

Damian Gałuszka

mgr, Instytut Socjologii, Wydział Filozoficzny, Uniwersytet Jagielloński w Krakowie

GRY WIDEO W PERSPEKTYWIE EDUKACJI POZAFORMALNEJ I FORMALNEJ

Streszczenie

Gry wideo stanowią obecnie istotny obszar produkcji i aktywności kulturowej ludzi w różnym wieku. Korzystają z nich zarówno dzieci, jak i dorośli, a także seniorzy. Same gry w toku swojej ewolucji stają się medium wieloaspektowym i złożonym – podobnie jak kultura, której są częścią. Ten wieloraki progres opisywanego medium – zarówno w aspekcie jego cech konstytutywnych, jak i jego konsumpcji – powinien zwrócić uwagę osób zaangażowanych w edukację medialną, której zasadniczym celem jest edukowanie o mediach, ich produkcji i odbiorze. W tekście podjęto próbę odpowiedzi na pytanie o powiązanie pozaformalnych i formalnych ścieżek edukacyjnych z fenomenem gier cyfrowych. Podstawą prowadzonych rozważań są własne badania jakościowe autora, zrealizowane techniką wywiadu eksperckiego z grupą 21 specjalistów z zakresu: socjologii, pedagogiki, psychologii, medioznawstwa, ludologii, a także edukatorami medialnymi i nauczycielami. Zgromadzony materiał badawczy pozwolił na sformułowanie wniosków na temat obecności gier wideo w przedsięwzięciach edukacyjnych, także szkolnych. Autor zwraca uwagę na problem braków kompetencyjnych zarówno edukatorów, jak i pedagogów – wynikających z ich własnych procesów socjalizacyjnych, które w rzeczywistości szybkich przekształceń sfery mediów mogą łatwo ulec dezaktualizacji. Istotnym kontekstem analitycznym jest też problem peryferyjności i trudności, jakie wiążą się z realizacją zadań edukacyjnych opartych na grach wideo w małych miejscowościach.

Słowa kluczowe: gry wideo, edukacja pozaformalna, edukacja formalna, szkoła, media cyfrowe, edukacja medialna

Video games in the perspective of non-formal and formal learning

Abstract

Video games represent a significant area of cultural production and activities of people of all ages. They are used by both children and adults, also seniors. What is more, in the process of its evolution the video game is becoming more multi-faceted and complex medium – like the culture of gaming that it creates. This multiple development of the described medium – both in terms of its constitutive features and in its consumption – should be noticed by the people involved in the project of polish media education that aims to educate about the media, their production and reception. This article attempts to answer the question about the connection between non-formal and formal education paths with the phenomenon of digital games. The basis for presented analysis are my own qualitative research, conducted by the expert interview technique with a group of 21 specialists in: sociology, pedagogy, psychology, media studies, ludology, as well as media educators and teachers. Gathered research material became the basis for the conclusions formulated in the text about the presence of video games in educational ventures, as well as the school ones. The author draws the attention to the problem of shortages in competencies for both educators and teachers, resulting from their own processes of socialization which may easily become out of date in the reality of rapid transformation of the media sphere. An important analytical context is also the problem of peripherality and the difficulties associated with the implementation of educational projects based on video games in the areas of small towns and villages.

Key words: video games, non-formal education, formal education, school, digital media, media education

Wprowadzenie

Gry wideo są współcześnie medium, które w procesie własnej ewolucji przełamało subkulturowe granice. Nie jest to już obszar mediasfery, który interesuje nieliczną zbiorowość pasjonatów, a istotny przemysł kulturowy, w którego ramach obserwujemy postępujący proces różnicowania i komplikowania zjawisk składających się na kulturę gier komputerowych¹. Rafał Kochanowicz zauważa, iż gry komputerowe „wciąż ewoluują, rozwijając się w różnych kierunkach [...], co sprawia, że dziś już – jak się zdaje – nie można o nich wszystkich pisać w sposób jednakowy”². Ta ewolucja widoczna jest zarówno w odniesieniu do cech konstytutywnych samego medium, jak i społecznych oraz gospodarczych realiów jego funkcjonowania. Złożoność współczesnych gier wideo ujawnia się nie tylko w warstwie technologicznej, ale i znaczeniowej. Kultura gier komputerowych to już nie tylko typowy dla artefaktów kultury popularnej główny nurt (ang. *mainstream*), ale i rynki gier poważnych (ang. *serious games*) oraz niezależnych (ang. *indie games*). Przekształceniom uległa też socjodemograficzna charakterystyka kategorii graczy. Badania i analizy tej grupy osób ukazują powszechny trend starzenia się użytkowników gier wideo, a także ich płciowego różnicowania – obecnie niemal połowa graczy to kobiety. Oczywiście gry cyfrowe pozostają popularne w młodszych kohortach wiekowych. W efekcie uznać można, iż z tego

¹ R. Bomba, *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Toruń 2014, s. 180–181.

² R. Kochanowicz, *Fabularyzowane gry komputerowe w przestrzeni humanistycznej. Analizy, interpretacje i wnioski z pogranicza poetyki, aksjologii, dydaktyki literatury*, Poznań 2012, s. 14.

medium korzystają zarówno małe dzieci i nastolatki, jak i ludzie w średnim wieku, a nawet seniorzy³. Taka skala popularyzacji gier cyfrowych otwiera szereg możliwości ich wykorzystania, ale też wiąże się z potencjalnymi zagrożeniami. Oba te wymiary growych praktyk medialnych powinny być przedmiotem zainteresowania edukacji medialnej, której celem jest „kształcenie o mediach, poprzez media, dla i do mediów”⁴.

W niniejszym tekście podjęta zostanie próba przedstawienia gier wideo jako elementu wielowymiarowych wysiłków edukacyjnych. Ta wielowymiarowość oznacza tutaj analizę funkcjonowania gier cyfrowych w ramach polskiej edukacji pozaformalnej (realizowanej przez instytucje pozarządowe) i formalnej (realizowanej przez system oświaty publicznej) – co zostanie zilustrowane wynikami własnych badań jakościowych.

Pozaludyczne zastosowania gier wideo

Gry, w tym ich elektroniczna odmiana, traktowane są zazwyczaj jako forma zabawy, której najważniejszą funkcją jest dostarczanie rozrywki i związanej z nią przyjemności. Erving Goffman w tekście *Rozrywka w grach* (ang. *Fun in games*) z 1961 r. pisze o nich: „mogą dostarczać grającym rozrywki, i to ona stanowi jedyny oficjalny powód dla uczestnictwa w nich” i dodaje, że „jednostka przyznaje sobie prawo do narzekania na grę, która nie przynosi jej natychmiastowej przyjemności”⁵. Źródłem tego powiązania gier i zabaw w dyskursie naukowym można doszukiwać się w dziele Johana Huizingi *Homo ludens* z 1938 r. Współcześnie na gruncie gier cyfrowych łatwo zauważyć, że przemysł elektronicznej rozrywki jest wysoce skomercjalizowany i faktycznie nastawiony na wytwarzanie produktów o charakterze rozrywkowym. Jednak ograniczenie się do takiego obrazu współczesnych gier wideo nie jest wystarczające. Poza grami czysto komercyjnymi istnieje znacząca liczba podtypów gier poważnych, projektowanych w celach nie tylko rozrywkowych⁶. Tego rodzaju produkcje znajdują zastosowanie w takich obszarach jak: symulacje szkoleniowe (zarówno cywilne, np. detektywistyczna gra biznesowa *Coffee Noir*, jak i wojskowe symulatory walki typu *Virtual Battlespace*), systemy motywacyjne (grywalizacja, czyli przenoszenie mechanik i zasad z gier do kontekstów pozagrowych w celu motywowania ludzi do określonych zachowań), rywalizacja sportowa (rozwój sportu elektronicznego, okre-

³ Por. R. Bomba, *op. cit.*, s. 242–245.

⁴ G. Ptaszek, M. Filiciak, T. Komorowski, E. Murawska-Najmiec, A. Ogonowska, G.D. Stunża, *Edukacja medialna jako kapitał społeczno-kulturowy w społeczeństwach wiedzy*, [w:] *Edukacja medialna w dobie współczesnych zmian kulturowych, społecznych i technologicznych*, red. A. Ogonowska, G. Ptaszek, Kraków 2015, s. 225.

⁵ E. Goffman, *Rozrywka w grach*, [w:] *Współczesne teorie socjologiczne*. t. 1, red. I. Borowik, J. Mucha, Kraków 2015, s. 35.

⁶ D. Michael, S. Chen, *Serious games: games that educate, train, and inform*, Boston 2005, s. 21.

ślanego mianem e-sportu), medycyna (np. przeglądarkowa gra *Eterna*, umożliwiająca wieloosobową rozgrywkę, której celem jest projektowanie i synteza cząstek RNA) czy terapie (tu przykładem może być gra *PlayMancer*, stworzona w celu wzmocnienia kontroli nad emocjami i redukcji zachowań impulsywnych).

Zwracając się ku przestrzeni edukacyjnej, warto odnotować, że nawet komercyjne gry cyfrowe mogą być rozpatrywane jako narzędzia przydatne w rozwijaniu kompetencji i zdolności. Przykładowo organizacja European Schoolnet w swoim podręczniku dla nauczycieli podaje, że strategiczna gra *Age of Empires II* może uczyć „historii, strategii i zarządzania zasobami”, a z kolei wieloosobowa gra fabularna *World of Warcraft* stanowi przestrzeń „kolektywnego uczenia się”⁷. Edukacyjny potencjał gier cyfrowych jest też przedmiotem zainteresowania psychologów, szczególnie kwestia prezentowania przemocy i jej wpływu na graczy⁸. Jednak liczne badania pokazują, że korzystanie z gier może wpływać pozytywnie na następujące zdolności graczy: zwiększenie pojemności pamięci roboczej, usprawnienie decyzyjności i koordynacji oko–ręka, polepszenie funkcji poznawczych (szybsze przetwarzanie odbieranych informacji i bodźców, poprawa uwagi)⁹. Co więcej, jak zauważa Radosław Bomba, „gry komputerowe stanowią doskonały przykład praktyki, której jedną z głównych zalet jest dostarczanie jednostce odczucia satysfakcji”¹⁰. Bomba łączy zasady projektowania gier cyfrowych (chodzi tu o balans pomiędzy trudnością zadań, jakie gra stawia przed graczem, a poziomem jego umiejętności; zasadniczo dobrze zaprojektowana gra nie może być za trudna, ale też za łatwa) z psychologicznym pojęciem przepływu (ang. *flow*), którego autorem jest amerykański psycholog węgierskiego pochodzenia Mihály Csíkszentmihályi¹¹. W takim ujęciu gra komputerowa ma dostarczać satysfakcjonujących doznań, które nie tylko utrzymują zainteresowanie jednostki, ale też przyczyniają się do jej rozwoju – na przykład w ramach jednego z wyżej wspomnianych obszarów.

Spółeczna doniosłość gier wideo a edukacja medialna

W swoim relatywnie krótkim – w porównaniu do starszych mediów: książki, prasy, radia czy telewizji – okresie rozwoju gry cyfrowe odcisnęły wyraźne piętno zarówno w sferze gospodarczej, jak i kulturowej. Badania wskazują, że jest to jeden z najszybciej rozwijających się obszarów współczesnej kultury. Międzynaro-

⁷ P. Felicia, *Gry wideo w szkole: podręcznik dla nauczyciela*, Bruksela 2009, s. 19.

⁸ S. Krawczyk, *Krytyka psychologicznych badań nad przemocą w grach komputerowych. Przykład Christophera J. Fergusona*, „Homo Ludens” 2014, nr 1 (6), s. 58.

⁹ Por. J. Pisarek, P. Francuz, *Wpływ sposobów korzystania z mediów na poznawcze i emocjonalne funkcjonowanie dzieci i młodzieży. „Cyfrowi tubylcy” z psychologicznej perspektywy*, [w:] *O potrzebie edukacji medialnej w Polsce*, red. M. Federowicz, S. Ratajski, Warszawa 2015, s. 58–59.

¹⁰ R. Bomba, *op. cit.*, s. 348.

¹¹ *Ibidem*.

dowa firma analityczna Newzoo podaje w raporcie o stanie przemysłu gier wideo z 2016 r., że jego wartość wzrosła z poziomu 91,8 mld USD w 2015 r. do 118,6 mld USD w 2019 r. – zatem będzie to wzrost o 6,6%¹². Z kolei agencja badawcza SuperData zwraca uwagę na interesujące przemiany przemysłu rozrywkowego w Stanach Zjednoczonych. Okazuje się, że łączne przychody w takich branżach jak: prasowa, magazynowa, muzyczna, telewizji satelitarnej i kablowej, radiowa, gier wideo oraz filmowa (wyliczana na podstawie przychodów ze sprzedaży biletów, tzw. *box office*) osiągnęły w roku 2015 poziom 200 mld USD, a w połowie lat 80. XX w. było to tylko 79 mld USD¹³. W kontekście poruszanej problematyki istotnym wskaźnikiem jest znaczący wzrost udziału przychodów generowanych przez branżę gier wideo w przychodach całego przemysłu rozrywkowego – w roku 1985 było to tylko 5%, a w roku 2015 już 13% – w efekcie branża gier wideo ustępuje pod tym względem jedynie telewizji satelitarnej i kablowej¹⁴.

O ekonomicznym sukcesie branży gier wideo możemy mówić także w kontekście lokalnym. Giędlowe powodzenie CD Projekt RED¹⁵ – polskiego producenta nagradzanej serii gier *Wiedźmin*, opartej na prozie Andrzeja Sapkowskiego – czy też powstanie w Narodowym Centrum Badań i Rozwoju programu wspierania produkcji gier GameINN¹⁶ pokazują, że przemysł ten stał się atrakcyjny finansowo także w Polsce. Sukcesem ekonomicznym towarzyszy powolny proces kulturowego uznania tego medium. Świadczy o tym chociażby rozszerzenie konkursu „Paszporty Polityki” o kategorię „kultura cyfrowa”, której twórcy piszą, że będą „w niej nagradzać sztukę posługującą się kodem programowania”, i dodają, że jest to „rewolucja” inspirowana realną zmianą w kulturze¹⁷. W efekcie już nie tylko filmowcy, pisarze, muzycy czy ludzie teatru, ale i twórcy gier będą nagradzani za swoją pracę na rzecz kultury współczesnej. Tę realną zmianę w kulturze można wyrazić w bardziej skonkretyzowany sposób, odwołując się do badań statystycznych nad wykorzystaniem gier wideo¹⁸.

Zdaniem Marcina Petrowicza gry wideo mogą być medium XXI w.¹⁹. Z drugiej strony Ian Bogost – jeden z czołowych badaczy gier – pisze między

¹² *Free 2016 Global games market report*, s. 13, Newzoo, https://cdn2.hubspot.net/hubfs/700740/Reports/Newzoo_Free_2016_Global_Games_Market_Report.pdf [dostęp: 30.11.2016].

¹³ *Global Games Market Report 2015*, SuperData, Nowy Jork 2015, s. 7.

¹⁴ *Ibidem*.

¹⁵ D. Słomski, *Gra Wiedźmin 3. Akcje CD Projekt rekordowo drogie*, 19.05.2015, Money.pl, <http://www.money.pl/gielda/spolka-dnia/artykul/gra-wiedzmin-3-akcje-cd-projekt-rekordowo,45,0,1803821.html> [dostęp: 30.11.2016].

¹⁶ *GameINN – dotacje na produkcję gier*, Game-inn, <http://dotacje-gameinn.pl/> [dostęp: 30.11.2016].

¹⁷ B. Chaciński, *Nowa kategoria Paszportów Polityki: cyfrowy twórca*, 29.11.2016, Polityka, <http://www.polityka.pl/tygodnikpolityka/kultura/paszporty/1684652,1,nowa-kategoria-paszportow-polityki-cyfrowy-tworca.read> [dostęp: 30.11.2016].

¹⁸ Szczegółowe dane i dokładna analiza stanu kultury gier wideo: M. Petrowicz, *Gry wideo – medium XXI wieku*, [w:] *Technokultura: transhumanizm i sztuka cyfrowa*, red. D. Gałuszka, G. Ptaszek, D. Żuchowska-Skiba, Kraków 2016, s. 160–164.

¹⁹ *Ibidem*, s. 170.

innymi o ciągle niskim statusie kulturowym tego medium²⁰, ale też zwraca uwagę na niedostateczne powiązanie badań nad grami (ang. *game studies*) z innymi mediami i dyscyplinami badawczymi²¹.

Niniejszy tekst jest próbą zespolenia rozważań nad grami wideo z zagadnieniem edukacji medialnej. Takie połączenie wynika nie tylko z konieczności poszerzenia wiedzy edukatorów o nowy i istotny obszar kultury cyfrowej, ale także z definicji samej edukacji medialnej. Jedna z nich, powstała w efekcie pierwszego Kongresu Edukacji Medialnej, który odbył się w 2014 r. w Krakowie, wskazuje, że nowoczesna edukacja medialna powinna: reprezentować interdyscyplinarne podejście; mieć charakter stosowany (tzn. być przydatna w rozwijaniu kompetencji społecznych, kulturowych, obywatelskich czy komunikacyjnych); być dostosowana do możliwości poznawczych, emocjonalnych i społecznych odbiorców oraz korespondować ze zjawiskami współczesnej kultury medialnej²². Prezentowane w niniejszym tekście rozważania wpisują się w te zalecenia, ponieważ w proces badawczy zaangażowano przedstawicieli różnych dyscyplin naukowych (interdyscyplinarność), zwrócono uwagę na kwestię kompetencji edukatorów medialnych i nauczycieli, a także odniesiono się do istotnego zjawiska współczesnej kultury medialnej, jakim są gry wideo.

Warto dodatkowo podkreślić znaczenie podejmowanej problematyki poprzez odwołanie do rzeczywistości społecznej. Współczesna mediasfera przechodzi ciągły proces szybkich przekształceń i charakteryzuje ją „ogromna złożoność, dynamika i zmienność jej struktury, wielość bodźców, wpływów i oddziaływań”²³. W efekcie coraz trudniej przychodzi nam nadążanie za kolejnymi zmianami. Sonia Livingstone wskazuje na proces prywatyzacji konsumpcji mediów, a także na powiązane z tym przeorientowanie relacji z tych o charakterze bezpośrednim (ukierunkowanych na najbliższych) na relacje pośrednie podtrzymywane przez media cyfrowe²⁴. Livingstone zauważa, że taka zmiana utrudnia pełnienie funkcji rodzicielskich, ponieważ współcześni rodzice nie mogą opierać się na doświadczeniach z własnego dzieciństwa – ufundowanych na innych mechanizmach uspołeczniania i konsumpcji mediów²⁵. Dla niektórych osób w średnim wieku i starszych medialną *terra incognita* są gry wideo²⁶. Co więcej, istnienia

²⁰ I. Bogost, *How to talk about videogames*, Minneapolis 2015.

²¹ Idem, *Game studies, year fifteen: notes on thoughts on formalism*, 02.02.2015, Bogost.com, <http://bogost.com/writing/blog/game-studies-year-fifteen/> [dostęp: 30.11.2016].

²² G. Ptaszek, M. Filiciak, T. Komorowski, E. Murawska-Najmiec, A. Ogonowska, G.D. Stunża, *op. cit.*, s. 225.

²³ M. Wrońska, *Nowoczesność wieloznaczna edukacji współczesnego adolescenta – wieloznaczność nowoczesna pracy nauczyciela*, [w:] *Media, edukacja, kultura. W stronę edukacji medialnej*, red. W. Skrzydlewski, S. Dylak, Poznań–Rzeszów 2012, s. 211.

²⁴ S. Livingstone, *From family television to bedroom culture: young people's media at home*, s. 9, [http://eprints.lse.ac.uk/2772/1/From_family_television_to_bedroom_culture_\(LSERO\).pdf](http://eprints.lse.ac.uk/2772/1/From_family_television_to_bedroom_culture_(LSERO).pdf) [dostęp: 30.11.2016].

²⁵ *Ibidem*.

²⁶ Zob. D. Gałuszka, *Relacja dziecko–rodzic w perspektywie gry komputerowej. Wyniki badania nad obecnością gier wideo w rodzinie*, „Kultura i Edukacja” 2016, nr 1, s. 206–209.

poważnej luki pokoleniowej w tym aspekcie dowodzą badania, takie jak raport *Dzieci po szkole – wolne czy zajęte*, w którym ukazano, że wspólne sięganie po gry wideo nie cieszy się poparciem i zainteresowaniem rodziców, przy czym samodzielne korzystanie z tychże jest popularne wśród dzieci w różnym wieku²⁷.

Metodologia badań własnych

Dalsza część niniejszego tekstu zawiera wnioski z badań jakościowych przeprowadzonych na potrzeby pracy magisterskiej na Wydziale Humanistycznym AGH w Krakowie. Badania te realizowano z przerwami od 16 marca do 24 czerwca 2016 r. za pomocą metod jakościowych, a konkretnie pogłębionych wywiadów eksperckich²⁸ ze standaryzowaną listą poszukiwanych informacji. W tym okresie udało się odbyć 20 rozmów z 21 ekspertami, których dotychczasowa aktywność pozwala na przyporządkowanie ich do przynajmniej jednej z następujących kategorii osób: zainteresowanych cyfrowymi mediami, w tym grami wideo; powiązanych z instytucjami edukacyjnymi (szkołą, stowarzyszeniami, fundacjami); posiadających wykształcenie i doświadczenie z zakresu edukacji medialnej, pedagogiki lub psychologii. W trakcie rozmów – zróżnicowanych zarówno pod względem czasu trwania, jak i formy (spotkania bezpośrednie w Krakowie i Warszawie, a także wideokonferencje z osobami z innych miast) – dyskutowano między innymi takie kwestie jak stan edukacji medialnej w Polsce; kondycja współczesnej rodziny w kontekście szybko zmieniającego się rynku nowych mediów (zasadniczo chodzi tutaj o gry wideo) czy różnice, jakie da się zaobserwować pomiędzy rodzinami żyjącymi na obszarach miejskich i wiejskich. Analiza zgromadzonych materiałów została przeprowadzona za pomocą oprogramowania typu CAQDA, a konkretnie programu MaxQDA.

Z charakteru przyjętej metodologii wynika nielosowy i celowy sposób doboru próby badawczej. Część ekspertów została wytypowana poprzez wykorzystanie metody kuli śnieżnej (ang. *snowball sampling*), która w praktyce polega na wskazaniu kolejnego badanego przez osobę już wytypowaną do udzielenia wywiadu²⁹. Tego typu dobór jest typowy dla badań jakościowych, realizowanych w niewielkich grupach, które w przeciwieństwie do badań ilościowych pozwalają na uzyskanie bogatych znaczeniowo danych³⁰.

²⁷ Por. *Dzieci po szkole – wolne czy zajęte. Raport badawczy*, wrzesień 2016, <https://df6ygc0mues19.cloudfront.net/wp-content/uploads/2016/09/Raport-Dzieci-po-szkole-wolne-czy-zaje%CC%A8te..pdf> [dostęp: 30.11.2016].

²⁸ Szczegółowe omówienie techniki wywiadu eksperckiego: J.R. Stempień i W.A. Rostocki, *Wywiady eksperckie i wywiady delfickie w socjologii – możliwości i konsekwencje wykorzystania. Przykłady doświadczeń badawczych*, „Przegląd Socjologiczny” 2013, t. 62, z. 1, s. 87–100.

²⁹ E. Babbie, *Badania społeczne w praktyce*, tłum. W. Betkiewicz, Warszawa 2003, s. 205–206.

³⁰ *Ibidem*, s. 48–49.

Gry wideo w edukacji pozaformalnej

Opisywany wcześniej rozwój kultury gier wideo i zmienność współczesnej mediasfery utrudniają realizację obowiązków rodzicielskich, a także stawiają rodziców przed nowymi wyzwaniem. Jednym z zadań instytucji i organizacji³¹ wspierających rodzinę jest wyjaśnianie rodzicom złożoności środowiska społecznego, w którym przyszło im realizować swoją rolę, a także zaopatrywanie ich w wiedzę i umiejętności praktyczne, które stanowią niezbędny zasób kompetencyjny współczesnych opiekunów. W ten sposób instytucje mogą realizować także zadanie uświadamiania rodziców i ukazywania im roli mediów w życiu dorastających dzieci. W kontekście interesującej mnie problematyki najistotniejsze wydają się te organizacje, które realizują zadania wynikające z szeroko pojętej edukacji medialnej. W tym podrozdziale zajmę się ogólnym omówieniem działań fundacji i stowarzyszeń realizujących zadania edukacji pozaformalnej, a w kolejnym naszkicowana zostanie rola szkoły. W opinii moich rozmówców kwestia sposobu realizacji programów edukacyjnych i szkoleniowych wiąże się zasadniczo z trzema problemami:

- 1) niedostatecznym w stosunku do potrzeb zakresem prowadzonych działań,
- 2) brakiem holistycznego podejścia do edukacji medialnej,
- 3) marginalizacją zagadnień związanych z grami wideo.

Ekspertcy wskazywali, iż obecnie realizowane w Polsce projekty z zakresu edukacji medialnej to zaledwie kropla w morzu potrzeb. Przekonywali, że tylko w stosunku do polskiego systemu oświaty, czyli bez brania pod uwagę działań ukierunkowanych na rodzinę, skala niezbędnej do wykonania pracy jest tak duża, iż brakuje wykwalifikowanych edukatorów medialnych, którzy mogliby prowadzić projekty mające na celu wzbogacanie kompetencji medialnych nauczycieli i rodziców, a także działać na rzecz zmiany opisywanego dalej modelu edukacji powszechnej w Polsce. Z przeprowadzonych rozmów wynika, iż edukacja medialna ma dziś w Polsce charakter rozproszony i nieformalny. W efekcie dochodzi do sytuacji nieświadomego powielania podobnych badań i inicjatyw czy też „odkrywania koła na nowo”. Mowa była między innymi o „pączkujących inicjatywach” i braku kompleksowych oraz skoordynowanych działań – w szczególności wobec zagadnień związanych z grami wideo, które stanowią margines inicjatyw realizowanych przez organizacje pozarządowe. Pomimo wysiłków szeregu fundacji i stowarzyszeń, trudno mówić o istotnej jakościowej zmianie zarówno polskiego systemu oświaty, jak i kompetencji medialnych polskich rodziców, szczególnie w perspektywie poruszanej tutaj problematyki.

³¹ W trakcie przeprowadzonych wywiadów moi rozmówcy wspominali o takich organizacjach jak: CoderDojo Polska, PEGI, Latarnicy Polski Cyfrowej, Fundacja Dzieci Niczyje (obecnie: Fundacja Dajemy Dzieciom Siłę), Fundacja Nowe Horyzonty, Superbelrzy RP, Fundacja Orange, Centrum Cyfrowe Projekt: Polska, Fundacja Nowoczesna Polska, Instytut Kultury Miejskiej w Gdańsku, Polskie Towarzystwo Edukacji Medialnej, Narodowy Instytut Audiowizualny, Centrum Edukacji Obywatelskiej.

W kwestii marginalizacji tematyki gier wideo moi rozmówcy wskazywali na zjawisko skupiania się na zagadnieniach podstawowych, związanych z bezpieczeństwem dzieci w sferze cyfrowej (tu pojawiły się przykłady kampanii społecznej na temat pedofilii w internecie czy pogadarek dla nauczycieli, w których trakcie omawiano zjawisko cyberprzemocy). W takiej perspektywie gry mogą uchodzić – jak określił to jeden z rozmówców – za niewinne zagrożenie, kojarzone raczej z „zabawą yoyo” aniżeli z kwestią wartą większej uwagi. Natomiast jeśli to zainteresowanie grami występuje, to często ma ono dość jednostronny charakter, ponieważ przekazuje się rodzicom, ale też nauczycielom, wiedzę o możliwości uzależnienia od tego medium czy innych zagrożeniach z nim związanych. Brakuje podejścia podkreślającego edukacyjne, wychowawcze i społeczne walory gier wideo. Taka ograniczona perspektywa może wynikać z niewystarczającego poziomu kompetencji i wiedzy o grach wideo. Ekspertcy odnosili się tutaj do początków edukacji medialnej w Polsce i przypominali, że pierwotnie zadaniem tym zajmowali się poloniści i bibliotekarze – niekoniecznie zainteresowani i kompetentni w zakresie cyfrowych technologii, w tym gier wideo. Ekspertcy wskazywali też na brak ogólnopolskiej kampanii społecznej ukazującej gry wideo w szerokiej perspektywie czy też znaczącego projektu realizowanego przez ważną instytucję lub organizację pozarządową (np. cyklu warsztatów, ale też publicznego muzeum gier wideo, które mogłoby realizować misję edukacyjną).

W tym miejscu chciałbym poruszyć kwestię rodzin najbardziej narażonych na wykluczenie i problemy wychowawcze związane z obecnością gier w ich środowisku. W trakcie rozmów z ekspertami ujawnił się problem braku na obszarach wiejskich dostatecznego wsparcia (zarówno w formie oferty szkoleniowej, jak i pomocy ze strony instytucji czy organizacji) skierowanego do rodziców dzieci zaangażowanych w media cyfrowe. To poważny problem, ponieważ – jak wynika z badań Wojciecha Broszkiewicza w podkarpackich społecznościach lokalnych – najniższy poziom kapitału kulturowego u rodziców obserwuje się w przypadku mieszkańców najbardziej peryferyjnych wsi i małych miast³². Wśród ekspertów biorących udział w moim badaniu znalazły się osoby, które realizowały warsztaty dla rodziców czy nauczycieli z bardzo małych i peryferyjnych miejscowości. Okazuje się, że kluczowe znaczenie ma postawa liderów środowiskowych – dyrektorów szkół, przedstawicieli władz gmin czy lokalnych instytucji kultury (świątlic, bibliotek, domów kultury czy nawet kościołów). Pełnią oni funkcję pośredników pomiędzy ekspertami a rodzicami, mogą tych ostatnich motywować i zachęcać do udziału w organizowanych spotkaniach czy konsultacjach, a zazwyczaj dysponują też niezbędną infrastrukturą (wynajem sal, udostępnienie pracowni komputerowej etc.). Trzeba też podkreślić to, że eksperci dostrzegają problem dotarcia do opiekunów bez kompetencji cyfrowych

³² W. Broszkiewicz, *Kapitał kulturowy członków peryferyjnego regionu w kształtującym się społeczeństwie informacyjnym. Na przykładzie wyników badań uczniów gimnazjów podkarpackich*, „Konteksty Społeczne” 2013, nr 2, s. 51–52.

i bez wiedzy o grach wideo – czyli najbardziej skłonnych do wycofywania się z growej aktywności dzieci. Z przeprowadzonych przeze mnie rozmów wynika, że tacy ludzie nie skorzystają z coraz bogatszych zasobów udostępnianych na stronach internetowych instytucji i organizacji pozarządowych (materiałów edukacyjnych, tekstów poradnikowych, list polecanych gier etc.), co przecież byłoby doskonałym rozwiązaniem w przypadku rodzin wiejskich, gdzie brak bezpośredniej oferty szkoleniowej może być rekompensowany poprzez samodzielne wzbogacanie kapitałów na podstawie zasobów sieciowych. Korzystanie z materiałów cyfrowych wiąże się jednak z koniecznością nabycia minimalnych kompetencji informatycznych i informacyjnych, w czym może pomagać główna instytucja edukacyjna, czyli szkoła.

Gry wideo w edukacji formalnej

Broszkiewicz w przywołanym już tekście dochodzi do wniosku, iż kapitał kulturowy rodziców wpływa na szereg cech rodziny, takich jak: status ekonomiczny, posiadanie (bądź nie) dostępu do internetu, aspiracje edukacyjne dzieci czy ich cechy osobowościowe³³. Swoje rozważania odnosi do wymogów społeczeństwa informacyjnego i sugeruje, że w przypadku miejscowości peryferyjnych niski poziom kapitału kulturowego u rodziców może narażać ich dzieci na marginalizację – być swoistym hamulcem społecznego awansu młodszego pokolenia. Warto więc mieć świadomość tego zagrożenia, a także możliwości jego minimalizacji poprzez wzbogacanie kompetencji cyfrowych i kulturowych rodziców. O ile opisywane wcześniej działania z zakresu edukacji pozaformalnej spotykają się z szeregiem ograniczeń i trudności, to edukacja realizowana w sposób formalny zapewnia – przynajmniej teoretyczną – możliwość dotarcia do większości dzieci, a przez to – do ich rodziców. Rola szkół i nauczycieli jest tutaj na tyle znacząca, że jedna z ekspertek określiła ich mianem „środowiskowych agentów zmiany”. Stanowią oni istotny węzeł komunikacyjny pomiędzy światem dziecka a rodzicami i przedstawicielami organizacji zaangażowanych w zadania z zakresu edukacji medialnej. Mogą zachęcać rodziców do większej aktywności, do uczestnictwa w medialnej – nie tylko – aktywności dziecka, angażować ich w proces edukacji szkolnej i domowej czy wreszcie przekazywać rodzicom profesjonalną wiedzę i porady wychowawcze. Niestety, z przeprowadzonych rozmów eksperckich wynika, że ten opis – jeśli odniesiemy go do sfery mediów cyfrowych, a w szczególności do zagadnienia gier wideo – nie przystaje do szkolnej rzeczywistości. Moi rozmówcy wskazywali na stosunkowo niskie zainteresowanie nauczycieli grami wideo. Gdy pytałem o powody takiego stanu rzeczy, wskazywano na kilka czynników, które omówię w dalszej części artykułu.

³³ *Ibidem.*

W wymiarze osobowościowym (nastawień) chodzić tu może o strach części nauczycieli przed nowoczesną technologią, niepewność w konfrontacji z bardziej kompetentnymi uczniami (niekiedy jest to tylko błędne wyobrażenie nauczyciela) czy dyskomfort związany z koniecznością zmiany modelu nauczania i opanowania nowych metod. Ważne są też warunki strukturalne, w których działają nauczyciele. Z rozmów z ekspertami wynika, iż zasadniczym problemem polskiego systemu szkolnictwa jest jego struktura – oparta na edukacji masowej i ewaluacji postępów w formie egzaminów i testów. Ta standaryzacja modelu kształcenia z jednej strony ułatwia ocenę kompetencji i wiedzy uczniów, z drugiej jednak – poważnie utrudnia wdrażanie rozwiązań opartych na nowoczesnych technologiach i innowacyjnych modelach dydaktycznych. Tę sytuację jeden z ekspertów określił mianem systemu „globalnych korepetycji za publiczne pieniądze”, w który wpisana jest fundamentalna sprzeczność: pojawiają się kolejne programy i projekty szkoleniowe, mające na celu wprowadzenie do polskich szkół nowych technologii (tu często jako przykład wymienia się tablicę multimedialną) i metod nauczania, ale jednocześnie nie zmienia się podstawowe założenie edukacji masowej, standaryzowanej i schematycznej, której nadrzędnym celem jest przygotowanie uczniów do dobrego wyniku na egzaminach państwowych. Takie warunki strukturalne utrudniają proces modernizacji systemu oświaty.

Na poziomie mikrospołecznym trzeba dostrzec związek pomiędzy wymogami systemowymi a możliwościami realizacji indywidualnych strategii przez nauczycieli chcących wdrażać innowacyjne rozwiązania. Chodzi tutaj o takie zjawiska jak: przeładowanie obowiązkami, wymogi kuratoriów oświaty i zobowiązania ustawowe czy wreszcie presja dyrekcji, domagającej się dobrych wyników uczniów w testach i egzaminach. Wpływ struktury na praktykę jest znaczący i ograniczający (jeden z ekspertów, mówiąc o podstawie programowej, użył określenia „kajdany zniewalające nauczycieli”), ale liczy się też postawa samych pedagogów, którzy niekiedy rezygnują ze swobodnego kształtowania swoich lekcji na rzecz instrukcji płynących z góry – na przykład bezkrytycznie przyjmowanych gotowych scenariuszy zajęć. Ciekawe jest też ujęcie zaproponowane przez jednego z ekspertów (badacza gier), które można określić mianem historyczno-genderowego. Wskazywał on na fakt feminizacji zawodu nauczyciela, co w połączeniu z hermetycznością kultury gier komputerowych, jeszcze w latach 90. XX w. określanej mianem „męskiej” (zdominowanej – zarówno w produkcji, jak i odbiorze – przez mężczyzn), a także mniejszą dostępnością nowych technologii w Polsce, kształtowało dość niekorzystne warunki socjalizacyjne dla ówczesnych nauczycielek i kandydatek do podjęcia tego zawodu. W efekcie spora część pedagogów może cechować się staromedialnymi nawykami odbiorczymi, które Magdalena Szpunar określa jako „formę więzów, spod których jednostka przez dłuższy czas nie potrafi się wyzwolić”³⁴.

³⁴ M. Szpunar, *Nowe-stare medium. Internet między tworzeniem nowych modeli komunikacyjnych a reprodukowaniem schematów komunikowania masowego*, Warszawa 2012, s. 35.

Jak już wspomiano, kwestia gier wideo występuje w praktyce szkolnej, ale z rozmów eksperckich wynika, że znów mamy tu do czynienia z podejściem przygodnym i ostrzegawczym – tematyka ta pojawia się zazwyczaj przy okazji realnych problemów i negatywnego wpływu tego medium na życie dzieci (np. ucznia, który przychodzi na lekcje przemęczony, bo spędza nocę na korzystaniu z gier wideo). Zasadniczo pomija się pozytywne aspekty, a jeśli już próby takie są realizowane – to punktowo i raczej przez nauczycieli, których określilibyśmy mianem pasjonatów innowacji w edukacji czy hobbystów. Moi rozmówcy przekonywali, że nauczyciele mają tendencję do nastawienia „wiem tyle, ile potrzebuję”. Nie trzeba tłumaczyć, że taka postawa wyklucza – lub znacznie utrudnia – rozwijanie własnych kompetencji i wdrażanie innowacji do praktyki nauczycielskiej. Potwierdza to historia ekspertki-nauczycielki, która próbowała zainteresować grono pedagogiczne warsztatami wyjaśniającymi rodzicom edukacyjne możliwości gry *Minecraft*. Był to pomysł ojca jednego z jej uczniów. Niestety, propozycja nie zyskała aprobaty innych nauczycieli, a same warsztaty nie doszły do skutku. Inny mój rozmówca twierdził, że nauczyciele bardzo niechętnie podchodzą do nowinek także w wyniku obaw o negatywne konsekwencje i możliwe trudności. Chodzić tu może o problemy związane z bezpieczeństwem (np. nagrywanie zajęć smartfonami), ale też obawy nauczycieli przed zmianą czy koniecznością opanowania nowych narzędzi – ekspert określił takie podejście „paradygmatem ryzyka”. Co ważne, z podobnymi obawami nauczycieli stykają się inni badacze zainteresowani wdrażaniem innowacyjnych programów nauczania opartych na grach wideo³⁵. Niechęć nauczycieli nabiera szczególnego znaczenia, gdy zwrócimy uwagę na ekologię grania w polskich szkołach. Gry wideo są w nich obecne na przynajmniej kilka sposobów: są tematem rozmów wśród uczniów; niekiedy dochodzi też do ich niekontrolowanej wymiany w murach tej instytucji; bywają wykorzystywane na lekcjach (np. informatyki) jako forma nagrody czy dla zabicia czasu; korzysta się z nich w przerwach na urządzeniach mobilnych; a jedna z ekspertek przytoczyła nawet przykład szkolnej imprezy, na którą część dzieci zdecydowała się przebrać za postacie z gry wideo.

Czy zatem szkoła może być instytucją realnie wspierającą rodziców dzieci-graczy? Wydaje się, że w dużych ośrodkach miejskich niekoniecznie będzie stanowić ona pierwszy wybór, ponieważ można tam włączyć się w wiele inicjatyw pozaformalnych i liczyć na ich pomoc w procesie dotarcia do rodziców, niezbędne wsparcie mogą uzyskać również sami rodzice. W miejscowościach najbardziej peryferyjnych, gdzie brakuje innych niż szkoła instytucji kultury, a NGO są często nieobecne, sytuacja wygląda zgoła inaczej i wsparcie szkoły może być kluczowe. Jak wskazywali eksperci, najistotniejsza jest w tym przypadku postawa dyrekcji poszczególnych placówek – bo w dużej mierze od niej zależy możliwość wejścia do szkoły przez edukatorów i innowatorów edukacyj-

³⁵ Por. M. Wardaszko, M. Jakubowski, *Projekt innowacyjnego programu nauczania i symulacyjnej gry decyzyjnej do przedmiotu „ekonomia w praktyce”*, „Homo Ludens” 2013, nr 1 (5), s. 293.

nych czy przełamania początkowej niechęci grona pedagogicznego. Dlatego warto uświadamiać decydentom rolę kompetencji informatycznych, informacyjnych oraz wiedzy o nowych mediach (w tym grach wideo) w budowaniu lepszej relacji pomiędzy ich podwładnymi a uczniami. Jedna z ekspertek (nauczycielka w szkole podstawowej) przyznała, że chociaż nie zna wszystkich gier wideo, o których rozmawiają w trakcie lekcji jej wychowankowie, to posiadane przez nią kompetencje informatyczne oraz informacyjne pozwalają jej na szybkie wyszukanie niezbędnych informacji w internecie. Efekty są zaskakująco pozytywne. Dzieci, widząc nauczyciela sprawnego technologicznie i zainteresowanego grami, wchodzi z nim w interakcję: dyskutują i pokazują (w szkolnej pracowni informatycznej), w jaki sposób korzystają z danych gier. W ten sposób budowana jest dobra relacja pracowników szkoły z uczniami, co może być następnie spożytkowane w kontaktach z rodzicami. Co więcej, gry wideo mogą być wykorzystywane na lekcjach i wcale nie musi się to wiązać z wydatkami (zakup gry komercyjnej) czy trudnościami technicznymi (nie wszystkie szkoły posiadają sprzęt zdolny do uruchomienia gier, szczególnie tych najnowszych). Do omawiania na lekcjach języka polskiego czy wiedzy o kulturze przykładów pochodzących z gier wystarczy sprzęt dostępny od lat w większości szkół, czyli projektory i komputery podpięte do internetu. Jednocześnie rozwój kultury vlogerskiej na portalu YouTube sprawia, że nauczyciele mogą korzystać z kompletnych nagrań z większości gier wideo. Z pewnością omawianie renesansowej architektury Florencji na przykładzie gry z serii *Assassin's Creed* może być ciekawsze i kulturowo bliższe „cyfrowym tubylcom” niż przeglądanie książki czy nawet pokaz slajdów w PowerPoint.

Podsumowanie

Zaprezentowany przegląd wybranych aspektów zastosowania gier wideo jako elementu działań edukacyjnych, choć ma charakter skrótowy, pozwala zapoznać się z najważniejszymi problemami, do których należą: niewystarczająca liczba wykwalifikowanych edukatorów medialnych i ich relatywnie niskie kompetencje w zakresie wiedzy o grach wideo, a także rozproszony (przygodny) charakter prowadzonych działań. Rola osób zaangażowanych w edukację medialną pozaformalną jest kluczowa, ponieważ stanowią one grupę, która może bezpośrednio wspierać zarówno rodziców dzieci-graczy, jak i środowisko szkolne – chodzi tutaj o realizowanie spotkań, których celem jest wzbogacanie kompetencji cyfrowych i medialnych rodziców oraz nauczycieli. Funkcjonowanie tych ostatnich jest warunkowane założeniami podstawy programowej i charakterem szkolnych praktyk organizacyjnych. Co więcej, obserwowana jest pewna inercja i opór nauczycieli – jak i systemu, w którym funkcjonują. Chodzi tu o indywidualne strategie postępowania (np. niechęć do rozwijania kompetencji) oraz sztywność i wysokie sformalizowanie systemu oświaty. Dlatego w przypadku tej grupy

istotnym aktorem społecznym stają się decydenci – dyrektorzy szkół, bez których wsparcia nie można realizować pomysłu wdrażania do tych instytucji treści edukacyjnych związanych z grami wideo. Ważna jest też przyjmowana wobec gier postawa, bo ta ciągle bywa skupiona na związanych z nimi zagrożeniach i negatywnych konsekwencjach grania. W ramach omówionego obszaru badawczego należy więc wykonać poważną pracę uświadamiającą – zarówno o samym medium gier wideo, jak i opartych na nich projektach edukacyjnych. Niniejszy tekst może stanowić punkt wyjścia do realizacji tak sformułowanego zadania.