

Augustyn Surdyk

EDUKACYJNA FUNKCJA GIER W DOBIE „CYWILIZACJI ZABAWY”

Wstęp

Celem niniejszego artykułu jest podjęcie próby odpowiedzi na główne pytanie postawione w tytule konferencji, refleksja nad rolą i miejscem gier w edukacji w obecnych czasach i w przeszłości, a także rozważenie ewentualnych perspektyw i kierunków rozwoju oraz możliwości wykorzystania gier edukacyjnych różnego typu. Ponadto ostatnia część artykułu ma stanowić swego rodzaju podsumowanie dotychczasowej działalności Polskiego Towarzystwa Badania Gier oraz osiągnięć w wypełnianiu celów statutowych.

Cywilizacja zabawy czy zabawy cywilizacji? Rola gier we współczesności

Nie sposób nie zgodzić się z tezą postawioną przez prof. Golkę¹, mówiącą, iż w dzisiejszych czasach zabawa w znaczeniu przyjętym przez wielu przywołanych w referacie profesora badaczy (J. Huizingę, R. Caillois, D.B. Elkonina, F. Znanieckiego, W. Okonia) ulega daleko idącym przeobrażeniom. Jeżeli jednak chodzi o pozostałą część tezy, w myśl której daje się również zaobserwować zanik „ludzi zabawy” i jej socjalizacyjnej/integracyjnej funkcji, byłibyśmy bardziej sceptyczni. W tym przypadku również prawdopodobnie należałoby doszukiwać się nie zaniku, lecz raczej transformacji w pewnym kierunku, lub wręcz zgoła

¹ W referacie pt. „Ucieczka od zabawy?” wygłoszonym podczas pierwszej konferencji Polskiego Towarzystwa Badania Gier w listopadzie 2005r. (M. Golka, *Ucieczka od zabawy?*, w: A. Surdyk, J.Z. Szeja (red.), *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał. Tom II*, seria „Język, kultura, komunikacja” nr 2, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań, s. 17-28.

przeciwnej tendencji: do jak najbardziej masowej rozrywki (zabawy), nawet jeśli przybiera ona nieraz najdziwniejsze formy, czasami wręcz szokujące i bulwersujące (przy wtórze gromkiej zachęty ze strony wszechobecnych mediów).

*Homo ludens*² istniał od zawsze i, miejmy nadzieję, będzie istnieć aż do schyłku naszej cywilizacji, choć słowa niegdyś popularnego przeboju „Baw się razem z nami” diametralnie zmieniły sens. Uważnemu obserwatorowi życia codziennego, tym bardziej uważającemu się za ludologa, zapewne nie umknęły liczne przykłady potwierdzające w dużej mierze pierwszą część pytania postawionego w podtytule tegorocznej konferencji – istnienie swego rodzaju „cywilizacji zabawy”. Poza tak powszechnymi dziś zjawiskami (będącymi znakami naszych czasów i wynikiem rozwoju technologicznego) jak błyskawiczna komputeryzacja wszelkich dziedzin życia, połączona z coraz tańszym dostępem do internetu, i tak oczywistymi ich konsekwencjami jak coraz większa popularność gier komputerowych³ – daje się zaobserwować szerszy proces „ludyzacji” czy „uludycznienia”, a może po prostu „rozbawienia” społeczeństwa.

Nawiasem mówiąc gdyby porównać obecne zainteresowanie grami komputerowymi z popytem inne gry sprzed „ery komputerów”, prawdopodobnie użyskalibyśmy te same dane statystyczne, zmienił się jedynie rodzaj gier. A jednak pomimo tego, iż wśród przedstawicieli najmłodszego pokolenia szeroko rozumiane gry cyfrowe wypierają choćby tradycyjne gry towarzyskie, jak karciane lub klasyczne gry planszowe (szachy, warcaby, chińczyk itp.), daje się odnotować swego rodzaju renesans tych ostatnich, co potwierdza obecność na sklepowych półkach nowych tytułów, choć często upodabnianych do gier komputerowych np. typu cRPG⁴. To, z kolei, może zostać zrozumiane jako trzeźwa odpowiedź twórców i producentów na zapotrzebowania młodego pokolenia graczy wychowanych już na grach komputerowych i przetransponowania interfejsu, do którego przywykli przed monitorem, z gier komputerowych na planszowe (lecz również kolekcjonerskie-karciane⁵ i inne).

Na potwierdzenie tezy o „cywilizacji zabawy” wykraczającej znacznie poza grę w gry towarzyskie, również cyfrowe, można przytoczyć wiele przykładów zaczerpniętych z wszechobecnych mediów wydających się umacniać w zawrotnym tempie swój wpływ na społeczeństwo (w tym zachętę do „zabawy”). Coraz częściej pojawiają się w nich, zwłaszcza w funkcji chwytów marketingowych (głównie w reklamach wszelkiego rodzaju) i w samych nazwach produktów, terminy „gra” i „zabawa” odmieniane przez wszystkie przypadki, często również w językach obcych (głównie angielskim) wraz z synonimami i wyrazami kojarzonymi

² J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, Czytelnik, Warszawa 1985.

³ Czy szerzej: elektronicznych lub cyfrowych (ang. *digital games*), bo mowa już nie tylko o komputerach osobistych, lecz także szeregu konsol i innych urządzeń służących głównie rozrywce, aż po telefony komórkowe i im podobne przedmioty codziennego użytku.

⁴ Ang. *Computer Role-Playing Games*.

⁵ Ang. *Collectible Card Games*.

(np. *play, fun, joy, enjoy, game, party*), choć nieraz same produkty nie mają nic wspólnego z jakimikolwiek czynnościami ludycznymi. Te słowa-klucze mają zapewne na celu przyciągnięcie uwagi, zwłaszcza młodych ludzi, i wydają się skuteczne, skoro zachęcają innych producentów do stosowania tych samych zabiegów. Dla zilustrowania tej tendencji wystarczy wymienić przykłady zebrane w większości zaledwie w ostatnich miesiącach: nowe kolorowe czasopismo dla kobiet „**Party**”, napój owocowo-warzywny „Kubuś **Play**”, nowe magazyny młodzieżowe „**Joy**” i „**Fun club**”, sama nazwa sieci komórkowej „**Play**” i jej reklama (a właściwie kompilacja fragmentów kilku edycji reklam): „W ‘**Play**’ wszystkie telefony to multimedialne centra **rozrywki**”, „W ‘**Play**’ **zabawa** polega na tym, że na kartę i w abonamencie wszystko jest identycznie, pięknie **zgrane**. (...) taka ładnie **zgrana oferta**”, „**Play** Abonament – żeby było jeszcze więcej **zabawy**”. Swego czasu wiele kontrowersji wywołał slogan wówczas nowego młodzieżowego kanału muzycznego „**4FunTV**” – „Nie **bawisz się** – nie żyjesz” z dość szybko wycofanymi kontrowersyjnymi billboardami przedstawiającymi grupę szkieletów siedzących na krzesłach. Jeśli chodzi o produkty z branży komputerowej i providerów internetu posługujących się w reklamach zachętą do beztrudnej zabawy, wystarczy wymienić firmę UPC ze swym hasłem: „Z internet UPC bijesz nowe rekordy w **grze**, oglądasz nowy film (...)”, oraz komputery HP, których reklama kusi: „Nawet po wakacjach będę robić to, co lubię (...)”, wskazując na możliwości kręcenia i montowania filmów, teledysków, komponowania utworów muzycznych i składanek, i zwiastującą konsumentowi świetlaną przyszłość DJ’a. Wszystko to stanowi przeciwagę do pracy, czyli szeroko pojętą zabawę. Można by odnieść wrażenie, iż tak podkreślana jeszcze kilka lat temu informacyjna i edukacyjna funkcja internetu oraz komputera jako narzędzi nauki i pracy została zepchnięta na dalszy plan, jeśli nie odeszła całkowicie w zapomnienie.

Całkiem zrozumiałe natomiast jest wykorzystywanie ww. słów-kluczy w reklamach portali internetowych oferujących gry online oraz dystrybutorów i producentów gier komputerowych, jak np. w hasle reklamowym „*City interactive* – w to się opłaca **grać!**”. Ciekawym zjawiskiem jest również coraz częstsze wykorzystywanie różnego typu gier w reklamach nowo pojawiających się filmów (głównie na witrynach internetowych), z oczywistym komercyjnym celem, lecz i z pozytywnym wydźwiękiem, gdy są to klasyczne gry logiczne; np. w przypadku filmu *Kod Leonarda Da Vinci* było to Sudoku.

Jeśli chodzi o telegry, to pomijając znane i cenione teleturnieje o dłuższych historiach (np. *Wielka gra, Jeden z dziesięciu*), w ostatnich latach daje się zauważyć swoisty boom, lecz niestety na mało ambitne i zdecydowanie komercyjne programy. Nastawione są one na jak największą oglądalność, a nie wartościową treść i walory poznawcze/edukacyjne dla widzów. Przykładem wznowiony po dłuższej przerwie po spadku popularności teleturniej „Milionerzy”, liczne konkursy czy rebusy niskiego polotu itp. „gry” w systemie audiotele, czy nawet specjalne programy lub kanały (jak program „Fabryka **gier**” na kanale TVN czy kanał TV**Gra**

na platformie TVN). Zawierają one najczęściej infantylne zadania, które wręcz obrażają inteligentnego odbiorcę; co gorsza nawet, programy tego typu bywają emitowane na kanałach telewizji publicznej, co nijak ma się do jej misji edukacyjnej, którą zresztą już dawno zatraciła. Ponadto od czasu pierwszej edycji programu *Big Brother* popularne stały się różnego typu *reality show* – oferujące widzom raczej bezproduktywną, bierną rozrywkę, a uczestnikom **zabawę** wśród mało wyszukanych zadań zdarzają się niekiedy interesujące **gry** (również polegające na **odgrywaniu ról**), najczęściej jednak całość świadomie zmierza do zakończeń sensacyjnych czy – delikatnie mówiąc – o zabarwieniu erotycznym, ku uciesze gawiedzi przed telewizorami.

Wśród produktów kierowanych do zdecydowanie starszych odbiorców wymienić można reklamę pewnej marki papierosów dołączoną w postaci ulotki do paczek ze sloganem konkursu *Create your world. Enjoy the difference*⁶ i – czytając ulotkę dalej – „Zdobądź doświadczenia, które wzbogacą **Twój świat**. Znajdź inspiracje, które poruszą **Twoją wyobraźnię**. Wyzwól ekspresję, którą **wyrazisz całego siebie**. Poczuj siłę, która może **kreować cały Twój świat**”. Do podobnych aspiracji odnoszą się administratorzy popularnej gry online *Second Life* (choć sprawą dyskusyjną jest czy można nazwać ów program grą, czy to czysta forma eskapizmu), wysyłając do użytkowników pewnego portalu internetowego mailowy spam o tytule „**Kim chcesz dzisiaj być?**”. Zawiera on zaproszenie do udziału w rozrywce, której główne motto (zamieszczone na stronie głównej *Second Life*) brzmi *Your world. Your imagination*⁷. Tym razem można by się zastanowić, czy to zachęta do eskapizmu, czy tylko podkreślenie oryginalności, indywidualności i kreatywności odbiorcy wykorzystane w chwycie reklamowym w celu przypodobania się młodszej grupie docelowej (czy też „targetowej” jak modniej wolą określać ją młode „Tygrysy Europy”)? Na marginesie: te ostatnie chwytliwe slogany zdają się jakby wycelowane w miłośnika gier fabularnych (ang. *Role-Playing Games*), bynajmniej nie komputerowych, wymagających od graczy wyobraźni i kreatywności. Na zakończenie przykładów dotyczących produktów skierowanych do osób dorosłych wystarczy wspomnieć jedynie o linii towarów „Durex **Play**” – służących, jak mówi reklama, „**do gry...**” – które to produkty, jak wiadać, śmiało wyszły poza sklepiki z różowymi neonami w obskurnych podwórkach, co pozwolimy sobie pozostawić bez dalszego komentarza. Nawiązuje to jednak do dalszej części niniejszego artykułu, w której padną kulminacyjne i być może szokujące przykłady „zabaw cywilizacji”, jakkolwiek termin ten może być rozumiany.

Pęd ku „zabawie”⁸ ujawnia się też w zachętach do rozrywki wykraczającej poza szklany (a raczej coraz częściej plazmowy) monitor telewizora czy

⁶ „Stwórz swój świat. Milej odmiany” (tłum. A. S.).

⁷ „Twój świat. Twoja wyobraźnia” (tłum. A. S.).

⁸ Cudzysłów podyktowany jest pewnym dystansem i odrobiną sarkazmu w odniesieniu do zabaw

komputera. Spam, który poza mail wkroczył już również do komunikatorów typu „Gadu-gadu” i telefonów komórkowych, zachęca do korzystania z forów, stron internetowych i czatów, co nie musi oznaczać porzucenia na konwersacji i zawieraniu wirtualnych znajomości, lecz może doprowadzić do spotkania „w realu”, czy nawet szerzej zakrojonego happeningu. Za przykład mogą posłużyć akcje organizowane przez grupę Flashmob⁹, które dotarły również do Polski, począwszy od dziecińczych, lecz niegroźnych happeningów (jak spacerowanie po ulicach z wymyślnym psem na smyczy, strzelanie do siebie z niewidzialnej broni), po całkiem sympatyczne obdarowywanie przechodniów na ulicach „darmowymi uściskami” (ang. *free hugs*). Celem akcji jest zaangażowanie do tej **zabawy** samej w sobie jak największej liczby zainteresowanych chcących wziąć udział, a olbrzymi odzew, z jakim się spotykają, zwłaszcza ze strony młodych ludzi, zaskakuje często samych organizatorów. Podobne zjawisko zwane **cosplay**, polegające na przebieraniu się za ulubione postacie z kreskówek i komiksów w stylu *manga* i *anime*¹⁰ oraz gier komputerowych tego gatunku, cieszy się ogromnym powodzeniem w krajach azjatyckich. Najnowszym zjawiskiem na polskim gruncie mogącym obrazować pewną potrzebę socjalizacji jest fenomen popularności portalu Nasza Klasa¹¹. Poza aktywnością zwykłych użytkowników portalu, korzystających z niego w zamierzonych przez twórców celach (odświeżenia/podtrzymania kontaktu z dawnymi kolegami ze szkolnej ławy), powszechny charakter ma zjawisko „kolekcjonerów znajomych”, którzy z różnych (często niejasnych) powodów za cel stawiają sobie pozyskiwanie jak największej ich liczby. Osoby takie posługują się najróżniejszymi profilami, począwszy od prawdziwych (zawierających rzeczywiste dane osobowe), przez podszywanie się pod mniej lub bardziej znanych ludzi, profile „rodów” (np. „Ród Kowalskich”/”Kowalscy całego świata” itp.), najczęściej z herbem niekoniecznie związanym z jakimkolwiek rodem, profile osób o konkretnym imieniu (np. „Wszystkie Gośki świata”), osób jawnie przedstawiających się jako agenci ubezpieczeniowi konkretnych firm, mieszkańców poszczególnych miast, a nawet dzielnic, fanów znanych aktorów, sportowców itd. (lub też „antyfanów”)¹², zrzeszających „atrakcyjne dziewczyny” itp., wiele humorystycznych profili nazwanych imionami bohaterów kreskówek lub postaci światowego show biznesu (np. „Kaczor Donald”, „Kylie Minogue”), a skończywszy na niezliczonych, najdziwniejszych i często absurdalnych profilach

omówionych dalej, przekraczających nieraz zasady dobrych obyczajów.

⁹ <<http://flashmob.as3.pl>>, 1 listopada 2007.

¹⁰ Produkcji japońskiej o charakterystycznej grafice/kresce.

¹¹ Popularność portali typu *class-mates* dawno już odeszła w zapomnienie w USA, teraz najwidoczniej przenosi się do krajów Europy Wschodniej, obecnie zbiera żniwo popularności w Rosji.

¹² Np. po kontrowersyjnym remisie piłkarskiej reprezentacji Polski z Austrią na Euro 2008 pojawiła się zawrotna liczba profili brytyjskiego sędziego Howarda Webba (po którego zasądzeniu rzutu karnego dla Austrii padła wyrównująca bramka w ostatniej minucie spotkania), w każdym przypadku wypełniona obraźliwymi treściami, fotomontażami itp., równie szybko usuwana przez administratorów.

w stylu „łańcuszków szczęścia” odnoszących się do zainteresowań, hobby, uczuć, przekonań, ulubionych miejsc (np. pubów) itp., a nawet obrazoburczych profilach o treściach religijnych, bardzo szybko likwidowanych przez administratorów. Co najbardziej zaskakujące, wszystkie wymienione profile gromadzą niejednokrotnie tysięczne rzesze „upolowanych” znajomych. Może to świadczyć o tym, iż wielu użytkowników portalu nie przywiązuje zbyt wagi do tego, kto zaprasza ich do swego grona, albo uważa po prostu za zabawne posiadanie wśród swoich znajomych postaci z kreskówek, gwiazd kina/muzyki/sportu i innych. Inną możliwością jest, że po odnalezieniu wszystkich możliwych znajomych użytkownicy ci całkiem świadomie przyjmują zaproszenia od niewinnie, a często nawet sympatycznie prezentujących się profili – „łańcuszków” – z potrzeby solidaryzowania się, jedności, wspólnoty w najprzeróżniejszych kwestiach z większą grupą osób, co jest skądinąd jak najbardziej naturalne dla rodzaju ludzkiego. Nie biorą jednak pod uwagę tego, iż za profilami może kryć się spammer, hacker, cracker lub inny „łowca danych”, w najlepszym przypadku agent służb specjalnych, nie wspominając o zorganizowanej przestępczości i pedofilach, którzy czyhają na zamożne osoby chętnie zamieszczające swoje zdjęcia przed ekskluzywnymi domami, samochodami lub na egzotycznych wycieczkach oraz na profile zakładane przez dzieci (lub ich nieodpowiedzialnych rodziców). Z drugiej strony, tzw. „portale społecznościowe” (spośród których wszelkie rekordy popularności bije Nasza Klasa) ze swoją podatnością na rozwój działalności przestępczej stanowią również idealną bazę danych dla organów ścigania. W 2007 r. do wiadomości publicznej podano szereg informacji o udanych akcjach policji, w wyniku których dzięki Naszej Klasie ujęto całe siatki przestępcze, gdyż ich członkowie nieopatrznie umieszczali się wzajemnie wśród swoich znajomych.

Przepełnione puby i kluby taneczne w dużych miastach (niestety z coraz większym odsetkiem nieletnich) również wydają się potwierdzać potrzebę socjalizacji młodzieży i dorosłych. Puby przeważnie mają swoje własne witryny internetowe, więc tu raczej nie należy się dopatrywać specjalnego wpływu reklam w innych mediach, lecz powodów popularności tych miejsc należałoby szukać w ogólnej tendencji wśród młodzieży, być może spowodowanej przez coraz większą bezpruderyjność środków masowego przekazu, promowanie określonego stylu życia (w tym w „życiowych” telenowelach) i wczesnej inicjacji seksualnej. Dla przykładu podczas oglądania programów i teledysków na kanale Viva Polska najczęściej młodzi widzowie mają okazję zapoznawać się ze swego rodzaju instruktą na pasku u dołu ekranu pod wymowną nazwą „Pozycjometr”. Dla porównania, aby nie wywołać wrażenia, iż wspomniane problemy dotyczą jedynie Polski, należy wspomnieć, że np. w Wielkiej Brytanii cięższe nieletnich stanowią problem na ogromną skalę już od szeregu lat. Ironizując, można by pomyśleć, iż bądź co bądź jest to pewne remedium na pogłębiający się niż demograficzny.

W znajdowaniu wirtualnych znajomych i przyjaciół, czy nawet w umawianiu się na randki poprzez internet, zasadniczo nie ma niczego złego, dopóki jest dobrowolne, legalne, dotyczy pełnoletnich osób i nie zakłóca porządku publicznego. A jednak można znaleźć i przykłady „zabaw” społecznych niespełniających tych warunków. Podajmy za „Życiem Warszawy”¹³ informację o pojawieniu się w stolicy zjawiska nazwanego z angielska „Dogging”. Polega ono na tym, że młodzi, obcy sobie ludzie umawiają się za pośrednictwem internetu, by... uprawiać seks w miejscach publicznych, parkach, skwerach, czy nawet na głównych ulicach Warszawy (im bardziej uczęszczanych, tym lepiej) o różnych porach dnia. O perwersjach jako jednej z gier seksualnych pisał Eric Berne w książce *W co grają ludzie. Psychologia stosunków międzyludzkich*¹⁴ choć tej najwidoczniej nie wziął pod uwagę. Dla kontrastu, z bardziej humorystycznych zjawisk i spoza Polski – również w innych krajach, głównie w Stanach Zjednoczonych, dość często odnotowuje się przypadki tzw. streakingu¹⁵, mniej bulwersującego, a zarazem bardziej spektakularnego od *doggingu*, gdyż mającego miejsce najczęściej na stadionach sportowych podczas imprez, które odbywają się przed tysiącami widzów. Streakerzy zajmują się „profesjonalnym” obnażaniem i ukazywaniem swoich, niejednokrotnie wątpliwych, wdzięków, biegając po stadionach lub innych miejscach publicznych; na dodatek traktują swoje wybryki jak sport. „Sport” ten polega na umiejętnym wbiegnięciu np. na boisko, zwróceniu na siebie uwagi widzów i kibiców oraz ucieczce przed ochroną. Streakerzy często wypisują sobie na ciele różne hasła, które z pewnością są zauważalne, zważywszy na miejsce gdzie zostały zapisane. *Streaking* jest zatem niebezpieczną dyscypliną, ale też taką, w której nie ma wygranych i przegranych, jedynie tacy, którzy trafiają ostatecznie do więzienia¹⁶. Znacznie bardziej sportową dyscypliną, choć również budzącą uśmiech na twarzy, jest *Chess boxing*¹⁷. Walka *chess boxerów* składa się maksymalnie z 11 rund boksu i szachów. Rozpoczyna się 4-minutową rundą szachów, po których następują 2 minuty boksu i tak dalej na przemian. Podczas rundy szachowej zawodnicy mają na uszach słuchawki, by publiczność ich nie rozpraszała. W Berlinie znajduje się największy na świecie klub chessbokserski, zrzeszający ponad 40 członków. Chciałoby się rzec: *O tempora, o mores!* – Czy wszystkie te działania wskazują na jakąś ogólną hedonistyczną, jeśli nie perwersyjno-ekshibicjonistyczną tendencję i degenerację moralną wśród młodego pokolenia? – Zalecalibyśmy ostrożność

¹³ Artykuł pt. *Dogging czyli seks w wielkim mieście* z 9 października 2007, dostępny również na portalu wp.pl: <<http://wiadomosci.wp.pl/kat,9912,statp,cG93aWF6YW5l,wid,9278419,wiadomosc.html>>, 1 listopada 2007.

¹⁴ E. Berne, *W co grają ludzie. Psychologia stosunków międzyludzkich*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2006.

¹⁵ Z ang. *streak* – biegać w publicznym miejscu bez ubrania.

¹⁶ Na podst. serwisu informacyjnego Wp.pl: „Streaking – nagi sport”: <<http://facet.wp.pl/wid,10146653,kat,70996,wiadomosc.html>>, 1 listopada 2007.

¹⁷ Artykuł pt. *Szachowy boks* dostępny na portalu Wp.pl: <<http://facet.wp.pl/kat,1007849,wid,10140556,wiadomosc.html>>, 1 listopada 2007.

w ferowaniu takich sądów i nikt chyba nie chciałby, by ta apokaliptyczna wizja zbliżającej się powtórki Sodomy i Gomory okazała się prawdą.

Z jednej strony po tej krótkiej prezentacji i refleksji może zacząć powstawać zatrwazająca wizja młodszego pokolenia, beztrwosko bawiącego się na każdym kroku pod wpływem zachęty mediów i trendów popkultury. Z drugiej strony pragnienie „zabawy”, lub próba narzucenia go ludziom, może okazać się dość zrozumiałym wyjściem naprzeciw potrzebom społeczeństwa uważanego za jedno z najbardziej zapracowanych w Europie, jeśli nie na świecie – a jednocześnie dowodem na znaczne poprawienie się standardów życia i (wbrew nieustającemu powszechnemu narzekaniu na niskie zarobki) wzrastający stopień zamożności społeczeństwa. Jak wskazują niektóre statystyki, niewiele jest krajów bardziej pracowitych od naszej Ojczyzny i Polska pod tym względem zaczyna doganiać Japonię. Tym samym spełnia się wizja Polski jako „drugiej Japonii”, lecz wydaje się, że nie w takim sensie, jak zamyślał autor tej sentencji. Nie poprzez rozwój technologiczny, ekonomiczny, wysoki standard życia obywateli i ogólny dobrobyt, lecz przez narastającą falę pracoholizmu, zdecydowanie uderzającego przede wszystkim w życie rodzinne. Japończycy przeżyli już ten kryzys, będący konsekwencją wyrzeczeń związanych z chęcią odbudowania swej potęgi po drugiej wojnie światowej, i już wiele lat temu zaczęli „wspomagać się” elektroniką, chcąc ratować relacje międzyludzkie. Można tu wspomnieć o popularnych od kilku lat również w Polsce zabawkach typu Tamagotchi¹⁸, ale też o innych elektronicznych gadżetach dla dorosłych cierpiących na samotność, które pozwalają znaleźć nowego znajomego, przyjaciela, a nawet partnera życiowego w anonimowym tłumie podobnych zagonionych i samotnych ludzi na ulicy¹⁹. Być może ten powszechny nurt „zabawy” stanowi naturalną obronę przed zgubnymi skutkami pracoholizmu, codziennymi troskami i problemami osobistymi – lub też, jak wyraził się prof. Roman Kubicki²⁰ z Instytutu Filozofii UAM, media na wzór amerykański próbują z nas zrobić „zakładników kultury szczęścia, radości”.

Na zakończenie tej części, jako bardziej optymistyczny przykład „zabaw cywilizacji” spełniających potrzebę socjalizacji, wspomnijmy Europejską Noc Muzeów²¹, która przyciągnęła niezliczone rzesze zwiedzających. Pozostaje jednak pytaniem otwartym, na ile zwiedzający tak ochoczo przystąpili do udziału w wydarzeniu z prawdziwej potrzeby „ukulturalnienia”, a na ile przeważała chęć

¹⁸ Elektronicznych zwierzątkach, o które dzieci muszą dbać jak o żywe – karmić, wyprowadzać na wirtualny spacer, aplikować leki itd.

¹⁹ Owe zabawki, działające na zasadzie „biperów” z cechami „walkie-talkie”, umożliwiają wysyłanie sygnału z podstawowymi informacjami o użytkowniku oraz osobie, której poszukuje (przede wszystkim podając płeć oraz charakter oczekiwanej znajomości – przyjaźń, miłość) – z szansą, że w zasięgu działania urządzenia odnajdzie się odbiorca z takim samym gadżetem, odbierze sygnał i odpowie.

²⁰ Wypowiedź z wywiadu udzielonego Wielkopolskiej Telewizji Kablowej we wrześniu 2007 roku.

²¹ Przedsięwzięcie zapoczątkowane w krajach Europy Zachodniej, które po raz pierwszy trafiło do Polski 18.05.2007, polegające na wolnym wstępie do muzeów w wybraną noc w roku.

wzięcia udziału w masowym happeningu dla samego poczucia współuczestniczenia w czymkolwiek tak powszechnym. Niektórzy socjologowie i badacze kultury w swoich wypowiedziach medialnych określali nawet ten przypadek jako „pozytywny snobizm społeczny” – potrzebę przeżycia „czegoś” wspólnie z innymi, niekoniecznie ze świadomością prawdziwego celu wydarzenia, w którym bierze się udział. Pozostaje jedynie żałować, że podobnego odzewu społecznego i potrzeby wspólnego uczestniczenia w wydarzeniu na skalę krajową od lat nie budzą wybory...

Przechodząc zaś do kolejnej części tego artykułu, wymieńmy inne pozytywne przejawy wskazanych tendencji na gruncie nam najbliższym, nauki języków obcych, a więc wykorzystanie gier i zabaw w edukacji – przywołując choćby magazyn do nauki angielskiego „**Toyland**” reklamowany w telewizji sloganem „Nauka to też **zabawa**”, czy większy projekt TVN lingua – edukacyjny kanał na platformie TVN we współpracy z portalem Onet.pl wykorzystujący m.in. kalambur (program *Wordwise*) oraz znane utwory muzyczne (program „**Party to learn**”) w nauce j. angielskiego²². Są to jednak niestety, podobnie jak znakomita większość poprzednich, przykłady jedynie o charakterze komercyjnym i mało powszechnym.

Strategia ludyczna w edukacji

Historia wykorzystania technik znanych dzisiaj jako ludyczne sięga starożytności. Pomysł zastosowania **gier jako odbicia rzeczywistych problemów** sięga trzeciego wieku p.n.e. i ujawnia się w chińskiej grze *Wei – Hai* obecnie znanej częściej pod japońską nazwą *Go*, jak podaje za van Ments²³ Siek–Piskozub. Wśród niektórych etnografów panuje przekonanie, iż właśnie **funkcja edukacyjna** była powodem powstania wielu gier. Odtwarzały one bowiem często społeczne i naturalne warunki życia człowieka w celu przekazania tej wiedzy potomnym oraz przygotowania kolejnych pokoleń do właściwego funkcjonowania w danej społeczności. Za przykład może posłużyć popularna gra w szachy, zwana też królową gier, która przed dwoma tysiącami lat była używana jako typowa gra symulacyjna, by przygotować żołnierzy do właściwego rozgrywania bitew. Wśród innych ciekawych zastosowań technik ludycznych wspomnijmy też cytowane za Kellym²⁴ techniki, jakimi nauczał łaciny i greki św. Augustyn. Znalazły się wśród nich śpiewanie pieśni religijnych, recytowanie prostych utworów poetyckich oraz odgrywanie ról na podstawie dialogów. Zalecał on te techniki, by uczniowie poznawali

²² <<http://tvnlingua.onet.pl/61823,wideo.html>>, 1 listopada 2007.

²³ M. van Ments, *The Effective Use of Role-Play: a Handbook for Teachers and Trainers*, Cogan Page, London 1983, za: T. Siek–Piskozub, *Gry, zabawy i symulacje w procesie glottodydaktycznym*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 1995, s. 31.

²⁴ L.G. Kelly, *25 centuries of language teaching*, Newbury House Publishers, Rowley 1969, za: T. Siek–Piskozub, *Gry, zabawy i symulacje...*, op. cit., s. 32.

język w sposób praktyczny i przyjemny. Później wybitny humanista czeski Jan Amos Komeński, twórca nowożytnej pedagogiki, który propagował uczenie się języków – zarówno łaciny, jak i nowożytnych dla celów utylitarnych – w swym dziele *Didactica Magna* („Wielka dydaktyka”) z 1657 roku pisał: „metoda nauczania powinna umniejszać trud uczenia się tak, aby uczniów nic nie zrażało i nie odstraszało od dalszej nauki”²⁵. Zgodnie z ideą utylityzmu zwrócił on uwagę na osobę ucznia, jego specyficzne właściwości psychiczne, motywację, zdolności i możliwości. Dbając o utrzymanie uwagi ucznia, zalecał techniki, które ucząc, bawią. Wśród nich znalazły się gry symulacyjne i rywalizacyjne. Uważał on bowiem, że „przyniesie to nadzwyczajną korzyść, jeżeli zabawy – na które pozwala się młodzieży dla dania wypoczynku umysłom – wymyślać się będzie takie, które by żywo unaoczniały im poważne strony życia i urabiały już tutaj jakąś wobec nich postawę”²⁶. Według niego czynnikiem osłabiającym motywację ucznia jest nuda.

Mówiąc o glottodydaktyce i nauczaniu języków obcych – techniki ludyczne mają na celu aktywizację osoby uczącej się, czynne włączenie całej osoby ucznia w proces glottodydaktyczny, a poprzez jego osobiste i emocjonalne zaangażowanie, zaktywizowanie obu półkul mózgowych, wzmocnienie i często tym samym rozwój afektywnych, kognitywnych i duchowych sfer działalności w zakresie (również auto-) dydaktyki języka obcego, co ma przyczynić się do podniesienia skuteczności samego procesu uczenia się/nauczania. W wielu opracowaniach dowiedziono również autonomizujących walorów technik ludycznych²⁷.

W literaturze przedmiotu (ograniczając się do glottodydaktyki) można odnaleźć najczęściej rozróżnienie na dwa podstawowe typy gier: językowe/lingwistyczne i komunikacyjne, z których pierwsze koncentrują się na doskonaleniu sprawności językowych (głównie leksyki i gramatyki, lecz również ortografii, interpunkcji itp.) a drugie – komunikacyjnych (głównie płynności, naturalności wypowiedzi, komunikatywności, umiejętności negocjowania, rozwijania strategii dyskursywnych, a w końcu wymowy, intonacji, akcentu). Gry można podzielić również na oparte na współzawodnictwie (z ang.: *competitive games*) oraz oparte na współpracy (z ang.: *co-operative games*). Dobór odpowiednich gier do grupy również z tego względu nie jest bez znaczenia (nie każdy lubi współzawodnictwo, poza tym wiele badań wskazuje na wyższą skuteczność gier opartych na współpracy).

Gry dydaktyczne w glottodydaktyce – umiejętnie opracowane, przeprowadzone oraz dostosowane do potrzeb i warunków danej grupy (przede wszystkim poziomu językowego i wieku osób uczących się, liczebności grupy, charakteru

²⁵ Za: T. Siek-Piskozub, *Gry, zabawy i symulacje...*, op. cit., s. 32.

²⁶ Ibidem, s. 33.

²⁷ M. Aleksandrak, I. Gajewska-Głodek, A. Nowicka, A. Surdyk, *Współpraca dydaktyczna na poziomie zaawansowanym: cele, zasady i formy*, w: W. Wilczyńska (red.), *Autonomizacja w dydaktyce języków obcych. Doskonalenie się w komunikacji ustnej*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2002, s. 85-107.

spotkań/lekcji/zajęć oraz wymiaru dostępnych godzin dydaktycznych i ew. istnienia innych zajęć z zakresu praktycznej nauki danego języka obcego) – mogą przyczynić się do rozwoju wszelkich sprawności językowych, a także strategii, procesów i mechanizmów związanych z samym uczeniem się, jak np. rozwój zdolności do autokontroli i autokorekty u studentów²⁸. Zwłaszcza techniki oparte na odgrywaniu ról (jak symulacje, *role-play*, drama, technika gier fabularnych) uważane są za najskuteczniejsze w doskonaleniu poszczególnych sprawności komunikacji w kształceniu językowym, lecz również w pedeutologii, co potwierdzają glottodydaktycy²⁹. Ponadto techniki ludyczne, jak pisze Teresa Siek-Piskozub³⁰, nadają się do zastosowania w każdej fazie lekcji (począwszy od fazy początkowej – tzw. rozgrzewki językowej, w której pełnią funkcję motywującą, lecz również kontrolną i organizacyjną; w fazie realizacji głównego celu lekcji, w której pełnią funkcję dydaktyczną, czasem również terapeutyczną; aż do fazy zakończenia lekcji).

Dlatego też godne pochwały są wszelkie próby wykorzystania gier i innych technik ludycznych w edukacji, zwłaszcza jeśli angażują się w to media na szerszą skalę – nawet jeśli propagowane gry nie należą do stricte edukacyjnych (np. uczących historii, języka obcego itd.), lecz posiadają walory kształcące i ogólnorozwojowe (np. uczą logicznego myślenia). Za przykład mogą posłużyć Hiszpania i Chiny, w których to krajach nauka gry w szachy jest przedmiotem obowiązkowym w szkołach. Z misją popularyzacji szachów w polskich szkołach związana była w 2007 r. wizyta utytułowanego rosyjskiego arcymistrza szachowego i wielokrotnego mistrza świata Anatolija Karpowa. Jeśli zatem prawdziwym okazałaby się teza mówiąca o „Cywilizacji zabawy”, dlaczego by nie wykorzystać tej tendencji, zaprzęgając gry wszelakiego typu (od klasycznych planszowych po komputerowe) do służby szeroko pojętej edukacji? Pomysł taki zyskał uznanie wojewody podkarpackiego, który zdecydował się promować naukę gry w szachy w szkołach jako sposób na rozwijanie u uczniów zdolności do logicznego myślenia, a tym samym poprawienie ich wyników w nauce przedmiotów ścisłych. Pomysł podchwyciło szereg szkół w województwie i jak dotąd idea trwa oraz dalej się rozprzestrzenia

²⁸ M. Glinka, A. Surdyk, *Autokontrola w procesie kształtowania się strategii komunikacyjnych*, w: W. Wilczyńska (red.), op. cit., s. 257-271; A. Surdyk, *Gry fabularne na lektoracie a autonomizacja studenta*, niepublikowana praca doktorska napisana w KGiT (obecnie ILS) UAM Poznań, 2003.

²⁹ By wymienić choćby spośród krajowych – szacowne grono gości konferencji Polskiego Towarzystwa Neofilologicznego w 2004 r. w Poznaniu, m.in.: T. Siek-Piskozub, *Holistyczne podejście do języka. Od teorii do praktyki*, w: K. Karpińska-Szaj (red.), *Nauka języków obcych w dobie integracji europejskiej*, Oficyna Wydawnicza Leksem, Łask 2005, s. 27-35; A. Niżegorodcew, *Tożsamość a funkcjonowanie w języku nierodzimym*, w: K. Karpińska-Szaj (red.), op. cit., s. 49-60; a także M. Wysocka, *Profesjonalizm w nauczaniu języków obcych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2003; E. Zawadzka, *Nauczyciele języków obcych w dobie przemian*, Oficyna Wydawnicza „Impuls”, Kraków 2004.

³⁰ T. Siek-Piskozub, 2007, *Strategia ludyczna w glottodydaktyce*, w: Surdyk, A. (red.) *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał. Tom I*, seria „Język, kultura, komunikacja” nr 1, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań, s. 13-28.

w regionie. Zastosowanie na szerszą skalę (być może nawet wpisanie na stałe do programów nauczania na różnych poziomach kształcenia) opracowanych przez specjalistów technik ludycznych w nauczaniu różnorodnych przedmiotów, lub dodatkowo wykorzystanie gier (w tym również komputerowych) rozwijających logiczne, samodzielne i kreatywne myślenie, mogłoby się okazać szczególnie istotnym krokiem w obliczu mieszanych opinii na temat formy i wymogów nowych egzaminów maturalnych i gimnazjalnych. Przedsięwzięcie to wymagałoby jednak od nauczycieli gotowych stawić czoła temu wyzwaniu pewnej choćby podstawowej wiedzy z zakresu nowych mediów. Należałoby zapewnić kadrom nauczycielskim szansę na oswojenie się z tymi ostatnimi, aby oszczędzić im kompromitacji w oczach uczniów, nie wspominając o ryzyku utraty pracy z powodu nieprzystawalności do współczesnych wyzwań edukacji. Stąd na uczelniach wyższych coraz częściej wdrażane są nowe technologie – platformy e-learningowe oraz przedmioty specjalizacyjne³¹ umożliwiające przyszłej kadrze nauczycielskiej swobodniejsze posługiwanie się nowymi mediami w praktyce zawodowej i pracy naukowej. Rzeczywistość jest jednak zgoła odmienna, na co wskazują m.in. badania Marcina Drewsa³² – nauczyciele nie przejawiają większego zainteresowania wykorzystaniem komputerów i internetu w swojej praktyce zawodowej uzasadniając to najczęściej nadmiarem innych obowiązków, brakiem zmotywowania (m.in. z powodu niskich wynagrodzeń), niedostatecznym wsparciem pracodawców w jakiegokolwiek formie samodokształcania, a więc również brakiem chęci ich doskonalenia zawodowego w tym zakresie ze strony pracodawców. W efekcie, mimo powszechnej, ogólnokrajowej, ministerialnej akcji komputeryzacji i internetyzacji szkół wspieranej przez dotacje UE, komputery w szkołach używane są najczęściej jedynie podczas lekcji informatyki i co najwyżej do przeglądania elektronicznych katalogów bibliotecznych. Z drugiej strony portale poświęcone grom komputerowym, z których nieliczne publikują listy komputerowych gier edukacyjnych, czy poradniki dla rodziców³³, wydają się nie podejmować zbyt dużych starań, aby dotrzeć z tą informacją do szkół, by choć wybrani nauczyciele, którzy chętnie skorzystaliby z takich narzędzi nauczania, wiedzieli, gdzie ich szukać.

³¹ Np. w Instytucie Lingwistyki Stosowanej UAM „Metody alternatywne w nauczaniu języków obcych”, „Multimedia w kształceniu obcojęzycznym” oraz „Edycja tekstów naukowych” włączone do programu (w czasie pełnienia funkcji Zastępcy Dyrektora Instytutu Ds. Studiów Niestacjonarnych) i prowadzone przez autora niniejszego artykułu na niestacjonarnych-zaocznych studiach uzupełniających drugiego stopnia na kierunku filologia-lingwistyka stosowana, specjalizacja glottodydaktyczna. Również w tym czasie w ILS UAM uruchomiono platformę e-learningową typu „Moodle” (darmowa-*freeware*) i zorganizowano szkolenia dla pracowników i studentów.

³² M. Drews, *Gry komputerowe a analfabetyzm funkcjonalny i informacyjny*, w: A. Surdyk, J.Z. Szeja (red.), *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra w kontekście edukacyjnym, społecznym i medialnym*, „Homo Communicativus”, 2(4)/2008, Wyd. ZTIFK, Poznań.

³³ Np. <http://www.gry-online.pl/dla_rodzicow_o_grach.asp>, 1 listopada 2007.

Wiele podręczników, w szczególności do nauki języków obcych, zawiera przynajmniej jedną z technik określanych jako ludyczne (a zazwyczaj jest ich o wiele więcej), być może nawet bez świadomej intencji autorów, ponieważ każda piosenka, rebus, kalambur, zagadka, dialog z podziałem na role czy krzyżówka do takich się zaliczają³⁴. Nie w każdej grze trzeba rzucać kostką, wygrywać lub przegrywać w sensie dosłownym. Jak wykazano w poprzednim podpunkcie, techniki ludyczne są od wieków nieodłącznym elementem każdego programu dydaktycznego. Co więcej, w XXI wieku współczesny nauczyciel w przeciwieństwie do starożytnego mistrza ma do dyspozycji o wiele więcej źródeł, praktycznych poradników i mediów służących jako narzędzia nauczania; szkopuł w tym, by jedynie zechciał je wykorzystać³⁵.

O ile rozwiązanie problemów motywacyjnych w zawodzie nauczyciela (m.in. poziomu płac, lecz również statusu społecznego i [braku] należytego szacunku do tej odpowiedzialnej i szlachetnej profesji) zależy od wyższych instancji i niemal rewolucyjnych zmian systemowych, o tyle kwestia stosunku do gier i innych technik ludycznych jako narzędzi nauczania zależy od edukacji obecnych i przyszłych kadr nauczycieli. Sceptycyzm, a niekiedy nawet krytyka i niechęć ze strony nauczycieli wobec technik ludycznych, wynika najczęściej z ich niedokształcenia i często wynikającego z niego nieuzasadnionego uprzedzenia. Wśród najczęstszych zarzutów wobec technik ludycznych pojawiają się: ich rzekoma niska skuteczność w nauczaniu, obniżanie dyscypliny w grupie, ograniczone przeznaczenie (wyłącznie dla dzieci) oraz infantylny charakter bezproduktywnego „wypełnicza czasu” lub co najwyżej odprężającej rozrywki, swego rodzaju nagrody dla uczniów (jeśli na nią zasługują). Poglądy te są jednak charakterystyczne głównie dla nauczycieli, którzy nigdy nie zadali sobie trudu zastosowania technik ludycznych bądź też stosowali je nieumiejętnie lub „na siłę” – np. po to, by udowodnić sobie w obliczu zarzutów kolegów, rodziców itp., że potrafią odejść od przestarzałych metod i technik „nauczania frontального”, „metody podawczej”, a jednocześnie, by utwierdzić się w przekonaniu, iż „stare wypróbowane techniki, które stosowali od lat, dają jednak lepsze efekty”, albo też jako wspomniane wyżej „wypełniacze”, gdy zabrakło pomysłów lub czasu na przygotowanie do lekcji. Natomiast faktyczny wpływ właściwego przygotowania pedagogicznego w zakresie wykorzystania

³⁴ Por. T. Siek-Piskozub, *Gry, zabawy i symulacje...*, op. cit.; idem, *Uczyć się bawiąc. Strategie ludyczne na lekcji języka obcego*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2001; idem, *Umuzycznienie glottodydaktyki. Muzyka i piosenka na lekcji języka obcego*, Motivex, Poznań 2002; T. Siek-Piskozub, A. Wach, *Muzyka i słowa. Rola piosenki w procesie przyswajania języka obcego*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2006.

³⁵ Na rynku księgarskim dostępne są liczne praktyczne poradniki dla nauczycieli i wychowawców, zawierające szereg przykładów kompletnie opracowanych i gotowych do wykorzystania gier, zabaw i symulacji. Zob. np. T. Siek-Piskozub, *Gry i zabawy w nauczaniu języków obcych*, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa 1994; K.W. Vopel, *Gry i zabawy interakcyjne cz. 1-6*, Wydawnictwo Jedność, Kielce 1999; S. Alex, K.W. Vopel, *Nie ucz mnie, ale pozwól i pomóż mi się uczyć! cz. 1-4*, Wydawnictwo Jedność, Kielce 2004 (i inne publikacje Wyd. Jedność); Watcyn-Jones, *Fun class activities Part 1-2. Games and activities for teachers*, Pearson Education Ltd, Harlow, 2000.

i walorów technik ludycznych na rozwój kompetencji nauczycielskich może okazać się nieoceniony, o ile osoba nauczająca właściwie stosuje owe techniki i potrafi wyciągnąć właściwe wnioski z obserwacji czy badania.

Często jednak powodów porażek w stosowaniu technik ludycznych należałoby się doszukiwać w sferze osobowości edukatora. Nauczyciel, który swoją postawą – być może z powodu zjawiska tzw. „wypalenia zawodowego” czy innych licznych możliwych czynników natury psychologicznej (problemów osobistych, rodzinnych, zawodowych, niskiego wynagrodzenia, frustracji i stresu, presji otoczenia/rodziny/pracodawcy/współpracowników, niskiej samooceny, różnorodnych kompleksów i wielu innych), może czasem po prostu już nie nadający się do zawodu – przez lata budował swój wizerunek przed uczącymi się jako osoba nieprzystępna, mało przyjazna czy wręcz mało ludzka, a nawet czerpiąca jakąś niezdrawą przyjemność z gnębienia i poniżania swoich uczniów/studentów, ma znikome szanse na zmianę odbioru swojej osoby w oczach „podopiecznych” gdy nagle, niespodziewanie, zacznie stosować techniki ludyczne podczas prowadzonych przez siebie zajęć. Reakcją będzie wówczas ostrożny, czy nawet pełen niechęci i obaw odbiór nagłej niewytłumaczalnej zmiany zachowania nauczyciela ze strony uczniów/studentów. Mierne rezultaty nieudanej próby zastosowania technik ludycznych w znikomy sposób wpłyną na rozwój kompetencji profesjonalnych/dydaktycznych/nauczycielskich takiego nieszczęśnika, to zaś co najwyżej utwierdzi go tylko w przekonaniu, że lepsze efekty osiągał bez takich „eksperymentów”. Niestety, nawet gdy owa próba była szczerą i coś faktycznie zmieniło się w podejściu owego nauczyciela do jego pracy, bardzo trudno będzie mu zmienić swój wizerunek. Dlatego też samoobserwacja i samoocena prowadząca do swego rodzaju „rachunku sumienia” powinny towarzyszyć nauczycielowi przez cały czas jego aktywności zawodowej, nie tylko podczas stosowania technik ludycznych. I zapewne znajdzie się również wielu nauczycieli, którzy nigdy ich nie stosowali, a cieszą się autorytetem i sympatią, a zarazem szacunkiem swoich uczniów oraz osiągają świetne efekty w nauczaniu i odnoszą inne sukcesy dydaktyczne (prowadzenie warsztatów, wykładów, kół zainteresowań i kół naukowych w szkołach, udział wychowanków w olimpiadach na różnych szczeblach, konkursach, turniejach i inne formy aktywizacji uczniów). Można by się tu pokusić o metaforę: „technika to jedynie narzędzie, a żadne narzędzie nie uczyni z rzemieślnika artysty. Artysta zaś stworzy dzieło i dalej będzie się doskonalił w swym kunszcie, niezależnie od narzędzi, jakimi dysponuje”.

Co się zaś tyczy zarzutu „infantylności” technik ludycznych, wiąże się on bezpośrednio z błędnym przekonaniem i brakiem wiedzy z tego obszernego zakresu, które prowadzą do uogólnienia, iż techniki te nadają się wyłącznie do nauczania dzieci. Choć zarzut ten byłby nawet bliski prawdzie, gdyby nie istotna różnica semantyczna. Jednym z głównych założeń wielu tzw. metod alternatywnych

(np. sugestopedii)³⁶, w które z reguły w dużej mierze wpisują się techniki ludyczne, jest nie ich infantylnosc, lecz **infantylizacja**, co stanowi zasadniczą różnicę. Pod tym pojęciem rozumie się naturalną potrzebę człowieka (*homo ludens*) do zabawy i wolnego postępowania, jak też otwartość i ciekawość wobec tego, co nowe (gotowość do poniesienia ryzyka) – typowe przede wszystkim dla dzieci, lecz nie wyłącznie. Swobodna gra wyobraźni, gotowość do jej wypróbowania oraz zadowolenie z przeżywania takiego stanu może powstać jednakże tylko w naturalnej atmosferze zaufania, którą można osiągnąć m.in. za pomocą technik ludycznych³⁷. Potocznie mówi się, iż na naukę nigdy nie jest za późno (i odnosi się to powiedzenie do wszelkich dziedzin życia, nie tylko dosłownie rozumianej edukacji), należałoby jednak zapewne dodać – o ile zachowa się otwarty i wolny od uprzedzeń i zahamowań umysł, niemal jak dziecko. Doskonałą ilustracją tego wywodu jest cytat zaczerpnięty ze wstępu do *Małego księcia* autorstwa Antoine’a de Saint-Exupéry’ego: „Wszyscy dorośli byli najpierw dziećmi. (Ale niewielu z nich o tym pamięta.)”³⁸, a ponoć jak twierdzą Chińczycy, „prawdziwie wielki człowiek nigdy nie zapomina swego dziecięcego serca”.

PTBG i działalność edukacyjna

Do popularyzowania gier edukacyjnych wszelkiego typu i poszerzenia wiedzy społecznej w tym zakresie stara się przyczynić swoją działalnością Polskie Towarzystwo Badania Gier – pierwsze tego typu i jak dotąd jedyne stowarzyszenie o charakterze naukowym w Polsce – między innymi poprzez organizację dorocznych międzynarodowych konferencji z cyklu „Kulturotwórcza funkcja gier” oraz publikowanie wygłoszonych podczas nich referatów, jak dotąd w **czterech publikacjach** zbiorowych, łącznie z niniejszą³⁹. Jest to zresztą jeden ze statutowych celów Towarzystwa. W działaniu tym towarzystwo jednak do niedawna pozostawało nieco osamotnione i zdane jedynie na własne, skromne możliwości,

³⁶ Samo określenie „alternatywne” u laików budzi błędne skojarzenia ze źle pojmowaną innowacją, potocznie – nowinką czy wręcz eksperymentem, podczas gdy od dziesięcioleci w metodyce nauczania języków obcych alternatywne metody nauczania zajmują równoprawne miejsce z tzw. metodami tradycyjnymi i stanowią nieodłączny element programu metodyki na studiach nauczycielskich.

³⁷ Por. B. Anisimowicz, *Alternatywne nauczanie języków obcych w XX wieku. Sugestopedia*, Wydawnictwo DiG, Warszawa 2000.

³⁸ A. de Saint-Exupéry, *Mały Książę*, Idem, Poznań 1996.

³⁹ Poczawszy od I międzynarodowej konferencji naukowej PTBG pt. „Gra jako medium, tekst i rytuał”, która miała miejsce w 2005 r., konferencje odbywają się cyklicznie co roku w Poznaniu, zawsze w trzeci weekend listopada. Od roku 2008 adres witryny internetowej każdej bieżącej konferencji pozostaje niezmienny: <www.gry.konferencja.org>. Rejestracji udziału w konferencji uczestnicy dokonują samodzielnie online. Osoby zainteresowane będą mogły odnaleźć archiwalne strony ubiegłych konferencji wraz z informatorami i programami do pobrania pod kolejno numerowanymi adresami: www.gry2005.konferencja.org, www.gry2006.konferencja.org, www.gry2007.konferencja.org itd. Informacje na temat dostępności publikacji z konferencji zamieszczono w niniejszym tomie.

gdyż przed rokiem 2007 żadna instytucja państwowa ani komercyjna nie wyraziła zainteresowania wspieraniem tych działań. Sytuacja zmieniła się od czasu ostatniej konferencji w 2007 roku, kiedy to Towarzystwo pozyskało trzech Członków Wspierających: 1) firmę **Q-workshop** z Poznania z Prezesem Panem Patrykiem Strzelewiczem na czele – największego na świecie producenta i dystrybutora zdobionych kostek do gry, finalistę konkursu „Przedsiębiorca Roku 2007” oraz finalistę konkursu „Keep Walking” w roku 2008; 2) firmę „**Innotech**” ze Stargardu Szczecińskiego z Prezesem Panem Romanem Budzowskim, zapożyczając coroczne konferencje PTBG (począwszy od pierwszej w 2005 r.) w program „**SysKon**” obsługujący rejestrację gości konferencji; oraz 3) **Wyższą Szkołę Zawodową „Kadry dla Europy”** z Poznania, współorganizatora kolejnej konferencji PTBG w 2008 r. Ponadto towarzystwo nawiązało współpracę z czasopismem naukowym „**Homo Communicativus**” – wydawcą tomów z III i IV konferencji PTBG; najstarszym czasopismem naukowym online w Polsce, portalem „**Kultura i Historia**” oraz portalem „**Wiedza i Edukacja**” działającymi przy UMCS w Lublinie; a także portalem naukowym **Kognitywistyka.net**. i **Towarzystwem Miłośników Gier Umysłowych** z Warszawy. Od czasu rejestracji towarzystwa w 2005 r. PTBG dynamicznie się rozwija i w roku 2008 doczekało się już **pięciu oddziałów terenowych** w postaci kół:

- Poznańskiego Koła PTBG przy Instytucie Lingwistyki Stosowanej UAM w Poznaniu,
- Warszawskiego Koła PTBG przy Wydziale Pedagogiki Uniwersytetu Warszawskiego,
- Bydgoskiego Koła PTBG przy Instytucie Neofilologii i Lingwistyki Stosowanej Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy,
- Gdańskiego Koła PTBG przy Zakładzie Kształcenia nauczycieli Języków Obcych Uniwersytetu Gdańskiego,
- Krakowskiego Koła PTBG przy Akademii Pedagogicznej w Krakowie.

Więcej informacji o towarzystwie, kołach i konferencjach można znaleźć na oficjalnej stronie PTBG oraz forum (<<http://ptbg.org.pl/forum/>>).

Największy jednak honor naszym zdaniem spotkał towarzystwo, kiedy to wolą Walnego Zebrania Członków Polskiego Towarzystwa Badania Gier w dniu 25 listopada 2007 r. **Pan Prof. Wincenty Okoń**⁴⁰ został **Honorowym Członkiem Towarzystwa**, uprzednio rzecz jasna wyrażając zgodę na kandydowanie. To właśnie z inicjatywy Pana Profesora w najnowszym wydaniu *Nowego słownika pedagogicznego*⁴¹ pojawiło się hasło „Polskie Towarzystwo Badania Gier”. Do PTBG w 2007 r. wstąpił również Pan **Wojciech Pijanowski** – znana postać medialna, twórca wielu gier i teleturniejów, badacz gier i autor szeregu publikacji na ich

⁴⁰ Niewątpliwie najwybitniejszy polski współczesny pedagog i badacz gier w edukacji.

⁴¹ W. Okoń, *Nowy słownik pedagogiczny* (wyd. X uzupełnione i poprawione), Wydawnictwo Akademickie „Żak”, Warszawa 2007.

temat, w tym *Encyklopedii gier*⁴², z wykształcenia pedagog, którego promotorem pracy magisterskiej na temat gier był właśnie Pan Prof. Wincenty Okoń.

Jeśli chodzi o szerzej zakrojoną społecznie działalność edukacyjno-informacyjną oraz ekspertyzy przeprowadzone przez specjalnie do tego celu powołane komisje specjalistów PTBG, towarzystwo miało zaszczyt służyć pomocą i informacją w zakresie ratingu (klasyfikacji wiekowej i innych oznaczeń) gier komputerowych oraz gier online na prośbę Ministerstwa Pracy i Polityki Społecznej⁴³ oraz dwukrotnie na prośbę Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego w sprawie ankiety i komunikatu Komisji Europejskiej skierowanych do krajów członkowskich UE⁴⁴. Władze PTBG z kolei deklarowały każdorazowo pomoc ze strony towarzystwa w kwestii społecznej kampanii informacyjnej w zakresie ratingu gier komputerowych. W swojej niewątpliwie krótkiej dotychczasowej historii PTBG z pewnością udało się dokonać więcej niż innym towarzystwom naukowym na tym samym etapie rozwoju. W tej chwili można powiedzieć, że PTBG staje się opiniotwórczym towarzystwem eksperckim w kwestiach związanych z grami. Poza wspomnianym zainteresowaniem ze strony ministerstw do porządku dziennego przeszły już prośby ze strony mediów wszelkiego rodzaju (radio, telewizji, prasy tradycyjnej i internetowej, wortalu tematycznych itp.) o wyrażenie opinii, komentarza, udzielenie wywiadu, udział w audycjach radiowych, wystąpieniach telewizyjnych itp. w sprawach dotyczących gier, w których dotąd trudno było o znalezienie ekspertów, a publikacje postrzegane jako naukowe cechował brak obiektywizmu i uczciwości badawczej, świadomie popełniane błędy metodologiczne i usilne starania dowiedzenia z góry założonej tezy powielającej negatywne stereotypy, na dodatek przepełnione dowodami na brak znajomości gier (głównie komputerowych) podlegającym rzekomym badaniom autora⁴⁵.

Poza aktywnością pod szyldem PTBG członkowie towarzystwa prowadzą własną działalność naukową (od 2005 r. spośród członków PTBG siedem osób uzyskało stopień naukowy doktora, w przygotowaniu jest przynajmniej piętnaście rozpraw habilitacyjnych na różnym stopniu zaawansowania), zasiadają w licznych gremiach eksperckich i pokrewnych towarzystwach naukowych⁴⁶ oraz wykazują własną inicjatywę w działalności edukacyjnej (czego przykładem może

⁴² L. Pijanowski, W. Pijanowski, *Encyklopedia gier*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2006.

⁴³ Stanowisko wygłoszone na konferencji zorganizowanej przez MPiPS nt. „Gry bezpieczne dla dzieci”, poświęconej problematyce oznaczeń gier komputerowych w Polsce.

⁴⁴ Więcej informacji można znaleźć na stronie internetowej PTBG: <www.PTBG.org.pl>.

⁴⁵ Np. M. Braun-Galkowska, I. Ulfik-Jaworska, *Zabawa w zabijanie. Oddziaływanie przemocy prezentowanej w mediach na psychikę dzieci*, Wydawnictwo Gaudium, Lublin 2002. Por. krytykę takiego podejścia w: J. Szeja, *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*, Rabid, Kraków 2004; M. Filiciak, *Niepotrzebne gry? O zabawie w zabijanie*, w: „Kultura popularna nr 1. Graffiti na ekr@nie”, Kraków 2002, s. 187-191; A. Ogonowska, *Zabawa w...badanie, czyli psychologiczne prorocstwa*, tamże, s. 193-198.

⁴⁶ M.in. autor tekstu na zaproszenie Konsorcjum realizującego na zlecenie Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego Narodowy Program Foresight 2020 wszedł do zespołu ekspertów zewnętrznych projektu. Ponadto jest również członkiem Polskiego Towarzystwa Neofilologicznego.

być darmowa komputerowa przygodowa gra edukacyjna *Magritte*⁴⁷ autorstwa Marcina Drewsa), jak również za pośrednictwem forum internetowego PTBG udzielają pomocy (m.in. w konstruowaniu tez i pytań badawczych, znalezieniu odpowiedniej bibliografii itp.) młodym badaczom gier przygotowującym prace licencjackie i magisterskie.

Na zakończenie pozwolimy sobie przywołać słowa wypowiedziane przez autora na zakończenie ostatniej konferencji: „Miło co roku patrzeć na rozentuzjzmowane twarze przybyłych gości przedstawiających z pasją i błyskiem w oku wyniki swoich badań, przyjemnie słucha się słów uznania dla wysokiego poziomu merytorycznego referatów, sprawnej organizacji i sympatycznej atmosfery konferencji z ust tych, którzy po raz pierwszy w niej uczestniczyli, oraz tej coraz liczniejszej grupy osób, które są już stałymi gośćmi od pierwszej konferencji w 2005 r. Utwierdza nas to w przekonaniu, iż powołanie do życia Polskiego Towarzystwa Badania Gier i zapoczątkowanie cyklu naszych konferencji było celowe i potrzebne, by stworzyć platformę wymiany poglądów i możliwość integracji wszystkich środowisk badaczy gier reprezentujących różnorodne dyscypliny naukowe, a docelowo – by budować fundamenty ludologii. Wszystko wskazuje na to, że bawi nas to, co robimy, bawi nas Nauka, lecz bynajmniej nie bawimy się w Naukę. My tworzymy Naukę”.

Literatura

- Aleksandrak M., Gajewska-Głodek I., Nowicka A., Surdyk A., 2002, *Współpraca dydaktyczna na poziomie zaawansowanym: cele, zasady i formy*, w: Wilczyńska, W. (red.), 2002, s. 85-107.
- Alex S., Vopel K.W., 2004, *Nie ucz mnie, ale pozwól i pomóż mi się uczyć! cz. 1-4*, Wydawnictwo „Jedność”, Kielce.
- Anisimowicz B., 2000, *Alternatywne nauczanie języków obcych w XX wieku. Sugestopedia*, Wydawnictwo DiG, Warszawa.
- Berne E., 2006, *W co grają ludzie. Psychologia stosunków międzyludzkich*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- Braun-Gałkowska M., Ulfik-Jaworska I., 2002, *Zabawa w zabijanie. Oddziaływanie przemocy prezentowanej w mediach na psychikę dzieci*, Wydawnictwo Gaudium, Lublin.

⁴⁷ Gra będąca częścią projektu dyplomowego Marcina Drewsa, popularyzująca zabytkowe części Wrocławia oraz twórczość malarską belgijskiego artysty René Magritte'a, opracowana na bazie darmowego (*freeware*) i prostego w obsłudze silnika „Adventure Maker” (<<http://www.adventuremaker.com>>) polecanego nauczycielom, dostępna do pobrania na stronie internetowej autora: <<http://www.trh.art.pl/magritte>>.

- Drews M., 2008, *Gry komputerowe a analfabetyzm funkcjonalny i informacyjny*, w: Surdyk A., Szeja J.Z. (red.), *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra w kontekście edukacyjnym, społecznym i medialnym*, „Homo Communicativus” 2(4)/2008, Wyd. ZTIFK, Poznań.
- Filiciak M., 2002, *Niepotrzebne gry? O zabawie w zabijanie*, w: „Kultura popularna nr 1. Graffiti na ekr@nie”, Kraków, s. 187-191.
- Glinka M., Surdyk A., 2002, *Autokontrola w procesie kształtowania się strategii komunikacyjnych*, w: Wilczyńska W. (red.), 2002, s. 257-271.
- Golka M., 2007, *Ucieczka od zabawy?*, w: Surdyk A., Szeja J.Z. (red.), 2007, s. 17-28.
- Huizinga J., 1985, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, Czytelnik, Warszawa.
- Karpińska-Szaj K. (red.), 2005, *Nauka języków obcych w dobie integracji europejskiej*, Oficyna Wydawnicza Leksem, Łask.
- Kelly L.G., 1969, *25 centuries of language teaching*, Newbury House Publishers, Rowley.
- Ments van M., 1983, *The Effective Use of Role-Play: a Handbook for Teachers and Trainers*, Cogan Page, London.
- Niżegorodcew A., 2005, *Tożsamość, a funkcjonowanie w języku nierodzimym*, w: Karpińska-Szaj K., (red.), 2005, s. 49-60.
- Ogonowska A., 2002, *Zabawa w... badanie, czyli psychologiczne prorocstwa*, w: „Kultura popularna nr 1. Graffiti na ekr@nie”, Kraków, s. 193-198.
- Okoń W., 2007, *Nowy słownik pedagogiczny* (wyd. X uzupełnione i poprawione), Wydawnictwo Akademickie „Żak”, Warszawa.
- Pawlak M. (red.), 2004, *Autonomia w nauce języka obcego*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań – Kalisz.
- Pijanowski L., Pijanowski, W., 2006, *Encyklopedia gier*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- Saint-Exupéry de, A., 1996, *Mały książe*, Idem, Poznań.
- Siek-Piskozub T., 1994, *Gry i zabawy w nauczaniu języków obcych*, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa.
- Siek-Piskozub T., 1995, *Gry, zabawy i symulacje w procesie glottodydaktycznym*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań.
- Siek-Piskozub T., 2001, *Uczyć się bawiąc. Strategie ludyczne na lekcji języka obcego*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- Siek-Piskozub T., 2002, *Umuzycznienie glottodydaktyki. Muzyka i piosenka na lekcji języka obcego*, Motivex, Poznań.
- Siek-Piskozub T., 2005, *Holistyczne podejście do języka. Od teorii do praktyki*, w: Karpińska-Szaj K., (red.), 2005, s. 27-35.
- Siek-Piskozub T., Wach A., 2006, *Muzyka i słowa. Rola piosenki w przyswajaniu języka obcego*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań.

- Siek-Piskozub T., 2007, *Strategia ludyczna w glottodydaktyce*, w: Surdyk A. (red.), 2007a, s. 13-28.
- Surdyk A., 2003, *Gry fabularne na lektoracie a autonomizacja studenta*, niepublikowana praca doktorska napisana w KGiT (obecnie ILS) UAM Poznań.
- Surdyk A., 2004, *Gry fabularne jako technika autonomizująca studenta*, w: Pawlak, M. (red.), 2004, s. 221-232.
- Surdyk A., Szeja J.Z., (red.), 2007, *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał. Tom II*, seria „Język, kultura, komunikacja” nr 2, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań.
- Surdyk A. (red.), 2007a, *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał. Tom I*, seria „Język, kultura, komunikacja” nr 1, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań.
- Surdyk A., 2007b, *Od Tolkiena do glottodydaktyki, czyli o technice gier fabularnych w dydaktyce języków obcych i gustach literackich studentów*, w: Surdyk A. (red.), 2007a, s. 91-98.
- Surdyk A., Szeja J.Z. (red.), 2008, *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra w kontekście edukacyjnym, społecznym i medialnym*, „Homo Communicativus”, 2(4), Wyd. ZTIFK, Poznań.
- Szeja J.Z., 2004, *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*, Rabid, Kraków.
- Vopel K.W., 1999, *Gry i zabawy interakcyjne cz. 1-6*, Wydawnictwo Jedność, Kielce.
- Watcyn-Jones P., 2000, *Fun class activities Part 1-2. Games and activities for teachers*, Pearson Education Ltd, Harlow.
- Wilczyńska W., (red.), 2002, *Autonomizacja w dydaktyce języków obcych. Doskonalenie się w komunikacji ustnej*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań.
- Wysocka M., 2003, *Profesjonalizm w nauczaniu języków obcych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice.
- Zawadzka E., 2004, *Nauczyciele języków obcych w dobie przemian*, Oficyna Wydawnicza „Impuls”, Kraków.