

Szlachecka i szlachetna **Sprawozdanie z prac nad projektem BBMMOG¹**

Jerzy Zygmunt Szeja
Polskie Towarzystwo Badania Gier

Niniejsze sprawozdanie przedstawia wyniki prac nad przygotowaniem edukacyjnej gry komputerowej. Pierwsza część tekstu prezentuje podjęte dotąd działania, druga natomiast przedstawia założenia teoretyczne i wybrane cechy projektowanej gry.

1. Dotychczasowe działania

Po koniecznych badaniach i pracach teoretycznych członkowie PTBG, Michał Mochocki i Jerzy Szeja, przystąpili do tworzenia projektu gry BBMMO. Po raz pierwszy zarys pomysłu gry został zaprezentowany przez niżej podpisanego na posiedzeniu Zespołu ds. Przeciwdziałania Dyskryminacji Małoletnich w Elektronicznych Środkach Przekazu, któremu przewodniczyła Sekretarz Stanu, Pełnomocnik Rządu do Spraw Równego Traktowania w Kancelarii Prezesa Rady Ministrów, Elżbieta Radziszewska, 16 września 2009 roku. Przed posiedzeniem projekt ten był konsultowany z p. Rafałem Lwem-Starowiczem, Sekretarzem Zespołu, i uzyskał jego przychylną opinię. W zamyśle autora pomysłu projektowana gra byłaby jednym z działań PTBG na rzecz szerzenia dobrych praktyk w konstruowaniu gier komputerowych i jako taka przyczyniałaby się do realizacji założeń przyświecających pracom członków Zespołu.

Gra, firmowana przez członków Zarządu Głównego PTBG, ma w założeniach być przykładem gry sieciowej o wyraźnych walorach edukacyjnych i wychowawczych. Natomiast dla członków PTBG ma być wartościowym narzędziem badawczym o olbrzymim potencjale:

¹ Browser Based Massive Multiplayer Online Games. Szerzej o tym typie gier w: Szeja, 2008a, 2008b.

chyba nigdy dotąd żadna grupa naukowców na świecie nie miała możliwości zaprogramowania wybranych parametrów tak masowej gry i wpływu na zabawę przez cały okres jej trwania. Takie cechy w połączeniu z możliwością komunikacji z tysiącami graczy i dostępem do dowolnych danych dałyby unikalne a potężne narzędzie do badań ludologicznych w bardzo wielu zakresach.

Do lipca 2010 roku współautorzy gry opracowali jej wszystkie założenia od poziomu makro (byłaby browserową hybrydą strategii MMO i MMORPG) po rozwiązania szczegółowe, których opis zajmuje kilkadziesiąt stron tekstu. Obecnie trwają próby pozyskania sponsora – opracowany budżet gry to zaledwie kilka procent kwoty potrzebnej na wyprodukowanie konwencjonalnej gry „pudełkowej”, jednakże i tak wielokrotnie przewyższa on możliwości finansowe i autorów, i PTBG.

2. Podstawy teoretyczne i projekt gry

W koncepcji nauczania za pomocą gier komputerowych autor niniejszego tekstu łączy perspektywę ludologa i pedagoga oraz kulturoznawcy. O ile oczywiste jest połączenie tych dwóch pierwszych specjalności, o tyle zdaje się istotne tłumaczenie wagi trzeciego składnika. Z dzisiejszej perspektywy antyczne a rozpropagowane przez pedagogów oświecenia „uczyć, bawiąc” zdaje się wskazywać kierunek adekwatny do epoki, w której rozrywka jest jednym z najważniejszych składników kultury oraz jednym z podstawowych działów gospodarki. Dostrzegając karnawalizację kultury¹, należy wyciągać praktyczne i pozytywne wnioski – zwłaszcza wobec tylu niepokojących objawów. Każdy pedagog jest w istocie nie tylko nauczycielem jakiejś wiedzy szczegółowej, ale przede wszystkim wychowuje do kultury następnego pokolenia. A przynajmniej stara się kulturyzować, czyli dba o ciągłość kultury, w której i jego nauczone żyć. Dba więc o wartości, które uznaje za podstawowe. Analiza nowych mediów wraz z nauką o grach mogą mu dostarczyć nowych i skutecznych narzędzi.

Badania mediów interaktywnych właściwie dopiero się rozpoczęły, więc w ich zakresie ludologia (która w dodatku sama jest nauką bardzo młodą), ma najmniejsze osiągnięcia i tradycje. W nauce zwykło się dłuższy czas rozbudowywać teorie, a ingerencja w przedmiot badania nie zawsze jest konieczna; jeśli jednak się na nią poważyć, powinna być dobrze przemyślana. Naukowiec, który starałby się wywierać wpływ na kształt nowego medium, sam tworząc grę komputerową, stoi w szczególnie niezręcznej sytuacji i musi starannie rozważyć swoje argumenty.

Najważniejszym z powodów podjęcia prób jest troska o samą kulturę. Rejestrujemy wiele zjawisk, które świadczą o istotnym kryzysie kultury Zachodu rozumianej jako sposób istnienia cywilizacji hołdującej określonym wartościom oraz skutecznej na polu nauki i tech-

¹ Por. np. A. Bełkot, *Karnawalizacja jako pojęcie ludyczne* [W:] *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra w kontekście edukacyjnym, społecznym i medialnym*, red. A. Surdyk, J.Z. Szeja, *Homo Communicativus* 2(4), Poznań: ZTiFK UAM.

nologii, a także zapewniającej swoim członkom wysoki standard życia i poczucie jego sensu. Jednym z tych zjawisk jest wzrost dystansu międzypokoleniowego, który szczególnie niepokoi w obliczu wyrazistego kryzysu szkolnictwa. Kłopoty z instytucjonalnym uczeniem, tak powszechne w większości krajów Zachodu, są powodowane między innymi przez oddalanie się pokoleń od siebie – jak i też powodują zwiększanie tegoż dystansu. Podobnie niezmiernie szybki rozwój technologii komunikacyjnych, za którym nie nadążają starsi, jest zarówno jedną z przyczyn, jak i skutkiem braku odpowiedniego przepływu informacji między pokoleniami. Osoby posługujące się różnymi kanałami komunikacyjnymi z biegiem czasu oddalają się od siebie i językowo, i mentalnie. W konsekwencji – też światopoglądowo, zwłaszcza gdy żyją w tak szybko zmieniającym się świecie.

Uzasadnieniem poglądu o kluczowym charakterze szkolnictwa dla naszej kultury są słowa Margaret Mead (2000):

Dziś, gdy coraz lepiej rozumiemy cykliczny proces, dzięki któremu kultura się rozwija i jest przekazywana, zdajemy sobie coraz lepiej sprawę, że najbardziej ludzką cechą człowieka nie jest zdolność uczenia się, którą posiada wiele innych gatunków, ale zdolność do uczenia innych i do zapamiętania tego, co inni odkryli i czego nauczali (s. 127).

Żyjemy w czasach, w których nie tylko sprawdza się teoria tej badaczki nt. trzech modeli przekazywania kultury między pokoleniami, ale też dobitnie widać podstawowe kłopoty w utrzymywaniu dotychczasowego modelu kulturowego. Inaczej mówiąc: rosnący dystans międzypokoleniowy jest zarówno przyczyną, jak i skutkiem zmiany sposobów społecznej komunikacji oraz narastającego kryzysu naszego modelu cywilizacji. Skoro zaś trudno marzyć, aby młodzi powrócili do komunikacji charakterystycznej dla Galaktyki Gutenberga, która umożliwiałaby kontynuację dotychczasowego modelu cywilizacji Zachodu, to zgodnie z modelem kultury prefiguratywnej Mead starsze pokolenia muszą nauczyć się nowego sposobu egzystencji, w tym zasad komunikacji. Niemniej jednak wraz z taką nauką nie musi iść zgoda na pełne odrzucenie dotychczasowego typu kultury. W obrębie starszego pokolenia naukowcy zajmujący się nowymi mediami interaktywnymi są grupą, która mogłaby podjąć próbę przeniesienia wybranych cech dotychczasowego modelu. Są bez wątpienia dowodem skuteczności kształcenia poprzedniej kultury, jej reprezentantami i coraz lepiej poznają techniki i metody komunikacji młodego pokolenia², a co ważniejsze – poddają je naukowej refleksji. O ile nie wiadomo jeszcze, jak należy przestawić szkolnictwo, by mogło kształcić bez słowa pisanego, a przy pomocy nowych mediów, to już trochę wiadomo, jak należy konstruować gry komputerowe, by wprowadzały graczy w świat problemów i wartości istotnych dla kultury dotychczasowej.

Ważne argumenty za użyciem i tworzeniem gier dla celów pedagogicznych pojawiają się od pewnego czasu w publikacjach naukowych i popularyzatorskich na całym świecie.

²Por. np. Szkoła Wyższa Psychologii Społecznej, 2010.

W 2009 roku ukończono ogólnoeuropejskie badanie wykorzystywania gier komputerowych w szkolnictwie. Wyniki zostały opublikowane w pracy *How are digital games used in schools?* (Berghe, Kearney, Wastiau, 2009); pokazują one, że w pewnych częściach naszego kontynentu gry takie już teraz często stosowane są w praktyce pedagogicznej. W porównaniu do szkolnictwa na zachodzie Europy, Polska jest pod tym względem bardzo zacofana.

Z polskich prac ważkich argumentów za użyciem gier komputerowych w szkolnictwie dostarcza m.in. artykuł Marcina Drewsa (2008) *Gry komputerowe a analfabetyzm funkcjonalny i informacyjny*, niemniej jednak propozycje praktyczne tegoż autora zmierzają w innym kierunku, niż poniższy artykuł.

Jak głosi znany aforyzm Stanisława Lema, „Społeczeństwo bez przeszłości to zbiegowisko”. Analizy socjologiczne społeczeństwa polskiego wyraziście wskazują ponadprzeciętną w kontekście nie tylko europejskim, ale i światowym, wagę naszej historii dla poczucia tożsamości narodowej, co ostatnio zostało dobitnie uwidocznione w reakcjach wielu Polaków na katastrofę prezydenckiego samolotu pod Smoleńskiem. Dlatego też gra stworzona przez członków PTBG powinna z założenia wprowadzać młodych ludzi w uniwersum oparte na realiach którejs z epok w dziejach naszego narodu. Określony wyżej cel nakazuje też, aby gra propagowała propaństwowe zachowania demokratyczne i tolerancję zarówno narodowościową, jak i światopoglądowo-religijną. Takie założenia spełniałaby gra umieszczona w czasach świetności Rzeczypospolitej Obojga Narodów, w której gracze wcielaliby się w postaci szlachciców (inne warstwy społeczne nie były objęte demokracją). Promowałaby kulturę sarmacką jako oryginalny wkład narodów tworzących Rzeczpospolitą w cywilizację Europy. Rzeczpospolita Obojga Narodów mogła wtedy być wzorcem ustrojowym dla państw zachodnich, a dzieła naszych myślicieli były przywoływane przez wielu ważnych działaczy dążących do przemian w kierunku demokracji i przeciwstawiających się tendencjom absolutystycznym. Poziom tolerancji i w miarę zgodne życie wielu różnych nacji w jednym organizmie państwowym nie miały wtedy równych w Europie³. Inaczej mówiąc, korzyścią pedagogiczną byłoby wychowanie graczy (z założenia głównie dzieci i młodzieży) dla demokracji, poszanowania różnic kulturowych i szerzenie ideałów europejskiej unii narodów – w połączeniu ze skuteczną promocją patriotyzmu i nauczaniem o ważnych wydarzeniach z historii Polski.

Z kolei pożądanym byłoby zmniejszenie poziomu agresji oraz urealistycznienie jej społecznego odbioru w wirtualnym świecie. Znakomita większość gier czyni z agresji przedmiot rozrywki, mało dbając o jej uzasadnienie. A już do rzadkości należą takie tytuły, w których stosowanie przemocy powoduje stosowną reakcję wirtualnego społeczeństwa uzależnioną od tego, czy jest to działanie uzasadnione (obrona własna, ściganie przestępców, walka w interesie ojczyzny itd.), czy też nie. Projektowana gra miałaby wbudowane mechanizmy tłumienia agresji oraz przeciwdziałałaby nieuzasadnionej przemocy, dzięki czemu byłaby przykładem

³Por. m.in. Tazbir, 1997, 1998; Urbańska, 2010.

dobrych praktyk w tworzeniu odpowiedzialnych wychowawczo produktów skierowanych głównie do młodzieży.

Najnowszym typem gier komputerowych oraz takim, który ma najbardziej socjalizacyjny charakter, jest BBMMOG. Zabawy tego typu nazywane są w idiolekcie polskich graczy *browserówkami*. Gry przez przeglądarkę internetową są szczególnie predestynowane do realizacji wyżej opisanych celów, ponieważ łączą dużą łatwość rozpowszechniania z niskimi wymaganiami sprzętowymi oraz tworzą bardzo duże grupy uczestników poddające się moderowaniu przez twórców i zarządców gry. Istotną cechą jest też stosunkowo niski koszt produkcji, rzadko przekraczający poziom kilku procent nakładów potrzebnych do stworzenia średniobudżetowej gry komputerowej starszego typu (tj. rozgrywanej między człowiekiem a programem rozpowszechnianym zwykle na nośniku DVD zapakowanym w pudełko – stąd w idiolekcie graczy gry niebrowserowe są najczęściej zwane *pudełkowymi*).

Ważną cechą BBMMOG jest istnienie mniej lub bardziej z nią zintegrowanego forum, bez którego w większości przypadków taka gra byłaby niemożliwa. Również projektowane forum byłoby częścią przedstawianego tutaj projektu. Tak samo jak gra służyłoby wyznaczonym celom i podobnie jak gra byłoby przykładem dobrych praktyk przez zastosowanie narzędzi zmniejszających lub nawet uniemożliwiających agresję przejawiającą się w sieci pod postacią tzw. cyberprzemocy (nękanie; rozpowszechnianie informacji o charakterze prywatnym; spamowanie; rozpowszechnianie niedozwolonych reklam, w tym linków do stron pornograficznych; upowszechnianie antydemokratycznych ideologii, np. rasistowskich; propagowanie antyspołecznych postaw, w tym cyberseksu; pozyskiwanie danych i kontaktów umożliwiających działanie pedofilom itd.).

Gra, firmowana przez polskich ludologów, powinna też odznaczać się ponadprzeciętną grywalnością⁴ oraz być oryginalna, ale też respektować założenia gatunkowe. Jednoczesne spełnienie tych warunków jest wielkim wyzwaniem – zwłaszcza połączenie nieschematyczności i rozpoznawalności gatunkowej biorącej pod uwagę przyzwyczajenia graczy.

Istotnym *novum* byłyby np. zintegrowanie w jednym tytule i świecie przedstawionym gier o różnym charakterze – od strategicznego, przez grę przygodową po komputerowy odpowiednik narracyjnych gier fabularnych (ang. cRPG). Gra taka, prócz swych wartości pedagogicznych, wskazywałaby komercyjnym twórcom oprogramowania rozrywkowego, że można tworzyć dobre tytuły, nie epatując kontrowersyjnymi elementami, oferując młodzieży znakomitą rozrywkę i naukę w jednym. Badania członków PTBG jasno wykazują, że w rozrywce interaktywnej nie jest konieczne nadużywanie przemocy i lekceważenie prawa oraz dobrych obyczajów⁵. Jednocześnie ta gra tworzyłaby ogólnopolską platformę komunikacyjną moderowaną w nowy i skuteczny sposób. Promowałaby dobrą kulturę wypowiedzi i uczyłaby ochrony przed agresją w sieci i treściami niepożądanymi.

⁴ Pojęcie z idiolektu graczy oznaczające połączenie wielu cech, z których najważniejszą jest dostarczanie dużej przyjemności płynącej ze świetnej rozrywki, łatwość obsługi interfejsu, ciekawość świata przedstawionego i możliwość identyfikacji z bohaterem lub bohaterami (czy, jak w szachach – stroną konfliktu), na których mamy wpływ, sterując grą.

⁵ Por. Filiciak, 2006; Mochocki, 2008; Szeja, 2004.

W zamierzeniu projektowana gra powinna przyciągnąć znaczącą część młodzieży szkolnej w wieku ok. 13-16 lat (gimnazjum) i 16-19 lat (szkoła średnia) oraz starszej. O dużym sukcesie można by mówić, gdyby w tej zabawie uczestniczyło więcej, niż 200 tys. osób – ale i liczba kilkakrotnie wyższa jest możliwa w przypadku BBMMOG. Przy takiej populacji graczy można by mówić o znaczącym wpływie na młode pokolenie. Oczywiście wybór BBMMOG niesie też istotne ograniczenia treści, które mogą być przekazywane i postaw, jakie można kształtować. W przypadku gier pudełkowych nie ma takich ograniczeń, czego doskonałym przykładem jest przygodowa gra o wybitnych walorach pedagogicznych i estetycznych autorstwa członka PTBG, Marcina Drewsa pt. *Magritte*, w całości poświęcona Wrocławowi i malarstwu (zob. Drews, 2008, ss. 70-71). Niemniej jednak zasięg tego tytułu musi być skromny, a jego specyfika i parametry techniczne powodują, że grono graczy ma charakter elitarny, czas oddziaływania zaś – stosunkowo krótki.

Aby osiągnąć wyznaczone cele, gra powinna uzyskać patronat Ministerstwa Edukacji Narodowej i pozwolenie, by mogła być dostępna w szkolnych pracowniach informatycznych⁶. Instytucje państwowe, których zadaniem jest szeroko rozumiane wychowywanie społeczeństwa, dostrzegają wartości i siłę oddziaływania gier, czego przykładem może być choćby stworzenie przez Kuźnię Gier niekolekcyjerskiej gry karcianej „Grunwald – walka 600-lecia” na zlecenie Narodowego Centrum Kultury⁷.

Jeśli uda się zrealizować wyżej opisany projekt, będzie to istotny postęp nie tylko w działalności PTBG, ale i w rozwoju całej ludologii, zwłaszcza jej działu zajmującego się grami komputerowymi.

Literatura

- Bełkot, A. (2008). Karnawalizacja jako pojęcie ludyczne. *Homo Communicativus*, 2(4).
- Berghe, W. van den, Kearney, C., Wastiau, P. (2009). *How are digital games used in schools?* Bruksela: European Schoolnet.
- Drews, M. (2008). Gry komputerowe a analfabetyzm funkcjonalny i informacyjny. *Homo Communicativus*, 2(4).
- Filiciak, M. (2006). *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Mead, M. (2000). *Kultura i tożsamość. Studium dystansu międzypokoleniowego* (tłum. J. Hołówka). Warszawa: PWN.
- Mochocki, M. (2008). *Etyka bohaterów narracyjnych gier fabularnych*. *Homo Communicativus*, 3(5).
- Szeja, J.Z. (2004). *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*. Kraków: RABID.
- Szeja J.Z. (2008a). Świat graczy. *Homo Communicativus*, 2(4).
- Szeja J.Z. (2008b). Cywilizacja zabawy? Próba spojrzenia w przyszłość. *Homo Communicativus* 3(5).
- Szeja J.Z. (2009). *Życie w grze, seks w grze*. *Homo Ludens*, 1, 257-267.

⁶ Według obserwacji autora i ostrożnych sond w wielu różnych szkołach oraz na spotkaniach z nauczycielami obecnie w przeszło dziewięćdziesięciu procentach informatycznych pracowni szkolnych są zainstalowane różnego typu gry, najczęściej z naruszeniem praw autorskich.

⁷ Por. <<http://www.kuzniagier.pl/grunwald.pdf>>.

Szkoła Wyższa Psychologii Społecznej (2010). *Młodzi i media. Nowe media a uczestnictwo w kulturze. Raport Centrum Badań nad Kulturą Popularną SWPS*. Online: <http://www.swps.pl/images/stories/dokumenty/RAPORT_SWPS_mlodzi_i_media.pdf>.

Tazbir, J. (1997). *Polska na zakrętach dziejów*. Warszawa: Wydawnictwo Sic!

Tazbir, J. (1998). *W pogoni za Europą*. Warszawa: Wydawnictwo Sic!

Urbańska, M.A. (2010). *Pochwała sarmatyzmu*. *Tygodnik Powszechny*, 14.

Data dostępu do źródeł internetowych wykorzystanych w tekście: 5 sierpnia 2010.

dr Jerzy Zygmunt Szeja – kulturoznawca i krytyk literacki, Przewodniczący Polskiego Towarzystwa Badania Gier, jszeja@pro.onet.pl

* * *

Szlachecka i szlachetna. Sprawozdanie z prac nad projektem BBMMOG

Streszczenie

Sprawozdanie przedstawia wyniki prac nad przygotowaniem edukacyjnej gry komputerowej typu **Browser Based Massive Multiplayer Online**. Pierwsza część tekstu prezentuje podjęte dotąd działania, druga natomiast przedstawia przesłanki naukowe, które miały wpływ na powstanie projektu, oraz założenia teoretyczne i wybrane cechy tworzonej gry.

Noble and lofty. Report on work on the BBMMOG project

Summary

The report presents the results of the work on constructing an educational Browser Based Massive Multiplayer Online Game. The first part of the text presents the actions taken so far, the other part presents the academic premises which influenced the creation of the project and the theoretical assumptions, together with selected features of the game being constructed.

