ACTA UNIVERSITATIS LODZIENSIS
FOLIA LITTERARIA POLONICA 7, 2005

Bogumiła Fiołek-Lubczyńska

GRY KOMPUTROWE W KULTURZE AUDIOWIZUALNEJ I EDUKACJI

Współczesna multimedialna gra komputerowa ma swoją wielowiekową historię. Jej korzenie sięgają po wiek XVII i kojarzone są z fabularnymi, wojennymi grami towarzyskimi. Gry te miały charakter strategicznej bitwy, rozgrywającej się w scenerii konkretnej epoki historycznej – np. wojen średniowiecznych[1]. Nowe fascynacje tematyczne przyniósł wiek XX. Mityczność, magia, tajemnicze podróże w przeszłość znalazły swoje miejsce w literaturze dzięki twórczości Johna Rolanda Tolkiena, Roberta Ervina Howarda, Davida Eddingsona, Phillipa Lovecrafta, a za jej pośrednictwem elementy fantasy trafiły do gier fabularnych. Akcja tych gier może rozgrywać się w świecie fantasy, bądź czerpać z popularnych mitów, opowieści o rycerzach i ich walkach z bestiami, o zdobywaniu złota i sławy. Niebawem – wraz z rozwojem technik komputerowych – scenerię gier elektronicznych wypełniły także elementy charakterystyczne dla przyszłości, czyli – jak zauważa Gillian Skirrow – postnuklearne metropolis, statki kosmiczne itp. Można powiedzieć, że współcześnie formą właściwą dla gier komputerowych stała się szeroko pojęta cyberprzestrzeń[2].

---

[1] Por.: G. Skirrow, *Piekielna wizja: analiza gier wideo*, [w:] *Po kinie?... Audiowizualność w epoce przekaźników elektronicznych*, red. A. Gwóźdź, Kraków 1994, s. 259.

[2] „Cyberprzestrzeń jest [...] elementem wspólnym dla całej cyberkultury. Cyberprzestrzeń jest przestrzenią wykreowaną i istniejącą wyłącznie w elektronicznych obwodach komputera, który staje się stwórcą światów – odrębnych, swoistych, nie podlegających ograniczeniom rzeczywistości fizykalnej". W obrębie pojęcia cyberkultury mieści się nie tylko kategoria cyberprzestrzeni, lecz także wirtualnej rzeczywistości, która stanowi cielesne i zmysłowe potwierdzenie istnienia przestrzeni wykreowanej przez całą sieć informatyczną. Zob.: P. Dębek, *Cyberkultura – wyzwanie humanistyki*, „Acta Universitatis Wratislaviensis" 1997, *Literatura i kultura popularna*, t. 6, s. 51–74.

Rozwój techniki spowodował, że gra towarzyska z kart książki i planszy do gry trafiła do automatu, konsoli i komputera. Automat został umieszczony w „salonie gier", natomiast konsola – połączona z monitorem telewizora – zagościła już w domu tzw. gracza, podobnie zresztą jak standardowa dziś gra multimedialna, przeznaczona na komputer. Drogę rozwoju tej ostatniej odmiany utorował wynalazek czytnika płyty kompaktowej CD-ROM, a także DVD[3]. Pierwsze gry wideo nie były skomplikowane technicznie, graficznie ani nawet tematycznie. Gra polegała najczęściej na układaniu kolorowych lub graficznych elementów w słupki, na odbijaniu piłeczki czymś w rodzaju elektronicznej paletki, zestrzeliwaniu „ludzików", pojawiających się na ekranie[4]. Dziś pojemność pamięci operacyjnej komputera (tzw. pamięć RAM) oraz parametry wydajności technologicznej kart graficznych pozwalają na tworzenie gier o skomplikowanej grafice i fabule. Standardem stały się gry o grafice zbliżonej do obrazu filmowego. Można powiedzieć nawet, że swoistym miernikiem kwalifikacji użytkowej gry stało się porównywanie obrazu i dźwięku gry do parametrów występujących w filmie. Współczesne gry komputerowe mają więc zbliżony do realistycznego obraz, posługują się sugestywnymi efektami dźwiękowymi, muzycznymi, czasami tekstem pisanym. Powyższe wyznaczniki wskazują równocześnie na audiowizualny charakter gier komputerowych, bowiem w obrębie specyficznej multimedialności występują kolejno: obraz, dźwięk, muzyka, tekst pisany.

Wybór gier oferowanych na płytach kompaktowych obejmuje różne kategorie. Są to chociażby: gry zręcznościowe, przygodowe, strategiczne i edukacyjne[5]. Pełnej klasyfikacji i charakterystyki gier dokonali Piotr Gawrysiak, Piotr Mańkowski i Aleksy Uchański w książce pt. *Biblia komputerowego gracza*[6]. Jest to pierwsza w Polsce publikacja, w której została podjęta próba opisania historii gier oraz ich zdefiniowania i sklasyfikowania. Autorzy opisali następujące typy gier:

- *Gry znikąd* (strzelaniny);
- *Z kwiatka na kwiatek* (gry platformowe);
- *Nić Ariadny* (gry labiryntowe);
- *W ciemnej uliczce...* (bijatyki);

[3] Dla gier multimedialnych podstawowy osprzęt to platforma komputera (IBM PC) albo specjalna konsola, podłączona do telewizora – konsola może również posiadać własne wyświetlacze; w jednym i drugim przypadku podstawowym nośnikiem informacji jest płyta CD-ROM; w konsolach mogą to być również tzw. kasety z pamięciami półprzewodnikowymi.

[4] Tego typu gry elektroniczne – zwane także grami wideo – były produkowane na skalę masową już w latach siedemdziesiątych XX w. w Stanach Zjednoczonych oraz w niektórych krajach Dalekiego Wschodu.

[5] Por. hasło: *Multimedia*, [w:] *Media* (leksykon), red. E. Banaszkiewicz-Zygmunt, Warszawa 2000, s. 125.

[6] *Biblia komputerowego gracza*, red. P. Gawrysiak, P. Mańkowski, A. Uchański, Warszawa 1998.

- *Z motyką na słońce* (gry sportowe);
- *Demon szybkości* (wyścigi samochodowe);
- *Wspinaczki po chmurach* (symulatory);
- *Kraina młodości* (gry przygodowe);
- *Rycerz kontra bestia* (gry *role-playing*);
- *Masowe oblicze* (gry wojenne);
- *Ekonomią i lemieszem* (gry ekonomiczne);
- *Przestrzeń zagłady* (trójwymiarowe strzelaniny)[7].

Popyt na gry tego typu jest dziś bardzo duży, a uwaga, iż komputer służy współcześnie dzieciom i młodzieży przeważnie do „grania" nie jest chyba przesadna. Gry wideo i gry komputerowe notują stały wzrost popularności, co w praktyce oznacza, że stale zyskują nowych odbiorców. Świadczą o tym chociażby wyniki analiz rynkowych – według danych amerykańskiej firmy IDC na rynku gier wideo w 1997 r. zanotowano 32% wzrostu sprzedaży w stosunku do roku poprzedniego[8]. Należałoby w tym miejscu zastanowić się, dlaczego wielomilionowe grono ludzi tak chętnie wchodzi w rolę użytkowników gier elektronicznych. Mówi się o dwóch ewentualnych czynnikach, wpływających na popularność gier. To proces **identyfikacji**, dzięki któremu gra nabiera dla gracza cech doświadczenia totalnego oraz **interaktywności**, dającej graczowi poczucie swoistej komunikacyjnej wolności. Można domniemywać, iż czynniki te wpływają na popularność gier elektronicznych, bowiem sprzyjają powstawaniu odczucia **przyjemności**.

Grający jest w sytuacji odbiorczej, odmiennej niż widz kinowy i telewizyjny. Może on być użytkownikiem gry komputerowej, konsoli połączonej z telewizorem lub automatu w „salonie", a proces grania będzie dla niego zawsze czynnością pochłaniającą – tak umysł, jak i ciało. Gra elektroniczna wymaga od użytkownika znacznego zaangażowania i koncentracji. Chwila nieuwagi może kosztować bardzo dużo, np. utratę punktów albo nawet życia bohatera, który jest wirtualnym odpowiednikiem samego grającego. Tego typu program komputerowy eliminuje możliwość wystąpienia odbioru rozproszonego, charakterystycznego dla telewizji, wyklucza również wystąpienie właściwej dla kina sytuacji odbioru, którą implikuje zaciemnienie sali oraz unieruchomienie w kinowym fotelu[9].

Grający wpływa na losy „swojego" bohatera w sposób bezpośredni, niejako identyfikuje się z nim. Proces identyfikacji powoduje zarówno uaktywnienie fizyczne użytkownika, jak i jego koncentrację umysłową.

---

[7] *Ibidem.*

[8] M. Filiciak, *W pogoni za przyjemnością. Krótki tekst o grach wideo i nie tylko*, [w:] *Nowe nawigacje. Współczesna kultura audiowizualna*, red. P. Kletowski i M. Wrona, Kraków 1999, s. 139.

[9] *Ibidem*, s. 139.

„Identyfikację kinową" można porównać do przysłowiowego „trzymania kciuków" za bohatera; można tu mówić o intencjonalnym sprzyjaniu wybranej postaci filmowej, ale nieustannie podstawą procesu „identyfikacji kinowej" jest pozaintelektualna pasywność odbiorcy[10]. Użytkownicy gier elektronicznych mają możliwość kontrolowania – w wirtualnej przestrzeni konkretnej gry – działań postaci. Jedynym ograniczeniem „wolności wyborów" jest w tym przypadku struktura samej gry – skończona liczba możliwych posunięć gracza-użytkownika[11]. Wpływ gracza na sam komunikat jest ograniczony przez konkretne ustalenia twórców i producentów gry elektronicznej, nie ma to jednak większego wpływu na intensywność identyfikacji, charakterystycznej dla procesu grania. Ważnym substytutem tego typu komunikacji jest po prostu możliwość wyboru jednej z „rozchodzących się ścieżek"[12] struktury gry. Interaktywność w komunikacji multimedialnej daje możliwości, jakich nie mają ani widzowie kinowi, ani telewizyjni – uczestnik gry „[...] staje się współtwórcą elektronicznych obrazów, konstruowanych w procesie nawigacji – czyli swobodnego poruszania się po programie, które przeciwstawione jest tradycyjnej lekturze strukturującej sensy w porządku linearnym"[13].

Gra elektroniczna zwalnia swojego „interaktywnego odbiorę" z linearnego typu lektury, do jakiego od stuleci przyzwyczajała odbiorców struktura tekstu literackiego, potem również filmowego. Ograniczenia strukturalne gier nie pozwalają na posługiwanie się przy ich charakterystyce określeniem **hipertekstu** – jednego z kluczowych pojęć, służących opisowi świata techniki i programów multimedialnych. Tradycyjna gra komputerowa nie jest hipertekstem w pełnym tego słowa znaczeniu, bo nie posiada nieograniczonej liczby linków, łączących ze sobą nieokreśloną liczbę elementów tekstowych. Należy zwrócić uwagę na pewną oryginalność struktur gier komputerowych. Gra nie jest typowym hipertekstem – zauważa Konrad Klejsa – bowiem jej program zawiera w sobie stworzony przez autorów i producentów „właściwy tekst"[14]. Według niego, „gra jest swoistym kulturowym fenomenem

[10] Zgoła odmienną sytuację mamy w przypadku doświadczeń z kinem interaktywnym. Piszą o tym m.in. R. W. Kluszczyński, *Film – wideo – multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*, Warszawa 1999; W. Godzic, *Oglądanie i inne przyjemności kultury popularnej*, Kraków 1996.

[11] O zagadnieniu ograniczeń interaktywności w procesie grania pisze P. Sitarski, *Kilka uwag o modelu odbiorcy*, [w:] *Od fotografii do rzeczywistości wirtualnej*, red. M. Hopfinger, Łódź 1997, s. 144–148. Por. także: D. Chateau, *Nowe technologie a luki w myśleniu*, [w:] *Widzieć. Myśleć. Być. Technologie mediów*, red. A. Gwóźdź, Kraków 2001, s. 31–34.

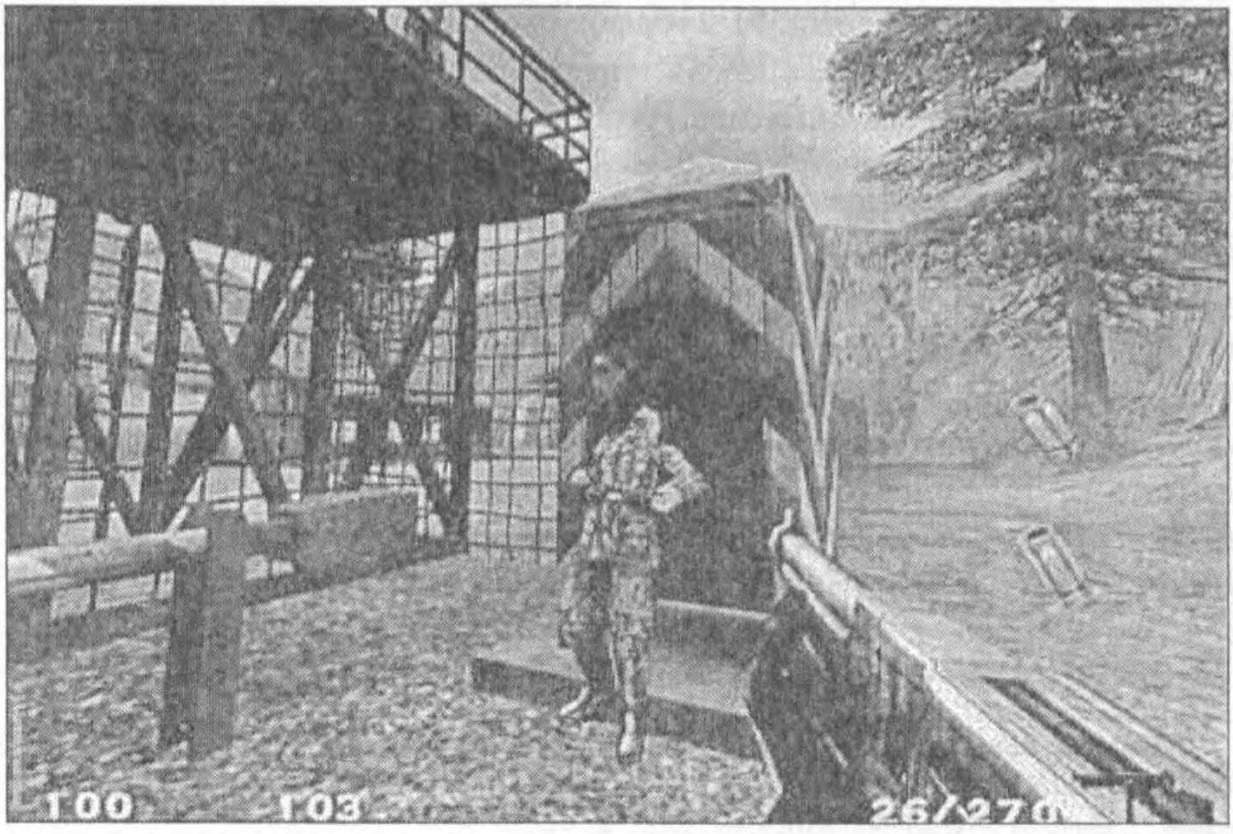
[12] Zob. K. Klejsa, *Gry komputerowe. Między hipertekstową anarchią a gwarancją sensu*, „Opcje" 2000, nr 5, s. 16.

[13] *Ibidem*, s. 16.

[14] *Ibidem*.

– [...] pośrednim między linearnym tekstem a hipermedialną instalacją, w której, posługując się postmodernistyczną retoryką, «o nic nie chodzi, wszystko uchodzi»"[15].

Użytkownikowi gier multimedialnych „wszystko uchodzi" również w innym sensie, obejmującym proces **stymulacji przemocy i okrucieństwa**. Aktywność uczestnika w totalnym doświadczeniu sytuacji grania oraz pełna identyfikacja z bohaterem może budzić obawy ze względów wychowawczych. Im większe okrucieństwo w grze, tym silniejsze odczuwanie okrucieństwa przez uczestnika komunikacji, zwłaszcza w programach typu FPP (*First Person Perspektive*). Uczestniczący w zabawie utożsamia się z bohaterem do tego stopnia, że postrzega świat gry jego oczami. Jest to rodzaj narracji subiektywnej, prowadzonej w pierwszej osobie, a to oznacza z kolei, iż gracz, po dokonaniu mordu przez swojego bohatera, może – jeśli opcja to uwzględnia – zajrzeć ofierze w oczy, dotknąć jej ciała, a nawet zbezcześcić jej zwłoki (np. przez podeptanie, co rzeczywiście w grach występuje). Ilustracja 1 jest przykładem takiej właśnie wizualizacji w grze, która wzmacnia poczucie okrucieństwa i brutalności.



Il. 1. *Przykładowa wizualizacja w strategii gier FPP*, „Komputer Świat" 2001, nr 13, s. 64

[15] *Ibidem*, s. 17.

Większość popularnych „zabawek elektronicznych" preferuje doświadczenie okrucieństwa – zwycięstwo zależy tu od liczby zdobytych punktów, a to z kolei od liczby „zniszczonych elementów" : zabitych ludzi, „skasowanych" pojazdów, zabudowań wroga itp.[16] Brutalizacja dzisiejszych gier zaszła – jak się powszechnie uważa – zbyt daleko. Jak twierdzi badacz zagadnienia, „Najbardziej popularne gry elektroniczne emanują niezwykłym okrucieństwem. Ukazują przemoc, śmierć i zniszczenie z ohydną, medyczną szczegółowością i chorobliwym wręcz sadystycznym zacięciem"[17]. Zwłaszcza są to gry z gatunku „Bij-zabij"[18]. Zaniepokojenie może budzić z pewnością realizm przedstawiania czynności bicia, uśmiercania, czyli brak szacunku dla człowieka, wartości, jaką jest życie. Realizm dotyczy nie tylko obrazu, lecz także dźwięku: jęków, pisków, gruchotu łamanych kości itp.

Klasykiem – jeśli tak można to określić – w grupie gier „Bij-zabij" jest *Mortal Combat*. Jeden z bohaterów unicestwia swoich przeciwników w specyficzny sposób: wyrywa im głowy wraz z kręgosłupem. Duży ładunek brutalności zawiera także gra pt. *DOOM*. Przerażenie budzi tu przestrzeń, w której umieszczona jest akcja programu – to ziemia po wojnie jądrowej, a ludzie, którzy ją przeżyli, muszą nadal walczyć o byt. Główny bohater został wyposażony do tej walki w tarczową piłę i laser. Jednakże największym zagrożeniem dla psychiki graczy mogą być, pojawiające się w tej grze, wzory antykulturowe – wątki satanistyczne. Można tu wymienić chociażby: głowę kozła, pentagram, trójkąt z cyrklem i węgielnicą itp. W tym programie, podobnie jak i w innych, zawierających wątki satanistyczne, profanuje się *sacrum*, ośmiesza wartości chrześcijańskie. Dzięki temu, że „diaboliczna symbolika" występuje w grach elektronicznych, czyli *de facto* w programach nastawionych na stwarzanie warunków do zabawy, rozrywki, przyjemności, elementy antykulturowe mają szansę przenikania do głębokiej podświadomości i pozostawania tam w formie utajonej przez długie lata[19].

Kolejną grupę programów, negatywnie oddziałujących na młodego człowieka, stanowią gry o tematyce erotycznej i pornograficznej. Na rynku dostępne są rozmaite gry o charakterze erotycznym – od seks-układanek (puzzle) począwszy, przez rozbieranego pokera, aż po symulowane wyrafinowane randki erotyczne. Dostęp do tego typu programów nie jest trudny; w sklepach z osprzętem multimedialnym pornodyskietek i CD-

[16] Badania dowodzą, że 95% gier elektronicznych to produkty odznaczające się dużym stopniem okrucieństwa i brutalizacji. Por.: S. Juszczyk, *Człowiek w świecie elektronicznych mediów – szanse i zagrożenia*, Katowice 2000, s. 112.

[17] S. Łukasz, *Magia gier wirtualnych*, Warszawa 1998, s. 51.

[18] A. Jankowska, *Media a edukacja kulturalna dzieci i młodzieży*, [w:] *Media a edukacja*, red. W. Strykowski, Poznań 1997, s. 177–180.

[19] Inne popularne gry z elementami satanistycznymi to np.: *Quake*, *Diabolo*.

-ROM-ów jest tak dużo, iż odnosi się wrażenie powszechności erotycznego przemysłu komputerowego. *Gry hazardowe i erotyczne, Bzykanie na ekranie, Sex z klasera konesera, Strip Poker Pro, Miłość na fali. Larry 7, Video strip poker – rozrywka i poker, Randez vous z nieznajomą – gry przygodowe, Super models, erotyka* i inne – są dostępne w sklepach z programami multimedialnymi i każdy może je zakupić, bowiem nieliczne programy posiadają uwagę w postaci napisu: „tylko dla dorosłych".

„Atrakcyjność gier – zauważa Mirosława Wawrzak-Chodaczek – objawia się użytkownikowi na różnych poziomach przyjemności. Dla jednych gry są zabijaniem czasu w pracy przy «windowsowym saperze» czy pasjansie, inni traktują je jako swoisty test zręcznościowy. Dla nałogowego gracza stanowią one często – podkreśla badaczka – cały świat, którego złożoność rośnie z każdym rokiem; świat w którym on może rządzić za pomocą kilku klawiszy, zaspokajając w ten sposób potrzebę posiadania władzy"[20].

Przytoczony fragment wypowiedzi autorki książki *Kształcenie kultury audiowizualnej młodzieży* zwraca uwagę na niepokojący syndrom wypełniania czasu, a w konsekwencji nawet swojego życia, przez uczestników współczesnej kultury właśnie grami komputerowymi. Programy tego typu stają się wśród młodzieży – drugą po oglądaniu telewizji – najpopularniejszą rozrywką, źródłem przyjemności. Gry zaczynają również spełniać podstawowe funkcje kulturowe i społeczne. Zaspokajają społeczną potrzebę posiadania władzy, a także wszelkie zapotrzebowania na proste wartości kulturalne. Komputer zastępuje jednocześnie naturalne kontakty z innymi ludźmi – dzieci „grają" w poczuciu samotności, sfrustrowania, zagubienia w świecie dorosłych. Młodociani gracze przyznają sami, że grając w grę komputerową nie narażają się na gniew rodziców, a więc i na odrzucenie, a to z kolei umożliwia im dokonywanie projekcji własnych marzeń i pragnień[21].

Kolejnym wynalazkiem współczesnej technologii, który sprawia, że „wszystko uchodzi", podobnie jak w przypadku tradycyjnych gier komputerowych, jest **rzeczywistość wirtualna** (*Virtual Reality* – VR). VR umożliwia człowiekowi przebywanie w świecie wygenerowanym przez komputer, w którym wszelkie prawa fizyki i natury mogą być ignorowane[22]. Technologia

[20] M. Wawrzak-Chodaczek, *Komputer jako nowe medium kultury domowej*, [w:] eadem, *Kształcenie kultury audiowizualnej młodzieży*, Wrocław 2000, s. 176.

[21] *Ibidem*.

[22] Por. H. Noga, *Wychowawcze i antywychowawczwe aspekty gier*, [w:] *Kongres Kultury Polskiej 2000. Edukacja kulturalna dzieci i młodzieży*, red. B. Idzikowski i E. Nawkiewicz-Niedbalec, Zielona Góra 2000, s. 410–417.

rzeczywistości wirtualnej nie jest powszechnie dostępna, ale od zaprezentowania tego „produktu" medialnego w 1991 r. na targach CEBIT w Hannowerze, trwają prace nad udoskonaleniem i jednocześnie upowszechnieniem produkcji oprzyrządowania, potrzebnego do korzystania z VR. Integralnym elementem *Virtual Reality* jest hełm, nakładany na głowę, w którym zainstalowane zostały dwa ekrany z ciekłego kryształu, odpowiedzialne za wyświetlanie generowanego przez komputer, trójwymiarowego obrazu. W 1995 r. powstały także interaktywne okulary, które pozwalają widzieć na wewnętrznych ekranach obrazy telewizyjne, wideo i komputerowe. Innym elementem systemu VR są rękawice, które pozwalają użytkownikowi na zachowanie sferycznej kontroli w cyberprzestrzeni. Istnieje powszechne przekonanie, iż rękawice są nową wersją używanego w grach komputerowych joysticka[23]. Wirtualna rzeczywistość stanowi świat doświadczany przez konkretnego użytkownika, to przestrzeń wrażeń wizualnych i czuciowych. Elementy systemu – jak chociażby: hełm, okulary, rękawice – pozwalają „poruszać się" w syntetycznym świecie. Trwają eksperymenty nad specjalnymi cybernetycznymi kombinezonami, nakładanymi na całe ciało, wyposażonymi w czujniki sensoryczne, które pozwalają na transmisję bodźców do wszystkich zakamarków ludzkiego ciała. Warto zastanowić się, czy rzeczywistość wirtualna nie stanowi kolejnego wielkiego zagrożenia dla współczesnych ludzi. VR izoluje użytkownika od świata obiektywnego, a jednocześnie wzmacnia interakcję człowieka z maszyną. Generowany przez komputer świat jest kolejnym – jeśli nie ostatnim – ogniwem procesu, zmierzającego do pełnego oddalenia się człowieka od naturalnego życia. Z perspektywy badacza, patrzącego chłodnym okiem na współczesne przemiany technologiczne, wydaje się, że przyszłość ludzkości i miejsce jej egzystencji zależeć będą w znacznej mierze od cyberprzestrzeni. Zbyt mocno współczesny człowiek wierzy w pozytywną moc przeniesienia w fizycznie nieistniejący świat i jakkolwiek znaczące byłyby zalety tego świata, jest to, i będzie, jedynie przestrzeń wykreowana, dana człowiekowi „zamiast"... Powinna być więc wykorzystywana przez człowieka w kategoriach zamiennych, kiedy „obecność" w cyberprzestrzeni oznacza świadomy wybór.

* * *

Pisząc o fenomenie gier komputerowych, Konrad Klejsa stawia ważne pytanie: czy naprawdę „trzeba grać, żeby wygrać"?[24] Równie ważne byłoby

[23] W. Godzic, *op. cit.*, s. 156–157.

[24] Zob. *W świecie mediów*, red. E. Nurczyńska-Fidelska, Kraków 2001.

– w przekonaniu piszącej – postawienie innego pytania: czy gra elektroniczna musi kojarzyć się głównie z zabijaniem, agresją, unicestwianiem, które stanowią warunek zdobywania punktów? Oczywiście – nie. Fenomen gier multimedialnych jest, i może być, wykorzystywany do realizacji celów **edukacyjnych**, **wychowawczych**, takich jak chociażby możliwość kształcenia umiejętności manualnych, przygotowanie do pracy z komputerem, kształcenie refleksu, spostrzegawczości, logicznego myślenia, wnioskowania, kreatywności itd. Badania prowadzone w tej dziedzinie przekonują, iż specjalnie przygotowane programy do gry mogą być pomocne w eliminowaniu wielu schorzeń u młodych ludzi.

Eksperymentalny program Rutgers University w Newark (New Jersey) wykazał, że gry mogą skutecznie korygować zdolności słuchowe małych dzieci. Treningi multimedialne umożliwiają również korygowanie masowo występującej dziś wśród dzieci dysleksji, która w dużej mierze jest wynikiem zaburzeń psychoruchowych[25]. Programy, wchodzące w skład pakietu przeciwdziałającego występowaniu u dzieci dysleksji, pozwalają im opanować umiejętność czytania prostych, ale całych wyrazów. Dzięki atrakcyjnej formie, edukacyjne gry komputerowe, stosowane w różnego rodzaju poradniach dla uczniów dyslektycznych, motywują dzieci do podejmowania czynności czytania, której w normalnych, szkolnych warunkach najczęściej bardzo się obawiają.

Niektóre z gier komputerowych spełniają warunki **gier dydaktycznych**. W definicji gry, podanej przez Wincentego Okonia, mówi się o jej wychowawczych funkcjach, bowiem m.in. uczy ona dzieci wygrywać i przegrywać. Gra dydaktyczna, według autora *Słownika pedagogicznego*, wymaga wysiłku myślowego od jej uczestnika i w tym sensie gra multimedialna spełnia warunek gry dydaktycznej[26]. Pojęciem gry w kategoriach edukacyjnych zajmował się również Krzysztof Kruszewski, który do jego charakterystyki dodał ważny **czynnik problemowości** i wyróżnił następujące typy gier: sytuacyjne, biograficzne, inscenizacyjne, burzę mózgów[27]. Do wymienionych w klasyfikacji Kruszewskiego gier należy dodać jeszcze gry symulacyjne, na które zwrócił uwagę Czesław Kupisiewicz[28].

Mirosława Kikulska, biorąc pod uwagę proponowane przez Kupisiewicza i Kruszewskiego typy gier dydaktycznych, dokonuje własnej klasyfikacji gier multimedialnych (zob. schemat 1).

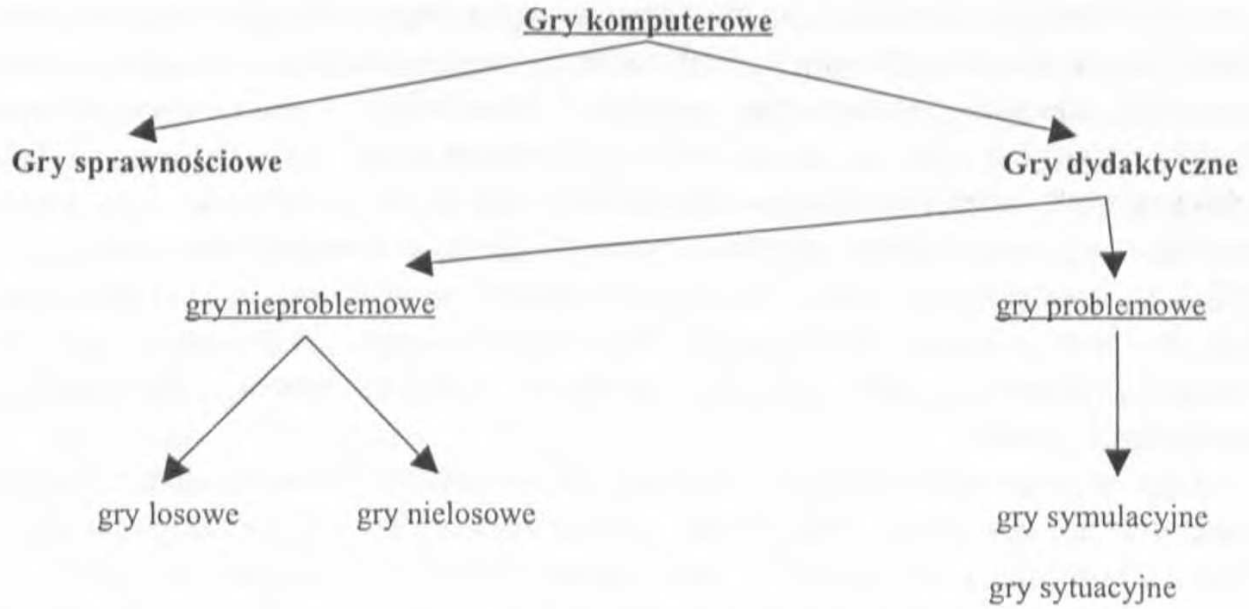
---

[25] Por. M. Filiciak, *„Zabij ich wszystkich!", czyli przemoc w grach wideo*, http://www.ha.art.pl/media/filiciak.html, (05.11.2001 r.).

[26] Por. W. Okoń, *Słownik pedagogiczny*, Warszawa 1987, s. 89.

[27] Por. K. Kruszewski, *Gry dydaktyczne – zarys tematu*, „Kwartalnik Pedagogiczny" 1984, nr 8, s. 118.

[28] Por. C. Kupisiewicz, *Podstawy dydaktyki ogólnej*, Warszawa 1980.



Schem. 1. Klasyfikacja gier komputerowych według M. Kikulskiej[29]

Gry sprawnościowe pozbawione są wartości wychowawczych i edukacyjnych, gdyż nie ułatwiają graczowi zdobywania wiedzy lub kształcenia umiejętności z wybranej dziedziny nauki, sfery życia społecznego lub kulturalnego. W kontakcie z programami zręcznościowymi użytkownik może kształcić jedynie sprawności, potrzebne do korzystania z komputera – zręczne posługiwanie się myszką (choć częściej używa się joystika), ćwiczenie refleksu, bowiem zwycięstwo w grze zręcznościowej zależy od liczby zdobytych punktów[30]. Tego typu edukacja występuje również w przypadku korzystania z gier dydaktycznych, dzięki którym dochodzi nie tylko do kształcenia podstawowych umiejętności zręcznościowych, lecz także dydaktycznych.

Najmniej skomplikowane gry dydaktyczne to gry nieproblemowe. Popularne układanie komputerowego (np. „windowsowego") *Pasjansa* można zaliczyć do multimedialnej sytuacji edukacyjnej, występującej w obrębie nieproblemowych gier losowych. Wymagane jest tu interaktywne współdziałanie gracza z komputerem, postępowanie według ustanowionych zasad oraz umiejętność rozróżniania (kolorów i figur). Zadaniem gracza jest bowiem dopasowanie kart, należących do jednego koloru i ułożenie ich na swoich asach[31]. Pośród gier nielosowych w tej samej grupie programów znaleźć można takie, które polegają na ułożeniu kolorów, figur w obrębie konkretnego

[29] Zob. M. Kikulska, *Walory dydaktyczne wybranych gier komputerowych*, „Toruńskie Studia Dydaktyczne" 1995, nr 8, s. 118.

[30] Ćwiczenie refleksu w grach sprawnościowych jest najczęściej związane z procesem zabijania przeciwników. Przykładowa gra to *No Lives Blood*; spotyka się również gry, które oprócz elementów typowo zręcznościowych zawierają proste struktury gier przygodowych, np. *In Cold Blood*.

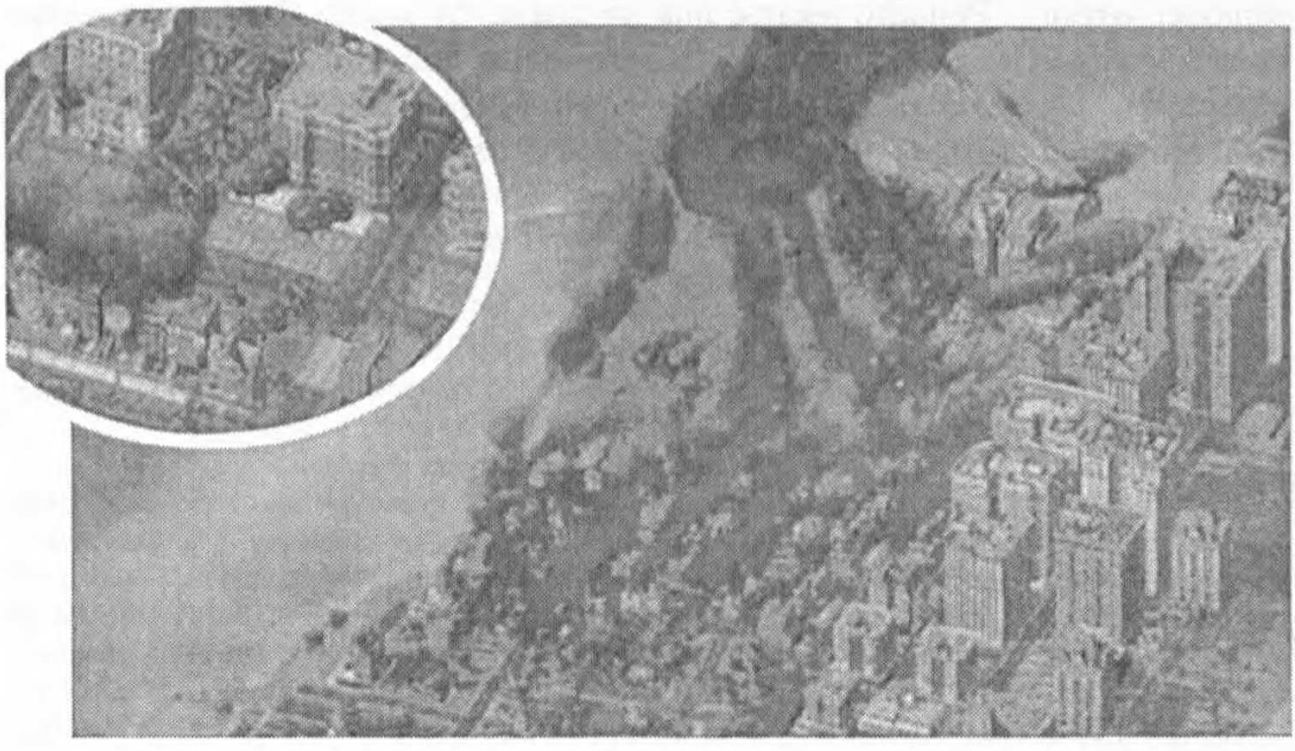
[31] Por. M. Kikulska, *op. cit.*, s. 120.

obrazka lub wytyczonego pola. Do tego typu gier należą m.in. wszelkie odmiany popularnego *Zetrixa* – *Sokoban*, *Mosaic* itp.

Gry nielosowe uczą rozróżniania kształtów i kolorów, refleksu, spostrzegawczości i cierpliwości, bez których próba ułożenia jakiegokolwiek pola obrazowego z pewnością nie powiedzie się.

Do grupy gier problemowych zalicza się dużą liczbę programów, w obrębie których możliwa jest nauka rozwiązywania różnorodnych problemów. Pedagodzy i rodzice na gry te powinni zwracać szczególną uwagę, ponieważ ich twórcy zadbali, by wiele gier symulacyjnych (w tym też przygodowych) i sytuacyjnych kształciło postawę twórczą użytkowników, logiczne myślenie, umiejętność podejmowania decyzji. W przypadku gier symulacyjnych chodzi o to, by uczestnik gry osiągnął umiejętności dotąd nieznane – jak w przypadku gier zawierających symulację jazdy samochodem, pilotowania śmigłowca czy lotu statkiem kosmicznym na księżyc (gra *Space Shuttle*). Dzięki dostosowanym do wieku gracza symulacjom – pozbawionym elementów agresywnych – młody człowiek może poznawać tajemnice kosmosu, świata mórz i oceanów, a nawet funkcjonowania ludzkiego organizmu, np. gra przygodowa pt. *Przygody prosiaczka Kwika. Tajemnice ludzkiego ciała.*

Wszechstronne możliwości wychowawcze dają gry sytuacyjne, w przypadku których gracz zostaje postawiony w położeniu wymagającym od niego logicznego myślenia, podejmowania trafnych decyzji. Dzięki interaktywnym programom z tej grupy młody człowiek ma możliwość nauczyć się odpowiedzialności za swoje postępowanie.



Il. 2. Wybuch wulkanu w centrum miasta to prawdziwy kataklizm „Komputer Świat" 2002, nr 13, s. 74

Ilustracja 2 obrazuje wybuch wulkanu w grze sytuacyjnej *Sim City*, który może się wydarzyć w projektowanym przez indywidualnego gracza mieście. Wykonanie własnego projektu może stać się prawdziwą lekcją zarządzania miastem, przemyślanego kierowania finansami, lekcją ekologii, kształcącą wszechstronne umiejętności – analizy sytuacji, wyciągania poprawnych wniosków; uczy obowiązkowości, odpowiedzialności i zaangażowania[32]. Kształci – co najważniejsze – możliwości twórcze człowieka, w przeciwieństwie do większości gier zręcznościowych[33], wyzwalających u użytkowników agresję i skłonności destrukcyjne.

Cyberprzestrzeń jest dla człowieka szansą wykorzystywania rozległych możliwości, jakie daje rozwój techniki. Stanowi jednak równie oczywiste źródło zagrożeń. Z taką samą sytuacją mamy do czynienia w przypadku wykreowanego świata gier komputerowych. Gracz niejednokrotnie pozostaje pod wielogodzinnym wpływem negatywnego oddziaływania: elementów przemocy, agresji, brutalności. „Elektroniczna przemoc" bywa w przypadku gier nie tylko oglądana, sporadycznie doświadczana, lecz także – w wyniku długotrwałego i wielokrotnego powtarzania – niejako ćwiczona i zapamiętywana. Można tu mówić o mniej lub bardziej świadomych aktach uczenia się okrucieństwa, o przyzwalaniu na destruktywny wpływ przemocy, płynącej wprost z ekranu komputera, telewizora. Przemoc i okrucieństwo są w grach nagradzane i premiowane. Fakt ten może być brzemienny w skutki. Uczestnicy interaktywnej komunikacji są narażeni na przechowywanie w pamięci różnorakich aktów brutalizacji, w wyniku czego pozostają w tzw. sytuacji uśpionej agresji[34]. Ponadto lekarze biją na alarm, by przeciwdziałać fizycznym konsekwencjom wielogodzinnego przesiadywania przed monitorem. Okuliści, neurolodzy i ortopedzi zauważają negatywne następstwa przedawkowania technologicznej rozrywki – osłabienie wzroku, zaburzenia psychosomatyczne oraz wady postawy[35].

Nie pozostaje nic innego jak tylko włączenie gier komputerowych do edukacji szkolnej. Proces grania może pojawiać się na lekcjach w pracowni

---

[32] Por. P. Piszkalski, *Możliwości wykorzystania gry komputerowej Sim City w edukacji dzieci klas młodszych*, „Toruńskie Studia Dydaktyczne" 1995, nr 8, s. 132.

[33] Inna wersja gry *Sim City*, opierającej się na podobnych zasadach.

[34] Badania Marka Sokołowskiego potwierdzają nie tylko szczególne zainteresowanie dzieci w wieku szkolnym grami komputerowymi, dowodzą ponadto, że uczniowie – w tym przede wszystkim chłopcy – zafascynowani są przemocą i brutalnością, które wypełniają większość gier elektronicznych. Programy tego typu – zawierające olbrzymi zapas bezwartościowych elementów brutalnych mordów, tematów satanistycznych oraz pornograficznych – stanowią zdecydowane zagrożenie wychowawcze dla młodego pokolenia. Por. M. Sokołowski, *Wpływ gier i programów komputerowych na dzieci*, [w:] *Edukacja a media*, red. W. Strykowski, Poznań 2000, s. 93.

[35] A. Wach, *Gry komputerowe – niewinna zabawa czy zagrożenie*, „Edukacja Medialna" 2001, nr 2, s. 30–34.

komputerowej i to zarówno na tych poświęconych edukacji informatycznej, jak i medialnej. Do nauczyciela należy dopilnowanie, aby zajęcia poświęcone komputerowi wypełnione zostały wartościowymi pod względem edukacyjnym i wychowawczym programami.

Jakie wnioski wynikają z tej sytuacji dla pedagogów? Jakie nowe cele powinna stawiać sobie współczesna szkoła (oczywiście przy ścisłej współpracy z rodzicami)?

1. Należy wykorzystać atrakcyjność gier komputerowych, włączając je do procesu nauczania. Mogą pojawiać się one zarówno na zajęciach poświęconych edukacji informatycznej, jak i medialnej, a także jako pomoc naukowa w określonych blokach programowych (o kosmosie, o ziemi).
2. Warto organizować atrakcyjne formy aktywnego spędzenia czasu wolnego jako antidotum na zbyt długie przesiadywanie przed komputerem.
3. Trzeba wskazywać młodzieży istotne zagrożenia dla psychiki młodego człowieka i jego kondycji fizycznej, wynikające ze zbyt długiego przesiadywania przed komputerem (co może prowadzić do uzależnienia).

Bogumiła Fiołek-Lubczyńska

COMPUTERSPIELE IN DER KULTUR UND BILDUNG

(Zusammenfassung)

Im Artikel stellt man die Bedeutung der Computerspiele zeitgenössisch sowohl in audiovisueller Kultur als auch schulischer Erziehung dar. Die Autorin beschäftigt sich mit der Beschreibung von Textdeterminanten (Charakteristik der Textstrukturen) und hebt ihre Eigentümlichkeit nämlich Interaktivität hervor. Neben thematischer Klassifikation der Computerspiele schildert sie Spiele, die in schulischer Bildung und dem Selbststudium von Spielbenutzern didaktisch funktionalisieren können.