, J.W., Reed, M.W., Kuwada, K. (2010). The effect of interactivity with a music video game on second language vocabulary recall. *Language Learning & Technology*, 14, 74–94.
- Evans, C., Kahne, J., Middaugh, E. (2009). *The Civic Potential of Video Games*. Cambridge: The MIT Press.
- Gee, J.P. (2007). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- Kotuła, K. (2012). Gra komputerowa na lekcji języka obcego. *Języki obce w szkole*, 3, 122–124.

- Li, Z., Liu, F., Boyer, J. (2009). Amusing Minds for Joyful Learning through E-Gaming. W: R. de Cássia Veiga Marriott, P. Lupion Torres (red.), *Handbook of research on e-learning methodologies for language acquisition* (s. 132–150). Hershey: Information Science Reference.
- Mawer, K., Stanley, G. (2007). *Adapting Online Computer Games to the EFL Classroom*. Online: <<http://evogaming.wikispaces.com/AdaptingOnlineComputerGamesfortheClassroom>>. Data dostępu: 14 grudnia 2012.
- Mawer, K., Stanley, G. (2011). *Digital play: computer games and language aims*. Surrey: Delta Publishing.
- Nichols, R. (2013). Who Pays, Who Plays: Mapping Video Game Production and Consumption Globally. W: N. Huntemann, B. Aslinger (red.). *Gaming Globally: Production, Play, and Place* (p. 37–49). New York: Palgrave-Macmillan.
- Purushotma, R. (2005). Commentary: You're not studying, you're just... *Language Learning & Technology*, 9, 80–96.
- Rannali, J. (2008). Learning English with the Sims: Exploiting authentic computer simulation games for L2 learning. *Computer Assisted Language Learning*, 21, 441–455.
- Thomas, M. (2012). Contextualizing Digital Game-Based Language Learning: Transformational Paradigm Shift or Business as Usual? W: H. Reinders (red.), *Digital Games in Language Learning and Teaching* (s. 11–31). Nowy Jork: Palgrave Macmillan.
- Wolf, J.P.M. (2008). *The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation and Beyond*. Westport: Greenwood Press.

dr Krzysztof Kotuła, lingwista stosowany, adiunkt w Instytucie Germanistyki i Lingwistyki Stosowanej, Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin, christophe.kotula@gmail.com

Od cRPG do gier logicznych. Rozważania na temat użycia gier komputerowych w kontekście glottodydaktycznym

Abstrakt

Celem niniejszej publikacji jest dokonanie przeglądu większości istniejących badań dotyczących użycia różnego typu gier komputerowych w procesie glottodydaktycznym. W artykule zostaną również przedstawione wstępne konkluzje sformułowane przez autora podczas pracy z grami logicznymi w szkole ponadgimnazjalnej. Zamysłem autora jest pokazanie pełnego zakresu możliwości gier komputerowych, tak jak i ukazanie, że niektóre z nich mogą doskonale współpracować z tradycyjnymi metodami nauczania języków obcych w szkole.

SŁOWA KLUCZOWE: gry komputerowe, glottodydaktyka, rozwijanie umiejętności językowych

