

Kulturotwórcza funkcja gier Gra w kontekście edukacyjnym, społecznym i medialnym

Joanna Andrzejewska-Kwiatkowska

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Augustyn SURDYK, Jerzy Zygmunt SZEJA (red.), *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra w kontekście edukacyjnym, społecznym i medialnym*, „Homo Communicativus”, 2(4)/2008, ZTI FK UAM, Poznań, 2008, ss. 234.

Publikacja zatytułowana *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra w kontekście edukacyjnym, społecznym i medialnym* pod redakcją naukową A. Surdyka i J.Z. Szei jest numerem specjalnym serii Homo Communicativus wydawanej przez Zakład Teorii i Filozofii Komunikacji UAM w Poznaniu. Jednocześnie stanowi ona trzeci tom ciągu publikacji Polskiego Towarzystwa Badania Gier. Towarzystwo organizuje w Poznaniu cykliczne konferencje naukowe, których celem jest propagowanie szeroko pojętych gier i zabaw, a przede wszystkim badanie gier i stosowanie ich w dydaktyce. Niniejszy tom zawiera wybrane prelekcje wygłoszone podczas II Międzynarodowej Konferencji PTBG w Poznaniu w dniach 25–26 listopada 2006 roku.

Tom składa się z 234 stron, treść zaś została podzielona na dwie główne części. Pierwszą zatytułowano „Metody badań nad grami i zjawiska społeczne w grach”, druga natomiast nosi tytuł „Gry w dydaktyce”. Całość poprzedzona jest wstępem, w którym przedstawiono zarówno historię i rozwój Polskiego Towarzystwa Badania Gier, jak i zasięg oraz problematykę jego konferencji. Większość artykułów (wyjątek stanowi angielszczyzny fragment pióra Britty Stöckmann i Jensa Jahnkego poświęcony niemieckim grom planszowym) przedstawiono w polskiej wersji językowej. Na końcu publikacji zawarto dane osobowo-adresowe wszystkich autorów.

W książce zawarto 21 artykułów przedstawicieli świata nauki i dydaktyki. W części pierwszej swoje przemyślenia zawarło dziewięcioro autorów, w tym wymienieni wyżej niemieccy badacze. Na uwagę zwraca fakt rozszerzania ludologii na inne dziedziny nauki, jak np. nauki społeczne. Przykładem może być artykuł Maurycego Zajęckiego zatytuło-

wany *Gracz racjonalny? Przyczynek do metodologii nauk społecznych*. Autor przeprowadza w nim refleksję teoretyczną nad grami, co stanowić ma źródło inspiracji dla metodologii humanistyki. Agata Skórzyńska przedstawia atrakcyjność ujęcia performatywnego w badaniach nad grami. W artykule Stanisława Krawczyka zatytułowanym *Narracja i dialog. Zastosowania psychologii narracyjnej w badaniu narracyjnych gier fabularnych* na pierwszy plan wysuwa się psychologiczne oblicze gier. Analizując *role-playing games*, autor wskazuje także na ich aspekt społeczny oraz możliwość rozwijania umiejętności intra- i interpersonalnych.

Warto w tym miejscu wspomnieć o innym często przedstawianym w omawianej publikacji zagadnieniu, mianowicie o świecie wirtualnym i grach komputerowych. Artykuły o tej tematyce zamieścili Jerzy Zygmunt Szeja, Marcin Drews, Andrzej Klimczuk, Arkadiusz Jabłoński. W pierwszym z nich, w *Świecie graczy*, Jerzy Szeja omawia oraz analizuje wiele rodzajów gier, począwszy od gier karcianych, skończywszy na nowoczesnych MUD-ach – omawiając je wszystkie jako części kultury współczesnej. Autor wskazuje w ten sposób na konieczność ich wszechstronnego badania w celu zrozumienia tejże kultury oraz kierunku jej rozwoju. Marcin Drews w artykule *Gry komputerowe a analfabetyzm funkcjonalny i informacyjny* dotyka nader ważkiego w Polsce problemu niedoinformatywania społeczeństwa, zarówno wśród przedstawicieli starszego pokolenia, jak też wśród ludzi młodych, omawiając wnikliwie przyczyny i skutki takiego stanu. W szczególności jednak koncentruje się na nauczycielach i ich braku umiejętności wykorzystania nowych mediów w edukacji. Od Andrzeja Klimczuka z tekstu *Rozrywkowe skrzywienie – kiedy dokuczliwość społeczna gier komputerowych przekroczy dopuszczalny poziom?* czytelnik dowiaduje się, iż istnieje wiele gier kontrowersyjnych, niosących np. obraz dominacji jednych narodów lub grup społecznych nad innymi. Gry takiego typu mogą doprowadzić do momentu, w którym elity polityczne nie będą mogły sobie poradzić z przedstawianymi w nich problemami. Wtedy to, zdaniem autora, dokuczliwość społeczna gier przekroczy dopuszczalny poziom. Z kolei Arkadiusz Jabłoński zatytułował swój wywód *Gry a rzeczywistość. Tożsamość czy komplementarność?* Wyjaśnia w nim, w jakim stopniu i czy w ogóle gra odróżnia się od zwykłej rzeczywistości.

Część druga omawianej publikacji reprezentowana jest przez dwunastkę autorów. Wśród artykułów czytelnik znajdzie wiele różnorodnych informacji dotyczących zastosowania gier w procesie nauczania. Dość zaskakujący na pierwszy rzut oka może się wydać fakt, iż piszący reprezentują wiele różnorodnych dziedzin nauki, z których każda daje możliwość zastosowania elementów ludycznych podczas procesu dydaktycznego. W trakcie lektury dowiadujemy się, że gry zastosować można zarówno na lektoratach języka obcego, w nauczaniu polityki, chemii, wychowania fizycznego, jak i w okolicznościach wielo- i międzykulturowych. Na uwagę zasługuje artykuł *Szalony Chińczyk* Weroniki Górskiej, w którym autorka opisuje możliwość adaptacji jednej z najstarszych gier świata do przeprowadzenia innowacyjnej, świetnie przyjętej przez uczących się lekcji powtórkowej z języka hiszpańskiego. Nie mniej interesujące jest przedstawienie przez

Augustyna Surdyka możliwości, jakie daje zastosowanie gier fabularnych na zajęciach z języka angielskiego. Artykuł *Klasyfikacja interakcji w grach typu role-playing games oraz relacje komunikacyjne i dydaktyczne w technice gier fabularnych* to ciekawy przyczynek do systematyki wzbogacania procesu dydaktycznego, m.in. poprzez możliwość ćwiczenia negocjacji, współdziałania w tychże, rozwijanie stylu osobistego w wypowiedzi i wiele innych.

Dwa artykuły – Anny Jaroszewskiej i Łukasza Fleischerowicza – poruszają jakże istotną w dzisiejszych czasach problematykę interkulturowości oraz zróżnicowania kulturowego na świecie. To właśnie gry i zabawy, jak stwierdza Anna Jaroszevska w artykule *Gry i zabawy w nauczaniu języków obcych dzieci w młodszym wieku szkolnym w kontekście wielokulturowości* – zwłaszcza zaś uczenie języków obcych metodą multisensoryczną, przede wszystkim z zastosowaniem technik ludycznych – dają wymiennie rezultaty. Z kolei Łukasz Fleischerowicz, który w pisaniu artykułu pt. *Gry w innowację. Zastosowanie gier interakcyjnych w edukacji międzykulturowej na obszarze konfliktu społecznego (na przykładzie Kosowa)* opierał się na osobistych doświadczeniach i przeżyciach, uważa, że gry, przeprowadzane przede wszystkim wśród dzieci i młodzieży, mają za zadanie zmniejszać odmienności etniczne oraz uczulać na różnorodność kulturową. Oprócz czworga wymienionych wyżej autorów czytamy w tej części artykułu Pawła Hostyńskiego pt. *Integrująca funkcja technik ludycznych w nauczaniu języka obcego na studiach neofilologicznych – założenia badawcze*. Odnajdujemy w nim stwierdzenie, że techniki ludyczne mogą stanowić potencjał stymulujący i wspierający wewnętrzną integrację człowieka. Umożliwiają one, obok realizacji celów językowych, angażowanie w proces nauki trzech sfer osobowości: intelektualnej, behawioralnej i emocjonalnej, a także ułatwiają samopoznanie i uwrażliwiają na procesy grupowe. W tekście *Wertykalne i horyzontalne gry językowe w niemieckim dowcipie językowym* Aliny Jurasz czytelnik odnajduje informację, na czym polegają różnice między grami wertykalnymi a horyzontalnymi. Różnice te obrazuje autorka wieloma ciekawymi – i śmiesznymi, jak na dowcipy przystało – przykładami. Beata Kędzia-Klebeko mówi z kolei o *Grach tekstowych, czyli dlaczego warto pisać nowele kryminalne na studiach neofilologicznych*. Artykuł daje wiele cennych wskazówek odnośnie do celu, a także zasad pisania tekstów narracyjnych, doskonalących styl wypowiedzi pisemnej. Magdalena Jeżewska natomiast w *Piosence jako elemencie ludycznym na lektoracie języka włoskiego* prezentuje własne opracowania popularnych piosenek włoskich dla poziomu początkującego i średniozaawansowanego; w ten sposób daje czytelnikowi dowód, że warto urozmaicać proces dydaktyczny w celu zachęcenia uczących się i zainteresowania ich przedmiotem. Z artykułu Krzysztofa Kasianiuka pt. *'Paradygmat gry' w uczeniu się polityki. Doświadczenie dydaktyki akademickiej* wynika, że także tak „poważna” dziedzina nauki, jaką jest politologia może zostać wzbogacona o elementy ludyczne, będące, jak udowadnia autor, integralną częścią polityki. Artykuł *Oulipijski matrix. Gry światów w powieściach Raymonda Queneau* Anny Maziarczyk to zachęcenie czytelnika do zapoznania się z powieściami Queneau, które choć już nie najmłodsze, nawiązu-

ją (podobnie jak współczesne filmy *science-fiction*) do motywu gier światów. Natomiast Hanna Gulińska przedstawia możliwości wykorzystywania *Gier edukacyjnych w nauczaniu chemii*. Gulińska, będąca jednocześnie autorką i współautorką licznych edukacyjnych programów komputerowych, wprowadza czytelnika w świat chemii; zachęca jednocześnie do zapoznania się z przykładowymi programami, stanowiącymi załączniki do podręcznika dla gimnazjum. Ostatni artykuł omawianej publikacji to *Tamburyno w rozwoju gier ruchowych na Górnym Śląsku* Jacka Mośnego. Autor omawia w nim, podając wiele szczegółowych danych, gry i zabawy, jakie istniały kiedyś i jakie do dziś przetrwały na terenie Górnego Śląska.

Do lektury książki zachęca atrakcyjna kolorystycznie szata graficzna okładki, jak również klarowność i jasny układ treści. Czytelnik, zaproszony do lektury przez komitet redakcyjny, może się czuć pełnoprawnym uczestnikiem świata, którego istotę stanowią szeroko pojęte gry i zabawy w ujęciu naukowym i dydaktycznym. Publikacja ta stanowi ważny wkład w rozwój ludologii zarówno w Polsce, jak i na całym świecie.