

Karol Kowalczuk
karol.kow@interia.eu
Zakład Dydaktyki Ogólnej
Wydział Pedagogiki i Psychologii
Uniwersytet w Białymstoku

Wirtualne przygody w świecie gier komputerowych – nowy obszar edukacyjnej eksploracji

Powiadają, że historia jest najlepszą z nauczycielek oraz, że opowieści o czynach dokonanych w przeszłości określają kim jesteśmy teraz i kim będziemy w przyszłości. Mówi się też, że każda taka historia to lekcja, z której płynie światło prawdy. Opowiem Wam jedną taką historię. Znam ją dość dobrze, jako, że przez bardzo długi czas zbierałem jej fragmenty i zapisywałem w tej księdze. Przez całe lata próbowałem ułożyć z nich jakąś spójną całość. Każde słowo wryło się głęboko w moją pamięć. Być może teraz, gdy będę opowiadał Wam tę historię znajdę wreszcie odpowiedzi, których szukam.

Icewind Dale

Fragment ten wbrew pozorom nie pochodzi z powieści fantasy ani z książki przygodowej, chociaż jego epicki rozmach mógłby o tym świadczyć. Powyższy tekst stanowi wstęp do popularnej gry komputerowej RPG. Współcześnie stanowią one najbardziej popularną rozrywkę wśród młodzieży, ponieważ bardzo silnie potrafią wciągnąć użytkownika do swojego wymyślanego świata.

Od początków historii gier, kiedy możliwości graficzne dały szansę kreowania wirtualnej przestrzeni, rozwijała się ona w sposób bardzo dynamiczny. Wykreowany świat gry *Super Mario Bros* [Mańkowski, 2010, s. 148] stanowił kiedyś niemal idealną wirtualną rzeczywistość. Od tamtej pory minęło kilkadziesiąt lat i wyobrażenie gry idealnej uległo zdecydowanej przemianie. Współczesne komputery wspomagane procesorami o niewyobrażalnych możliwościach obliczeniowych, wyposażone w karty graficzne potrafiące stworzyć przenajróżniejsze obszary graficzne dają możliwości, o których wcześniej nam się nie śniło. Dało to szansę do przekraczania kolejnych granic, które wyznaczali twórcy gier komputerowych. Przekłada się to na stale rosnący realizm, a co za tym idzie, i na samą jakość wykreowanego świata gry.

Gry mogą stanowić nie tylko wspaniałą rozrywkę, ale i piękną przygodę. Mają one tę przewagę, iż dzięki symulacji potrafią wygenerować świat do złudzenia przypominający rzeczywistość. Możliwość uczestniczenia i oddziaływanie na niego daje doznania o wiele większe niż moglibyśmy uzyskać dzięki tradycyjnej książce. Osoba czytająca jest tylko biernym odbiorcą, natomiast gry dają możliwość płynnego i wielowymiarowego uczestniczenia w „opowiadanej” przygodzie. To stanowi o ich sile i popularności. Według E. Adamsa [2011, s. 35] gry powinny zawierać cztery podstawowe elementy: granie, udawanie, cel i reguły. Tylko odpowiednia synchronizacja i współdziałanie powyższych elementów decyduje o jakości gry i sile oddziaływania przedstawionego świata. Przekłada się to na jej atrakcyjność i grywalność.

Granie jest rodzajem aktywności, która polega na uczestniczeniu. Jest to specyficzny rodzaj interakcji wymagający aktywności gracza, którego działania mają wpływ na przebieg zdarzeń. Właśnie możliwość prawie fizycznego przebywania w świecie gry powoduje, że doznania gracza są zdecydowanie większe i pełniejsze, niż w przypadku tradycyjnych książek. To, co się dzieje na ekranie monitora jest przez gracza odbierane bardziej intensywnie, niż w przypadku suchego druku, ponieważ tutaj sam gracz może kształtować wydarzenia i sytuacje, oczywiście w obrębie określonej fabuły. Jednak daje to o wiele większe doznanie uczestniczenia niż w przypadku prac pisanych.

Uczestniczenie określa czynności polegające na tworzeniu w umyśle wymyślonej rzeczywistości. Niezwykle istotną rolę odgrywa tutaj symulacja. Jest ona rozumiana jako metoda odtwarzania zjawisk lub ich niektórych właściwości i parametrów, zachodzących w świecie rzeczywistym za pomocą ich zmatematyzowanych modeli, definiowanych i obsługiwanych przy użyciu programów komputerowych [*Encyklopedia PWN* 2012]. Innymi słowy można powiedzieć, że rzeczywistość wirtualna traktowana jest jako typowa symulacja komputerowa, która jest kreowana przez komputer w programach, grach, czy aplikacjach poprzez symulowanie nie tylko „suchego” obrazu i dźwięku, lecz kompleksowej, całkowitej rzeczywistości, w którą można „wejść”, i której można „dotknąć” [Bednarek, 2006, s. 328]. Stanowi ona o sile oddziaływania gier komputerowych, ponieważ z jej pomocą można wykreować i zdefiniować każdy wycinek rzeczywistości przenosząc go do wymyślonego świata komputera.

Drugim elementem związanym z uczestniczeniem w wirtualnej przygodzie jest tzw. magiczny krąg, którego definicję stworzył H. Huizinga [Huizinga, 1985]. Jako jeden z pierwszych dostrzegł on konieczność naukowej eksploatacji, zabawy stanowiącej formę wewnętrznej wolności każdego człowieka oraz stanowiącej obraz uczestniczenia w kulturze [Urbańska-Galanciak, 2009, s. 38]. Pierwotnie magiczny krąg odnosił się do placu zabaw, ale współcześni badacze gier komputerowych [Filiciak, 2006, s. 25] zauważyli możliwość przeniesienia tej teorii do świata gier. Polega ona na tworzeniu w umyśle pewnej iluzji świata, w którą gracze wchodzić akceptując jej założenia, sytuacje i zdarzenia, które występują w grze.

Cel gry określa wynik, który należy osiągnąć. Tak, jak każda zabawa, musi mieć wyraźnie oznaczoną czynność lub założenie, do którego gracze będą dążyć. Jest to ich zadanie główne, które wynika z rozgrywki, a którego zrealizowanie będzie wiązało się z jej satysfakcjonującym ukończeniem.

Istotnym elementem gry są również reguły, które stanowią zbiór definicji oraz instrukcji, które uczestnicy akceptują podczas grania. To one definiują cel gry. Akceptowanie ich wiąże się z osiągnięciem pewnego, założonego wyniku.

Wszystkie powyższe elementy składają się na jakość gry. Jeżeli są one prawidłowo sformułowane, gra jest produktem, który spełnia pokładane w niej nadzieje. Przekłada się to na tzw. grywalność, która oznacza stopień przyjemności płynącej z uczestniczenia w wirtualnej rozgrywce. Daje ona satysfakcję i sprawia, że zabawa jest fascynująca i wciągająca.

O bogactwie gry świadczą detale wirtualnego świata. Im jest ich więcej, tym bardziej wykreowana rzeczywistość może być odbierana jako realna. Wyraźnie można to zauważyć

jeżeli przeanalizujemy możliwości, jakie twórcy oferują w swoich produktach. Łatwo zaobserwujemy, że wykreowany wirtualny świat gier RPG jest światem w pełni funkcjonalnym, bogatym w szczegóły oddające realia świata rzeczywistego. Wśród cech współczesnych gier twórcy wymieniają:

- wolność wyboru – świat przedstawiony zachowuje się jak żywy i reaguje na zachowania gracza oferując dużo urozmaiceń,
- nieliniową fabułę wzbogaconą o liczne wątki poboczne,
- spektakularne i dynamiczne walki, na system których składa się intuicyjne sterowanie, taktyczne wyzwania, czy sceny jak z filmów,
- wolną i niczym nieograniczoną możliwość rozwoju bohatera – gracze mogą eksperymentować z różnymi profesjami poprzez ich zmienianie,
- zwierzęta, na których można podróżować,
- dużą różnorodność przedmiotów do znalezienia – losowo generowane części ekwipunku, tematyczne zestawy i „połączone przedmioty”, dające możliwość dowolnego eksperymentowania i zaspokajania potrzeby kolekcjonowania,
- szeroką gamę pięknych terenów: od wysokich gór po wybrzeża i głębokie jaskinie, a wszystko to ze znakomitym systemem tekstur,
- realistyczną fizykę świata przedstawionego i zaawansowany system pogody, które sprawiają, że świat staje się niezwykle żywy,
- zaawansowaną sztuczną inteligencję zarządzającą zachowaniem ogromnej wirtualnej wspólnoty,
- symfoniczną muzykę tworzącą świetną atmosferę i sprawiającą, że gra jest bardziej emocjonująca [Two Worlds, 2012].

Wyraźnie widać szczegółowość i detale, które wpływają na fakt, że świat przedstawiony jest możliwie najdokładniej. Jego wielowymiarowość i wieloaspektowość wpływa na to, że jest odbierany jako spójna całość, w której można toczyć rozgrywkę, i w której można przebywać. Stawia to grę komputerową o jeden poziom wyżej, niż tradycyjną książkę, czy film. Uczestniczenie w niej dzięki wszystkim powyższym aspektom zdaje się być głębsze i pełniejsze, niż w przypadku tradycyjnych źródeł przekazu.

Te wszystkie aspekty i cechy gier wpływają w sposób znaczący na młodego odbiorcę i powodują jego fascynację światem, w którym może osobiście uczestniczyć i według własnych upodobań eksplorować. Warto tę fascynację wykorzystać i bazując na naturalnej skłonności dzieci i młodzieży do korzystania z przekazów multimedialnych zastosować w nauczaniu. Możliwość wykorzystania pozornej zabawy do celów dydaktycznych byłaby niezwykle cenna, zwłaszcza, jeśli dotyczyłaby obszaru, w którym dzieci spędzają najwięcej wolnego czasu. Jest to tym bardziej prawdopodobne, jeżeli porównamy grę komputerową z grą dydaktyczną. Możemy wówczas znaleźć wiele podobieństw, które pomogą nam dostrzec korelację między tymi dwoma światami.

Warto zauważyć, że tradycyjna gra dydaktyczna, która jest definiowana jako rodzaj metod kształcenia należących do grupy metod problemowych i organizujących treści kształcenia w modele rzeczywistych zjawisk, sytuacji lub procesów, aby poznanie ucznia miało charakter bardziej bezpośredni [Bereźnicki, 2011, s. 267] ma wiele wspólnego z grami

komputerowymi. Zwłaszcza, jeżeli rozłożymy ją na poszczególne etapy, wśród których możemy wyróżnić:

- określenie pedagogicznych celów gry,
- określenie użytkowników gry oraz jej przebiegu,
- zebranie niezbędnych do opracowania gry materiałów (wszelkie gry symulacyjne stanowią modele różnych wydarzeń rozgrywających się w danych realiach),
- opracowanie scenariusza gry z uwzględnieniem poszczególnych ról, dopasowania elementów gry, harmonogramu oraz proporcji czasu gry do czasu rzeczywistego,
- zebranie materiałów wejściowych przeznaczonych dla uczestników gry (mogą to być również wykazy źródeł),
- ustalenie reguł oraz instrukcji gry,
- sprawdzenie, czy poszczególne role i cele gry są zrozumiałe,
- organizację wyposażenia technicznego,
- wykonanie z postronnymi uczestnikami próby gry,
- ustalenie czasu niezbędnego dla rozegrania gry,
- opracowanie planu omówienia gry po jej ukończeniu [eduX.pl, 2012].

Wyżej wymienione etapy dotyczące konstruowania gry dydaktycznej wyraźnie pokazują, że istnieje duża zbieżność między nimi a podstawowymi elementami gry komputerowej. W obydwu przypadkach łatwo dostrzec cele, reguły czy elementy symulacyjne. I to właśnie symulacja została dostrzeżona jako ważny element dydaktyczny. Wśród wielu pozytywnych zastosowań umożliwia ona śledzenie i analizowanie przebiegu operacji myślowych ucznia. Daje tym samym możliwość uzyskania szybkich informacji zwrotnych dotyczących efektywności jego każdego posunięcia. Symulacja z jednej strony umożliwia obserwację gracza, natomiast z drugiej strony wymaga od osoby uczestniczącej w zabawie oceny własnych poczynań.

Dla uczniów multimedia z grami komputerowymi na czele są naturalnym środowiskiem. Codziennosc, w jakiej dorastają i dojrzewają to rzeczywistość medialna. Komputer wraz ze swoimi możliwościami jest narzędziem do zdobywania informacji, ale przede wszystkim jest źródłem rozrywki. Młodzież nie ma większego problemu z poruszaniem się po wirtualnym świecie, który stanowi niekiedy bardziej swobodne miejsce kontaktów, niż rzeczywistość. Dlatego też w procesie kształcenia, w którym będzie wykorzystywane środowisko multimedialne może stać się przez to naturalnym i skutecznym obszarem nauczania.

Istotnym zadaniem stawianym przed wychowawcami jest stworzenie przyjaznego uczniom środowiska do zdobywania wiedzy [Eduforum, 2012]. Dlatego też nauczyciele powinni zwrócić na nie większą uwagę w procesie dydaktycznym. Często wykorzystują oni prezentacje multimedialne lub edytory tekstowe do zajęć dydaktycznych, ale na tym innowacje często się kończą. Rzadko w toku nauczania można dostrzec wykorzystanie bardziej zaawansowanych multimedii, takich jak na przykład gry komputerowe. Warto to zmienić, zważywszy na fakt, iż w znacznym stopniu przypominają one gry dydaktyczne.

Wirtualna przygoda może dostarczać wiele emocji związanych z jej przeżywaniem. Z drugiej jednak strony może prowokować działania niepożądane. Jak każde medium może wywierać negatywny wpływ na odbiorcę zwłaszcza, jeżeli nie będzie on miał dostatecznie

silnych mechanizmów obronnych lub poziom gry nie będzie dostosowany do jego wieku. Gry komputerowe to najbardziej popularna forma rozrywki dzieci i młodzieży, dlatego przed nauczycielami i wychowawcami stoi bardzo odpowiedzialne i ważne zadanie. Nie powinni negować wirtualnego świata, ale starać się zostać partnerem i mentorem młodego człowieka we właściwym korzystaniu z tej fascynującej możliwości rozrywki. Może dzięki temu będziemy mogli wykorzystać ten niedoceniany edukacyjnie obszar celów dydaktycznych?

Bibliografia

- Adams E.: *Projektowanie gier. Podstawy*. Wydaw. Helion, Gliwice 2011
- Bednarek J.: *Multimedia w kształceniu*. Wydaw. Nauk. PWN, Warszawa 2006
- Bereźnicki F.: *Podstawy dydaktyki*. Wydaw. Impuls, Kraków 2011
- Filiciak M.: *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*. Wydaw. Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006
- Huizinga H.: *Homo Ludens*. Wydaw. Czytelnik, Warszawa 1985
- Mańkowski P.: *Cyfrowe marzenia. Historia gier komputerowych i wideo*. Wydaw. Trio, Warszawa 2010
- Urbańska-Galanciak D.: *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*. Wydaw. Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2009

Netografia

- Eduforum*. http://www.eduforum.pl/modules.php?name=Publikacje&d_op...lid. // [dostęp 14.06.2012]
- eduX.pl*. <http://www.edukacja.edux.pl/p-5459-metody-aktywizujace-w-ksztalceniu-scenariusz.php/> [dostęp 14.06.2012]
- <http://encyklopedia.pwn.pl/haslo/3982026/symulacja-komputerowa.html/> [dostęp 14.06.2012]
- <http://patrz.pl/filmy/id/396763/> [dostęp 14.06.2012]
- Two Worlds*. <http://strefarpg.pl/gry/two-worlds/cechy-gry,996/> [dostęp 14.06.2012]