

Przestrzeń cyfrowa bez granic

O tym, jak przekonać ignoranta do stosowania gier w edukacji akademickiej z dr. Waławem Kulczykowskim z Wydziału Historycznego rozmawia dr Beata Czechowska-Derkacz



Doktor Waław Kulczykowski

Fot. Bartosz Drażdżyński

► **Grywalizacja ma tyle samo zwolenników, co przeciwników. Zwłaszcza wśród osób zajmujących się edukacją. Pan jest zdecydowanym zwolennikiem, a nawet pasjonatem tego sposobu nauki.**

Myślę, że wszyscy się ze mną zgodzą, że grając, bawiąc się, człowiek

najłatwiej chłonie wiedzę. Uruchamiamy grę dla rozrywki, ale to nie znaczy, że nie ma w niej elementów edukacyjnych i nie możemy, świadomie lub nie, nauczyć się w ten sposób czegoś nowego. Gry coraz częściej pojawiają się w procesach rekrutacyjnych i edukacji – to oznacza, że są bardzo popularne wśród młodych ludzi.

Jest to wyznacznik dzisiejszych czasów – cyfryzacją wkraczamy w przyszłość, nowoczesność. Do niedawna bawiło mnie to, że mając trzydzieści dwa lata zwracałem się do studentów „wy młodzi...”, ale widać wyraźnie, że zaszła zmiana pokoleniowa, a ja, jako również jeszcze młody człowiek, stoję pomiędzy dwoma światami. Urodziłem się w czasach, w których dane mi było zobaczyć ogromną zmianę cywilizacyjną. Z jednej strony – wychowałem się w świecie czarno-białego telewizora, później kolorowego, i telefonów stacjonarnych. Z drugiej strony – obserwowałem cyfryzację, pojawienie się internetu i ogromne zmiany, jakie ze sobą to przyniosło. Natomiast niewiele młodszy ode mnie ludzie urodzili się i wychowywali w środowisku cyfrowym i innego nie znają. To nie znaczy, że są gorsi, bo nie wiedzą na przykład, generalizując, jaka jest budowa włącznika i nie potrafią naprawić czegoś mechanicznego... Oni mają zdolności cyfrowe i ten świat jest dla nich bardzo ważny. Gry są obecnie wykorzystywane w niemal każdej przestrzeni życia społecznego i zawodowego, są po prostu atrakcyjne, trafiają do młodych ludzi i musimy nauczyć się wykorzystywać je w edukacji. W ten sposób będziemy potrafili nadażyć za duchem czasu i za oczekiwaniami nowych pokoleń.

► **Chciałabym, aby przekonał mnie pan, jako nauczyciela akademickiego, ale ignoranta w kwestiach gier komputerowych, że warto je stosować w nauczaniu. Proszę się postarać, bo hasło „nauka przez zabawę” jest już mocno wyeksplloatowane. Nauka to nie tylko zabawa, to również intelektualna praca wymagająca wysiłku. Tego także powinniśmy uczyć młodych ludzi.**

Jedni preferują tradycyjne formy nauki, inni szukają alternatywy – interakcji, zaangażowania, immersji, wczucia się w postać, możliwości, które daje wirtualna rzeczywistość. W mojej ocenie obie formy są wartościowe. Uważam, że gra powinna być narzędziem wykorzystywanym w edukacji, ale nie powinna jej dominować. Na przykład w 2014 roku powstała gra polskiego wydawcy 11bit studios „This War of Mine”, w której uczestnik wciela się w cywila w oblężonym mieście. Fabuła, w sposób niedosłowny, nawiązuje do konfliktu na Bałkanach i oblężenia w Sarajewie. Musimy odnaleźć się w tych realiach i przeżyć. W związku z tym uczestnik gry zmaga się z wieloma moralnymi rozterkami. Musi decydować, czy ważniejsze jest przetrwanie, czy pomoc słabszym, co i na ile może poświęcić. Czy to ma sens? W wyniku starań twórców gry ma ona trafić do kanonu lektur nieobowiązkowych, do omawiania na języku polskim i etyce.

► **Zaczyna mnie pan przekonywać... Taki sposób wykorzystania gry jako narzędzia edukacyjnego wydaje się znakomitym wyjściem do dyskusji na przykład o moralności.**

Możemy pokazać okrucieństwo wojny i uświadamiać młodym ludziom, że obecna sytuacja, kiedy panuje względny spokój, nie dochodzi na terenie Polski do konfliktów zbrojnych, jest czymś, co możemy stracić. Możemy pokazać, jakie konsekwencje niesie wojna, uświadomić, że wojna, używając języka graczy, nie jest zwykłą „strzelanką”, gdzie jesteście nieśmiertelnymi komandosami i ratujemy świat. W prawdziwym świecie musimy podejmować dramatyczne decyzje dotyczące życia i śmierci. Wykorzystując tę grę, dodając inne, książkowe lektury, na przykład *Pa-*

miętnik z powstania warszawskiego, *Inny świat*, możemy stworzyć lekcję pokory względem wojny i historii, ale też pokazać trudne aspekty moralnych wyborów człowieka. Ale tak jak mówiłem wcześniej, gra nie powinna być głównym elementem zajęć, a ich dopełnieniem, bo może mieć ona również swoje wady.

► **Spróbujmy zatem pokazać te najważniejsze wady, ale też zalety.**

Największą zaletą gier jest ich globalny zasięg. Jeżeli chcemy dotrzeć z informacją do najodleglejszych zakątków świata, najlepszym rozwiązaniem jest stworzenie gry komputerowej. Po pierwsze – gra służy rozrywce, co samo w sobie jest atrakcyjne. Po drugie – jest to produkt cyfrowy, więc możemy wykorzystać internet i dotrzeć z grą, gdzie tylko chcemy – jest ją dość łatwo spopularyzować. Główną wadą jest natomiast to, że przy tworzeniu gier musimy liczyć się z kompromisami i uproszczeniami. Gra ma przede wszystkim bawić, sprawiać radość. Edukacja nie może być wprowadzana w sposób nachalny. Musimy zachowywać balans pomiędzy edukacją a rozrywką, czyli pomiędzy tym, co wnosi edukator, a tym, co wnosi doświadczony twórca gier, który zna się na rozrywce. Jest to jednak wada, którą można zrekompensować, szukając złotego środka, w którym wszyscy, zarówno twórca, jak i edukator, a przede wszystkim gracz będą usatysfakcjonowani. Musimy pamiętać, że możemy stworzyć nawet najbardziej rozbudowaną grę edukacyjną na świecie, ale jeżeli nie będziemy potrafili od pierwszych minut zdobyć zainteresowania graczem, to może on uznać ją za nieatrakcyjną i po prostu wyłączyć. Dlatego

w mojej ocenie w przypadku gier rozrywka zawsze powinna stać na pierwszym miejscu, a elementy edukacyjno-naukowe powinny być nienachalnie i z wyczuciem „przemycane” do jej scenariusza.

► **Gdyby miał pan wymienić najpopularniejsze gry edukacyjne czy naukowe, nie tylko historyczne, które z nich znalazłyby się na pańskiej liście?**

Jest ich bardzo dużo, ale podniosę poprzeczkę i zacznę od gry, która może służyć terapii. Amerykańska Food and Drug Administration dała niedawno zielone światło na wpisanie na listę leków gry „EndeavorRX”, która ma służyć w terapii dzieci w wieku pomiędzy osiem a dwanaście lat z problemami z ADHD. Dzieci, które grają w tę „grę na receptę”, przez wskazany przez lekarza czas, mają mniejsze problemy z utratą koncentracji. Skuteczność tej gry jest potwierdzona badaniami naukowymi, a na ich temat został opublikowany artykuł w prestiżowym czasopiśmie „The Lancet”. Innym, znakomitym przykładem jest polska gra zatytułowana „Rosemary’s Fate”, która powstała we współpracy ze Specjalnym Ośrodkiem Szkolno-Wychowawczym dla Dzieci Niewidomych i jest skierowana do osób niewidomych. Miałem okazję w nią zagrać w trakcie targów Poznań Game Arena i uważam, że jest ona fenomenalna! Usiadłem przed komputerem, włączyłem grę i zobaczyłem czarny ekran... Nic nie rozumiałem, jak w nią grać? Ale to gra, którą można zrozumieć dopiero po założeniu słuchawek. Jej potęga leży w niesamowitym dźwięku przestrzennym, który prowadzi nas przez świat ludzi niewidomych. Gracz używa tylko kilku klawiszy, które są łatwe do znalezienia na klawiaturze. Kolejna na mojej li-

ście jest „Snow World” – gra, która powstała, aby pomóc zwalczać ból u osób z rozległymi poparzeniami. Gracz zakłada okulary VR, otrzymuje joystick i wędruje po śnieżnym świecie: przez lodowe jaskinie oraz ośnieżone stoki. Według badań gra faktycznie zmniejsza odczuwanie bólu nawet o trzydzieści procent, przede wszystkim poprzez siłę sugestii i odciąganie uwagi od bólu. Umożliwia ona łatwiejsze prowadzenie opieki pielęgnacyjnej w szpitalu bez konieczności podawania silnych środków przeciwbólowych. I czwarta gra – znany „Tetris”. Nie wszyscy wiedzą, że jest wykorzystywana w leczeniu traumy. Osoby cierpiące z powodu zespołu stresu pourazowego nawiedzają tak zwane flashbacki, powracające sceny związane z przeżyтыми, traumatycznymi wydarzeniami. Naukowo udowodniono, że jeśli ktoś, kto przeżył taką traumatyczną sytuację, w ciągu sześciu godzin od takiego wydarzenia zagra w tę grę, odciągnie swoją uwagę, to znacząco zmniejsza się szansa na powracające retrospekcje. Gry to jedynie forma, narzędzie, a możliwości ich wykorzystania jest bardzo wiele. Gry historyczne są mi na pewno bliższe i lepiej znane. Na Wydziale Historycznym prowadzę zajęcia dla studentek i studentów zatytułowane Historia w grach, w trakcie których wykorzystuję i prezentuję gry historyczne. Jednym z przykładów jest „Valiant Hearts: The Great War”, która pokazuje realia i okropieństwa pierwszej wojny światowej. Inną, równie ciekawą grą jest „Kingdom Come: Deliverance”. Fabuła tej gry została osadzona w Europie Środkowej na początku XV wieku. Akcja rozpoczyna się kilkanaście lat przed krwawymi wojnami husyckimi i w wyjątkowo dokładny sposób oddaje realia życia w średnio-wiecznych Czechach. Gra zosta-

ła stworzona przez Czechów, ale współpracowała z nimi Polka, Joanna Nowak, historyk sztuki i konserwator zabytków, która była odpowiedzialna za konsultacje naukowe. Wspomniałem wcześniej o „This War of Mine”, która nawiązuje do oblężenia Sarajewa, między innymi poprzez ukazanie owianej złą sławą Alei Snajperów. Wszystkie wymienione przeze mnie gry z pewnością pełnią bezcenną edukacyjną funkcję.

► **Czy powstała gra, która tłumaczy świat w czasie pandemii COVID-19 lub po niej?**

Taka gra powstała na długo przed pandemią COVID-19 i nosi znamieny tytuł – „Plague Inc.”. Uczestnik wciela się w rolę chorobotwórczego organizmu – bakterii czy pasożyta – albo wirusa, który atakuje ludzi. Naszym celem, jako szkodliwego czynnika, jest rozpowszechnienie się po całym świecie. Mutujemy, rozwijamy się i przyjmujemy coraz to bardziej inwazyjne formy, starając się pokonywać najróżniejsze przeszkody, które tworzy broniący się przed nami człowiek. Scenariusz tej gry jest wyjątkowo aktualny, zwłaszcza w dzisiejszych czasach, gdy świat nęka pandemia COVID-19. Możemy obserwować i uczyć się, jakie kroki powinny podejmować kraje i rządy, żeby zapobiec rozprzestrzenianiu się choroby, jakie są skutki pandemii i jakie zachowania powinniśmy wdrożyć, aby uniknąć zachorowania. Myślę, że ta gra ma bardzo wyraźne walory edukacyjne i bardzo ją polecam.

► **Prawie mnie pan przekonał... Ale czy nie obawia się pan problemu uzależnienia od gier? Jeśli przyzwyczaimy studentów do takiego rodzaju nauki, czy zechcą podjąć „tradycyjny trud” zdobywania wiedzy?**



Kadr z gry „Excavate!”

Trudno mi powiedzieć, czy wykorzystanie gier w edukacji spowoduje zwiększenie poziomu uzależnienia od gier. Myślę, że w dzisiejszych czasach znacznie bardziej uzależniający potrafi być internet, zwłaszcza social media. Proszę zwrócić uwagę, ile czasu każdy z nas spędza ze smartfonem w ręce. Generalnie mówimy o uzależnieniu cyfrowym, nie tylko uzależnieniu od gier. Nie jestem psychologiem i nie będę tego oceniał, to zadanie dla specjalistów. Zależy mi na tym, żeby nie zapominać o grach w procesie edukacji – utracilibyśmy ogromne wsparcie w popularyzowaniu wiedzy. Gry i tak będą powstawać, a ich rynek będzie się rozwijał. Zależy mi na tym, żeby naukowcy, akademicy zdawali sobie sprawę, że jest to znakomite narzędzie i powinniśmy włączać się w produkcję gier, aby nasza wiedza, nasze badania docierały do szerokiego grona odbiorców. Chciałbym, żeby gry uczyły rzeczy ważnych, także wrażliwości. Wspomniałem już o kilku grach, ale chciałbym dodać jeszcze jedną. Na Poznań Game Arena zobaczyłem ich wiele, ale jedna zrobiła na mnie szczególne wrażenie. To narracyjna gra przygodowa

z tytułowaną „Best Month Ever!”, która powstaje we współpracy ze studentami Warszawskiej Szkoły Filmowej. Gracz wciela się w postać matki, której został miesiąc życia i musi w tym czasie przekazać swojemu dziecku wszystkie najważniejsze, znane sobie wartości, rady i informacje o świecie. To gra niezwykle wartościowa, o ogromnych pokładach wrażliwości, powstająca przy udziale ludzi, którzy znajdują się na tworzeniu nie tylko gier, ale także filmów. Bardzo często słyszymy głównie o dużych, komercyjnych produkcjach, które powstają w wielkich „stajniach”, tworzone przez setki ludzi i z wielkim budżetem. Umykają nam małe, niezależne, ale często niezwykle wartościowe produkcje, często znacznie bardziej doskonałe od gier wysokobudżetowych. Wielokrotnie są to produkcje, które już po kilku minutach od uruchomienia potrafią wybić argumenty wszystkim, którzy sądzą, że gry to bezmyślna rozrywka i nic więcej.

► **Jest pan twórcą dwóch gier, które cieszą się dużą popularnością. Zagrało w nie ponad półtora miliona osób. Proszę uchylić drzwi do kuchni – w jaki sposób powstają tego rodzaju gry?**

Najważniejsze było dla mnie założenie, że nie chcemy tworzyć gry komercyjnej, która musi się sprzedać. Chcemy popularyzować naukę. Punktem wyjścia były wyniki moich badań naukowych. W przypadku pierwszej gry „Excavate!” wyniki pochodziły z badań wykopaliskowych, które prowadziłem na siedemnastowiecznym cmentarzu w Nowym Monasterzysku, a w przypadku drugiej gry „Waterworks!” wyniki były związane z moją pracą doktorską i dotyczyły dawnych obiektów hydrotechnicznych w Grudziądzu. Zależało mi na tym, aby moje badania dotarły do jak największego grona odbiorców, dlatego obie gry są całkowicie darmowe i ogólnodostępne. Jedynie co chcieliśmy „sprzedać” to wiedzę, ale w atrakcyjny sposób. Mówię „my”, bo przy tworzeniu tych gier współpracowałem z Mateuszem Sokalszczukiem. Znanim ekspertem, programistą i twórcą gier komputerowych. Ale, aby zatrudnić Mateusza, potrzebowałem finansowania, a więc musiałem pozyskać środki zewnętrzne. Pierwszą grę sfinansowała Fundacja na rzecz Nauki Polskiej, w ramach konkursu „eNgage” nastawionego na projek-



Kadr z gry „Waterworks!”

ty popularyzatorskie. Natomiast druga gra została sfinansowana przez ówczesne Ministerstwo Nauki i Szkolnictwa Wyższego w ramach programu Działalność Upowszechniająca Naukę. Zapytałem Mateusza o jego oczekiwania finansowe, które następnie umieściłem we wniosku. Te pieniądze w całości otrzymaliśmy. Proces twórczy polegał na tym, że spotkałem się z Mateuszem, przekazałem mu materiały naukowe, które powinny znaleźć się w grze, a on zaproponował swoją koncepcję gry i mechaniki. Jak wspominałem wcześniej, gra musi czegoś uczyć, ale musi być też atrakcyjna. Dużo dyskutowaliśmy, spieraliśmy się, aż wypracowaliśmy wspólny projekt. Obecnie, wraz z doktor Beatą Jędrzejczak i doktor Anną Reglińską-Jemioł z Wydziału Filologicznego UG pracuję nad trzecią grą. Najnowszy projekt jest finansowany ze środków programu Narodowej Agencji Wymiany Akademickiej w ramach konkursu „Promocja języka polskiego” i powstaje we współpracy z Uniwersytetem w Stambule, do którego studentów gra będzie skierowana.

► **Proszę mi powiedzieć, jako osobie, która nie wykorzystywa-**

ła do tej pory tego narzędzia, od czego powinnam zacząć?

Od rozmowy ze studentami – często oni są o wiele bardziej na bieżąco w kwestiach gier i ich możliwości niż nauczyciele. W czasie moich zajęć Historia w grach prezentuję różne gry, ale również pytam – co lubicie?, jakie gry znacie? Co nie powinno dziwić, bo wśród studentów są prawdziwi eksperci, którzy nie tylko są pasjonatami, ale też potrafią podzielić się informacjami o znakomitych grach z walorami edukacyjnymi, które można wykorzystywać na zajęciach. Poza tym warto porozmawiać z fachowcami, czyli z twórcami gier. Dobrym pomysłem jest wybranie się na targi gier komputerowych, na przykład Poznań Game Arena, gdzie obecni są również przedstawiciele środowisk akademickich. Rozmowa z pasjonatami, fachowcami, twórcami potrafi otworzyć umysł, zainspirować, pozwala też zdobyć ciekawe kontakty, które być może zaowocują współpracą. Może nawet wspólną grą?

► **Jako medioznawca muszę zapytać... Czy jest szansa na stworzenie gry, w mojej oce-**

nie dziś bardzo ważnej, dzięki której nauczymy się, jak odróżnić fake newsy od prawdziwej informacji, jak zrozumieć zjawisko postprawdy, jak walczyć z denializmem i infodemią?

Zacytuję – „Impossible is nothing”. W przestrzeni cyfrowej nie ma granic. Można stworzyć platformę, która uwrażliwiałaby na kwestie, o których pani wspomniała. Gra jest tylko formą, cyfrowym narzędziem, które jednak w znaczący sposób może wspierać edukację, stać się bezcennym atutem. Z mojego punktu widzenia ważna jest współpraca między środowiskiem akademickim, twórcami gier a ekspertami – praktykami w konkretnej dziedzinie, której gra ma dotyczyć. Ta współpraca jest kluczem. Jeśli jesteśmy gotowi na tworzenie gier – wystarczy kilka telefonów i wizja może stać się rzeczywistością.

► **Dziękuję za rozmowę.**

dr Beata Czechowska-Derkacz
Instytut Mediów, Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej, specjalista ds. promocji badań naukowych