

Kulturotwórcza funkcja gier. Cywilizacja zabawy czy zabawy cywilizacji? Rola gier we współczesności, „Homo Communicativus” 3 (5) 2008

Joanna Kic-Drgas

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Augustyn SURDYK, Jerzy Zygmunt SZEJA (red.), *Kulturotwórcza funkcja gier. Cywilizacja zabawy czy zabawy cywilizacji? Rola gier we współczesności*, „Homo Communicativus”, 3(5)/2008, ZTiFK UAM, Poznań, 2008, ss. 263.

„Homo Communicativus” 3(5) został opublikowany w 2008 roku przez Polskie Towarzystwo Badań Gier (dzięki pomocy Instytutu Lingwistyki Stosowanej UAM oraz Rektora UAM). Tom zawiera materiały z III Międzynarodowej Konferencji Naukowej zorganizowanej przez PTBG w Poznaniu w dniach 24–25 listopada 2007 roku.

Tytuł tomu: „Cywilizacja zabawy czy zabawy cywilizacji?” nie jest bynajmniej przypadkowy, stanowi bowiem pytanie o coraz istotniejszą rolę gier w dzisiejszym świecie.

Artykuły uczestników konferencji zostały poprzedzone przedstawieniem sylwetki naukowej Profesora Waldemara Pfeiffera – Honorowego Przewodniczącego Komitetu Organizacyjnego Konferencji. W roku 2008 obchodził on siedemdziesiątą rocznicę urodzin.

Tom został podzielony na dwie części, które prezentują dwa kierunki dyskusji nad zastosowaniem gier w XXI wieku. Część pierwsza to refleksja dotycząca roli i miejsca gier w dydaktyce, językoznawstwie, pedagogice, komunikacji interkulturowej oraz dyskursie literackim, podczas gdy drugi dział koncentruje się na tematyce związanej z naukami społecznymi oraz samą metodologią gier.

Pierwszy artykuł (A. Surdyka) stanowi swoiste wprowadzenie w świat gier wczoraj i dziś, jednocześnie autor stawia pytanie, które wiąże wszystkie pozostałe artykuły tej części: „Jeśli zatem prawdziwą okazałaby się teza mówiąca o »cywilizacji zabawy«, dlaczego by nie wykorzystać tej tendencji, zaprzęgając gry wszelkiego typu (od klasycznych planszowych po karciane) do służby szeroko pojętej edukacji?” (s. 37). Druga część tekstu

ma na celu refleksję nad dotychczasową działalnością PTBG oraz szerokim spektrum rozwoju towarzystwa.

Kolejne artykuły stanowią próbę odpowiedzi na pytanie zadane przez A. Surdyka, wskazując na interdyscyplinarność i wieloaspektowe zastosowanie gier w edukacji. Autorzy podkreślają m. in., że gry obok tradycyjnej, rozrywkowej funkcji wspierają nauczanie poprzez rozwój. A. Hofman proponuje adaptację nowoczesnych technologii w celu lepszego, efektywniejszego przygotowania studentów filologii angielskiej Uniwersytetu Gdańskiego do nauczania języka angielskiego jako L2. Autorka zwraca uwagę, że w uczniach, którzy z reguły posiadają sprzęt komputerowy w domu, można rozwijać chęć odnajdywania nowych informacji w Internecie i umiejętnego wykorzystania ich w nauce L2.

P. Rizzi i J.M. Woźniakiewicz podkreślają doniosłą rolę gier symulacyjnych, składających się z trzech elementów: gry, roli, symulacji. Istotą tego typu gier jest obok naturalnego elementu zabawy także element symulacji i modelowania. Osoby biorące udział w grze symulacyjnej nieświadomie przyswajają wiedzę.

Kolejny artykuł to refleksja na temat wielorakiej inteligencji oraz efektów wprowadzania elementów matematyki, fizyki, geografii, chemii do nauczania języka obcego. Autorka (M. Motyka) wskazuje, jak nowoczesne zdobycze techniki stymulują rozwój intelektualny uczniów w kontekście nauczania języka obcego.

K. Kraszewska w swoim artykule nawiązuje do pedagogiki M. Montessori oraz proponuje zabawy i gry sensoryczne wspierające naukę języka już we wczesnym dzieciństwie.

Gra może stać się również istotnym medium ułatwiającym zrozumienie różnic kulturowych i stymulującym dialog interkulturowy (J. Andrzejewska-Kwiatkowska). Nauczanie treści ineterkulturowych możliwe jest za pomocą różnych metod, niemniej autorka podkreśla wielorakie zalety stosowania w tym celu właśnie gier.

Problematykę różnic w polskim i japońskim ujęciu rzeczywistości podejmuje A. Jabłoński. Autor wskazuje, że różnice w ujęciach rzeczywistości pozajęzykowej wywierają ogromny wpływ na jakość kontaktów polsko-japońskich. Aby lepiej to zobrazować, przedstawia schematyczne reguły gry obowiązujące w każdym ze środowisk.

W. Górską zwraca uwagę na wzrost motywacji uczniów przy zastosowaniu sfabularyzowanej gry planszowej na zajęciach z języka hiszpańskiego. Zaprezentowana przez autorkę artykułu gra "Poszukiwacze skarbów" powstała jako podsumowanie 120-godzinnego kursu dla osób dorosłych. Jej celem jest łączenie sprawności rozumienia ze słuchu, czytania, negocjacji, a także współpracy.

Dydaktyczne elementy gry autorzy artykułów odkrywają również w kabaretowych skeczach (J. Madej). Autorka podkreśla, że gra może być słowem-kluczem obrazującym stan współczesnej kultury. Kabaret, który łączy w sobie elementy kulturowo-komunikacyjne z komizmem sytuacji, może być podporządkowany grze, w głównej mierze językowej. J. Barska podejmuje tematykę niezwyklej twórczości G. Pereca, pełnej nie-

skończonych szarad słownych, anagramów, wymyślnych konstrukcji matematyczno-logicznych.

Pierwszą część wieńczy artykuł B. Stöckmann i J. Jahnkego na temat literatury XXI wieku i wzajemnych powiązań między grą a literaturą na podstawie analizy szeroko pojętego rynku wydawniczego w Niemczech.

Druga część tomu została poświęcona metodom badań nad grami, zjawiskom społecznym oraz nowym technologiom w grach. Rozpoczyna ją artykuł J.Z. Szei rozważaniami na temat przyszłości gier i niknącego rozróżnienia między „światem gry” a „rzeczywistością”. Kontynuując ten wątek, P. Wołkowski stara się przybliżyć tematykę przyszłości gier browserowych oraz ich wpływ na rozwój interpersonalny gracza. Autor zastanawia się także nad tajemnicą sukcesu i ciągle rosnącej popularności gier tworzonych w oparciu o przeglądarkę internetową.

J. Argasiński porusza w swoim tekście temat korelacji między pojęciami „gra” i „nowe medium”, starając się odpowiedzieć na pytanie „czy media można traktować jakby były one grami?”. Jednocześnie A. Jankowska zwraca uwagę na społeczny aspekt gier w XXI wieku – jako apoteozy konsumpcjonizmu. Autorka poddaje dokładnej analizie grę komputerową: „Desperate Housewives”, zaprojektowaną na bazie serialu telewizyjnego. Autorka omawia grę wielopoziomowo, poczynając od etymologii, przez strukturę i aspekt komiczny, aksjologię, po analizę języka prezentacji oraz sposobu promowania gry w materiałach reklamowych.

A. Klimczuk podkreśla trudności terminologiczne oraz konsekwencje społeczne wynikające z dostępności Games 2,0, wskazuje również na nową definicję rozrywki jako pracy w gospodarce niematerialnej oraz twórczej.

M. Pisarski i D. Sikora analizują różnicę między bohaterem powieściowym a bohaterami klasycznych gier, sugerując równocześnie różne podejścia do konstrukcji bohatera w grze komputerowej.

Autorzy tej części (D. Chmielewska-Łuczak, C. Matkowski) podejmują również dysputę na temat niewchodzenia w rolę w klasycznych grach fabularnych oraz motywów kierujących graczami w momencie rozpoczęcia gry.

M. Mochocki prezentuje dwa artykuły. Pierwszy porusza kwestie rozróżnienia postaw bohaterów gier RPG pod względem dobra i zła. W drugim tekście autor przedstawia projekt realizowany przez tzw. Centrum Edukacji Historycznej, polegający na żywej rekonstrukcji historii z elementami narracyjnymi i teatralnymi gier fabularnych.

Drugą część wieńczy artykuł K. Wardzińskiego na temat zastosowania elementów sztucznej inteligencji w grach komputerowych oraz kierunków rozwoju tej dziedziny.

„Homo Communicativus” prezentuje szeroki zestaw możliwości zastosowań gier, które stanowią interesujący materiał badawczy. Autorami artykułów zawartych w tomie są badacze i naukowcy reprezentujący różne dziedziny, co sprawia, że przedstawiona w tomie tematyka charakteryzuje się interdyscyplinarnością i różnorodnością. Jest to z pewnością wielką zaletą tej publikacji.