



Gra jako narzędzie rozwijania kompetencji międzykulturowych na przykładzie projektu *Culture Crossover*

Streszczenie: We współczesnym świecie szybkich przemian społeczno-kulturowych, na które składają się również wzmożone ruchy migracyjne i formowanie społeczeństw zróżnicowanych kulturowo, istnieje potrzeba wdrażania metod i narzędzi pracy edukacyjno-wychowawczej dla kształtowania postawy tolerancji w społecznościach wielokulturowych. Jednym ze skutecznych narzędzi edukacyjnych stosowanych w edukacji międzykulturowej może być gra. Edukacja może wykorzystywać różne obszary „grywania”: gry słowne, dydaktyczne, zabawy integracyjne, a także sport. Gra może być z powodzeniem wykorzystywana również w edukacji międzykulturowej. Jednym z najbardziej wartościowych rodzajów gier w tym obszarze są te pozwalające na poznawanie kultur i wynikających z ich odmienności różnic kulturowych, odwołujące się nie tylko do obserwowalnych zachowań, ale również do hierarchii wartości stanowiących trzon tożsamości danej grupy społecznej – narodowej, etnicznej czy religijnej. Artykuł jest poświęcony prezentacji gry edukacyjnej powstałej w ramach międzynarodowego projektu *Culture Crossover*. Założenia teoretyczne i metodologiczne gry odwołują się do modelu wrażliwości kulturowej Milтона Benetta oraz wymiarów kultur scharakteryzowanych przez Geerta Hofsteda. Celem edukacyjnym jest wzrost świadomości kulturowej i rozwój empatii wobec osób odmiennych kulturowo dzięki uwzględnieniu różnych elementów międzykulturowego uczenia się – od informacji o danej kulturze, poprzez znajomość norm kulturowych i umiejętność przyjmowania lokalnej perspektywy aż do krytycznego rozumienia światopoglądów innych kultur.

Słowa kluczowe: empatia, wielokulturowość, kompetencje międzykulturowe, edukacja międzykulturowa, wrażliwość kulturowa, gra edukacyjna

Nie chcę, aby mój dom był zabudowany ze wszystkich stron ani aby moje okna były zatkane. Chcę, aby kultury wszystkich lądów przelatywały przez mój dom tak swobodnie, jak tylko jest to możliwe. Ale odmawiam, aby którakolwiek oderwała mnie od ziemi.

Mahatma Gandhi (Brzezińska-Hubert i Olszówka, s. 9)

Wstęp

W perspektywie szybko następujących przemian społeczno-kulturowych, na które składają się również wzmożone ruchy migracyjne i formowanie społeczeństw zróżnicowanych kulturowo, istnieje potrzeba wdrażania metod i narzędzi pracy edukacyjno-wychowawczej służących kształtowaniu postawy tolerancji. Jednym z głównych wyzwań współczesnego świata jest budowanie dialogu i otwartości pomiędzy różnymi narodami, kulturami i grupami społecznymi. Oczekiwania co do realizacji tego postulatu są kierowane szczególnie w stronę edukacji, zwłaszcza formalnej, w której zadania edukacji międzykulturowej wciąż pozostają na marginesie szkolnego systemu. Cele edukacji międzykulturowej, których realizacja przyczynia się do budowania społeczeństw otwartych na inność i różnorodność przez Jerzego Nikitorowicza, zostały scharakteryzowane następująco:

- „Kształtowanie świadomości równorzędności wszystkich kultur.
- Przygotowanie jednostek, niezależnie od pochodzenia i kultury, do pokojowego życia w społeczeństwie pluralistycznym.
- Uwrażliwienie na Inność, odmienne korzenie kulturowe i tradycje.
- Kształtowanie postawy otwartości i tolerancji, wyrzeczenie się poczucia wyższości kulturowej na rzecz dialogu, negocjacji i wymiany wartości.
- Wdrażanie do dostrzegania Inności i postrzegania jej jako wzbogacającej i ciekawej, a nie zagrażającej i wrogiej.
- Uświadamianie własnej tożsamości kulturowej, zwiększanie poczucia własnej wartości, bezpieczeństwa i samoakceptacji.
- Kształtowanie umiejętności rozwiązywania problemów związanych z uprzedzeniami, negatywnymi stereotypami” (por. Żłobicki, 2005, s. 187–188).

Mahatma Gandhi, którego wypowiedź uczyniłam mottem niniejszego artykułu, z pomocą trafnej metafory przedstawia istotę pluralizmu kulturowego. Otwartość na inne kultury, ich elementy i wartości przy jednoczesnej

świadomości własnej tożsamości kulturowej – to droga prowadząca do autentycznego dialogu międzykulturowego realizującego się w poszanowaniu wartości kultury własnej oraz obcej. Edukacja międzykulturowa powinna wyposażać jednostkę w wiedzę i umiejętności, a także umożliwiać rozwijanie świadomości i wrażliwości kulturowej tak, aby była ona przygotowana do życia w wielokulturowym społeczeństwie. Tożsamość człowieka będąca wynikiem procesu socjalizacji i kulturyzacji w warunkach wielokulturowości kształtuje się w sposób bardziej złożony, dynamiczny i wieloczynnikowy (Nikitorowicz, 2005). Tożsamość kulturowa jednostki ukonstytuowana przez wartości kultury pierwotnej może być stale rozwijana o nowe elementy, kierunki myślenia i sposoby zachowania dzięki efektywnym i wzbogacającym kontaktom międzykulturowym.

Podjętym w tekście zagadnieniem problemowym jest potencjał wykorzystywania gier jako narzędzi edukacyjnych służących rozwijaniu kompetencji międzykulturowych. Celem niniejszego artykułu jest analiza problematyki pogłębiania świadomości i wrażliwości kulturowej w przestrzeniach formalnego i pozaformalnego uczenia się z wykorzystaniem gry edukacyjnej. Artykuł jest skierowany przede wszystkim do praktyków edukacji międzykulturowej, osób pracujących z młodzieżą i dorosłymi z doświadczeniem migracji oraz z grupami zróżnicowanymi kulturowo. Część metodyczna artykułu zawiera prezentację narzędzia powstałego w ramach międzynarodowego projektu, co stanowi próbę wzmocnienia pomostu pomiędzy teorią a praktyką edukacji międzykulturowej. W duchu tej idei powstała gra *Culture Crossover*¹ oddana do wykorzystywania przez nauczycieli i edukatorów, animatorów, trenerów oraz wszystkich tych, którzy szerzą postulaty edukacji międzykulturowej w przestrzeni społecznej.

Kompetencje i uczenie się międzykulturowe

Jednym z kluczowych aspektów przygotowywania do życia w społeczeństwie pluralistycznym jest rozwijanie kompetencji międzykulturowych, które umożliwiają i ułatwiają radzenie sobie ze specyfiką funkcjonowania w śro-

¹ Projekt *Culture Crossover* był realizowany w latach 2020–2022 w ramach programu Erasmus+ finansowanego przez Unię Europejską. Partnerami projektu były organizacje pozarządowe i stowarzyszenia z pięciu krajów europejskich: Fundacja IRSE z Polski, KulturLife z Niemiec, MakeItBetter oraz SugoDesign z Portugalii, I-participate z Grecji oraz Elios z Włoch. Autorka artykułu, jako członkini Fundacji IRSE, była częścią międzynarodowego zespołu realizującego projekt i opracowującego grę.

dowiskach zróżnicowanych kulturowo. Szkoła jako przestrzeń realizująca funkcję edukacyjną oraz wychowawczą powinna przygotowywać do życia w wielokulturowym społeczeństwie poprzez kształtowanie postawy otwartości i akceptacji wobec różnorodności. W przestrzeni edukacyjnej istnieje zatem potrzeba wzmocnienia kadry nauczycielskiej do realizowania zadań edukacji międzykulturowej w dwóch wymiarach:

- rozwijanie ich kompetencji międzykulturowych, które w połączeniu z otwartością, tolerancją i empatią stanowią kluczowy element w pracy z grupą zróżnicowaną kulturowo;
- projektowanie i wdrażanie innowacyjnych narzędzi edukacyjnych służących realizacji celów i zadań edukacji międzykulturowej, co będzie prowadziło do rozwijania kompetencji międzykulturowych dzieci i młodzieży.

Kompetencja to termin o niejednoznacznych ramach definicyjnych – w zależności od ujęcia może ona charakteryzować wąski zakres określonych zdolności niezbędnych do wykonania jakiegoś zadania lub szerokie spektrum uwarunkowań człowieka nawiązujące nie tylko do technicznych umiejętności, ale także zdolności czy cech osobowości. Za Marią Czerepaniak-Walczak kompetencja to „wyuczany, satysfakcjonujący, choć nie niezwykły, poziom sprawności warunkujący efektywne zachowanie się (działanie) w jakiejś dziedzinie” (por. Kanios, 2010, s. 13). Z kolei Urszula Jeruszka (2016, s. 18) określa kompetencje jako „cechy instrumentalne i cechy kierunkowe osobowości człowieka warunkujące zdolność i możliwość skutecznego wykonania określonych zadań i pełnienia obowiązków oraz pozwalające osiągać strategiczne cele organizacji, przestrzegając standardów działania”. Rozwijanie kompetencji przebiega na trzech poziomach odnoszących się do jej komponentów – wiedzy, umiejętności i zachowania. Rozwój kompetencji na poziomie poznawczym oznacza zdobywanie wiedzy, kształtowanie określonego sposobu myślenia i przekonań, poziom emocjonalny to modelowanie stylów wyrażania uczuć i przeżywania stanów emocjonalnych, z kolei poziom behawioralny to nauka różnych tendencji zachowania się oraz wiedza na temat tego, jak i kiedy coś zrobić lub zachować się (Białek, Jarmuż i Ośko, 2015). Kompetencja charakteryzuje się złożonością (czyli istnieniem różnych elementów, które się na nią składają, takich jak wiedza czy motywacja), operacyjnością (czyli możliwością wykorzystywania jej w określonych działaniach i w określonym celu), zmiennością (czyli zarządzaniem kompetencjami w celu ich rozwoju, kształcenia i doskonalenia) oraz mierzalnością – możliwością dokonania pomiaru na podstawie obserwowalnych zachowań (Jeruszka, 2016).

Kompetencje międzykulturowe to zbiór różnorodnych elementów przejawiających się w zdolności do sprawnego działania w środowisku zróżnicowanym kulturowo. Umożliwiają one „nawiązywanie i podtrzymywanie relacji między różnymi osobami oraz prowadzenie dialogu międzykulturowego” (Białek, Jarmuż i Oško, 2015, s. 35). Według Karlfried Knapp i Annelie Knapp-Potthof – badaczy związanych z obszarem glottodydaktyki – kompetencja międzykulturowa oznacza „kompetentne postrzeganie innych i siebie, tj. dostrzeganie związków pomiędzy sposobem myślenia i zachowania innych i swoim własnym a konstruktami poznawczymi specyficznymi kulturowo” (Linka, 2011, s. 88). Kompetencje międzykulturowe, poza swoistymi jedynie dla tej kategorii podmiotowej, zawierają w sobie elementy wiedzy, umiejętności, zdolności i cechy, które realizują się już w ramach kompetencji kulturowych i wielokulturowych. Kompetencje międzykulturowe mogą być zatem rozumiane jako kategoria szersza pojęciowo i swoim zakresem obejmująca pozostałe dwa pozostałe rodzaje kompetencji. Takie ujęcie zależności pomiędzy kulturowymi, wielokulturowymi i międzykulturowymi kompetencjami prowadzi do uchwycenia sedna międzykulturowego uczenia się, które – zdaniem Alexandra Thomasa – „zachodzi wówczas, kiedy w kontakcie z inną kulturą osoba dąży do zrozumienia charakterystycznych dla tej kultury systemów postrzegania i interpretacji, myślenia, wartości i działania, zintegrowania ich z własnym systemem orientacji i wykorzystania ich w obcej kulturowo przestrzeni. Międzykulturowe uczenie się prowadzi, poza rozumieniem obcego systemu kultury, do refleksji nad własnym systemem kulturowym” (Michalewski, 2015, s. 101). Warto zaznaczyć, że kompetencje międzykulturowe nie są ściśle określonym zbiorem umiejętności, które zapewniają skuteczność w kontaktach między osobami pochodzącymi z różnych kultur. Istnieje wiele modeli charakteryzujących kompetencje międzykulturowe i czynniki wspomagające funkcjonowanie w środowisku zróżnicowanym międzykulturowo. Na skali *Basic (Behavioral Assessment Scale for Intercultural Communication)* autorstwa Brenta Rubena znajduje się siedem elementów efektywnej komunikacji międzykulturowej – empatia, szacunek, elastyczność ról, orientacja na wiedzę, postawa interakcyjna, kierowanie interakcyjne, tolerancja dla niejednoznaczności. Jednocześnie podkreśla się przy tym niezbędność współistnienia kompetencji wykonawczych takich jak znajomość języków, umiejętności komunikacyjne i prezencja (Kwieciński, 2005).

Gry w edukacji międzykulturowej

Gry jako narzędzie edukacyjne spełniają różnorodne funkcje. W zależności od rodzaju i struktury gry, nie służą one tylko nauce, ale także rozwijaniu zdolności poznawczych, umiejętności komunikacyjnych, kompetencji i postaw. Wincenty Okoń definiuje grę jako „odmianę zabawy, polegającą na respektowaniu ustalonych ściśle reguł” (Okoń, 1984, s. 89). Według Georga Iana Gibbisa gra to „działalność prowadzona przez współpracujących lub konkurujących decydentów starających się osiągnąć swoje cele w ramach określonych reguł” (Markowski, 2007, s. 75). Gra edukacyjna to gra, która poza dostarczaniem rozrywki wyposaża gracza w wiedzę lub rozwija określone zdolności (Węglarz-Masłowska, 2001). Gra jako narzędzie edukacyjne sprzyja również rozwijaniu kompetencji społecznych, uczy poszanowania zasad, umożliwia naukę współpracy i współdziałania, a także obchodzenia się zarówno z wygrywaniem, jak i przegrywaniem (Okoń, 1984).

Jednym z rodzajów gier, które można wykorzystywać w przestrzeni edukacyjnej, są gry planszowe, czyli takie, w których posługujemy się pionkami znajdującymi się na przygotowanej w tym celu powierzchni – planszy. Gra planszowa rozgrywana jest przez graczy zgodnie z zestawem reguł w celu osiągnięcia określonego celu (Węglarz-Masłowska, 2001). Wykorzystywanie gier planszowych w edukacji wpływa korzystnie na rozwój wszystkich sfer funkcjonowania. Na poziomie poznawczym oznacza to rozwój wiedzy o świecie, intelektu, umiejętności planowania i myślenia analitycznego, kreatywności, wyobraźni i twórczego myślenia, a także ćwiczenie pamięci, uwagi i koncentracji. Na poziomie emocjonalnym gry planszowe sprzyjają rozwojowi empatii, możliwości odraczania własnych pragnień, poznawaniu i odczuwaniu szerokiego spektrum emocji oraz kontroli świadomości własnych stanów emocjonalnych. Na poziomie społecznym następuje trening umiejętności społecznych, czyli cierpliwości, czekania na swoją kolej, wytrwałości w realizacji zadań i dążenia do celu, opanowanie sztuki przegrywania, rozwój więzi społecznych oraz testowanie siebie w różnych sytuacjach dzięki możliwości wchodzenia w role (tamże). Gra jako narzędzie spełnia zatem rolę nie tylko edukacyjną, ale także socjalizacyjną, kulturotwórczą czy wychowawczą. Wprowadzanie gier do edukacji jest korzystne również ze względu na atrakcyjność narzędzia, co z kolei podnosi motywację osób uczących się do aktywnego uczestnictwa w zajęciach.

Edukacja międzykulturowa również może wykorzystywać różne obszary „grywania”: gry słowne, dydaktyczne, zabawy integracyjne, a także sport.

Wciąż jednak istnieje niewiele narzędzi edukacyjnych, które pozwalałyby na kształtowanie kompetencji międzykulturowych z uwzględnieniem zmian na poziomie postaw i świadomości. Jedną z wartościowych i edukacyjnych propozycji może być gra pozwalająca na poznawanie kultur i wynikających z ich odmienności różnic kulturowych, odwołująca się nie tylko do obserwowalnych zachowań, ale również do hierarchii wartości stanowiących trzon tożsamości danej grupy społecznej – narodowej, etnicznej czy religijnej. Gra dydaktyczna pomaga realizować cele edukacji międzykulturowej nie tylko poprzez dostarczanie wiedzy teoretycznej o kulturach i różnicach kulturowych, ale również ze względu na uczenie przez doświadczenie oraz zaangażowanie emocjonalne osób uczących się (Klimowicz, 2004). Gry, zwłaszcza te z elementami symulacji, umożliwiają doświadczanie przez osoby grające sytuacji konfliktowych wynikających z różnic kulturowych oraz uświadomienie sobie, że te same sytuacje i zachowania mogą być interpretowane inaczej w zależności od kontekstu kulturowego (Sambor, 2007). Gry dydaktyczne ze względu na angażujący charakter uczestnictwa wspomagają kształtowanie postawy tolerancji i otwartości, rozwijanie świadomości kulturowej oraz empatii wobec osób odmiennych kulturowo.

Gra *Culture Crossover* – prezentacja narzędzia edukacyjnego

Opracowanie gry do edukacji międzykulturowej było odpowiedzią na brak łatwo dostępnych, darmowych i atrakcyjnych narzędzi edukacyjnych, które mogą być wykorzystywane zarówno w edukacji formalnej – szkołach i uczelniach, a także w edukacji pozaformalnej – podczas warsztatów, szkoleń, wymian młodzieży. Gra może być wykorzystywana w ramach lekcji wiedzy o społeczeństwie lub geografii, jako element wpierający proces komunikacji międzykulturowej pomiędzy społeczeństwem kraju przyjmującego a osobami z doświadczeniem migracji lub jako część treningu orientacji kulturowej. Niemniej jednak sprawdzi się również w warunkach nieformalnego uczenia się podczas spotkań towarzyskich lub jako element integracyjny w grupach wielonarodowych.

Cele edukacyjne gry *Culture Crossover* są zbieżne z etapami międzykulturowego uczenia się, co przekłada się na wspieranie procesu rozwijania kompetencji międzykulturowych. Cele szczegółowe można zatem scharakteryzować następująco:

- podniesienie poziomu wiedzy na temat kultur i typowych zachowań ich przedstawicieli wynikających z uwarunkowań kulturowych,

- wzrost świadomości kulturowej poprzez zapoznanie się z normami kulturowymi oraz oswojenie się z ich odmiennością od własnej kultury,
- nabycie umiejętności krytycznego rozumienia światopoglądów innych kultur dzięki poznaniu norm kulturowych oraz zdolności przyjmowania perspektywy osoby odmiennej kulturowo,
- rozwój empatii jako cechy stanowiącej kluczowy czynnik radzenia sobie w kontaktach z osobami o zróżnicowanym tle kulturowym.

Gra *Culture Crossover* jest grą planszową, której uzupełnieniem jest aplikacja mobilna. Koncepcja gry oscyluje wokół podróżowania przez kraje – odwiedzania, zwiedzania, dowiadywania się, poznawania, doświadczania – w miarę przesuwania się po kolejnych polach na planszy. Zawiera ona opis 15 kultur narodowych: Albania, Chiny, Czeczenia, Egipt, Francja, Ghana, Grecja, Irlandia, Niemcy, Polska, Portugalia, Syria, Ukraina, Włochy, Wyspy Zielonego Przylądka. Gracze w każdej rundzie po rzucie kostką mogą, w zależności od pola, na którym się znajdują, odpowiadać na pytanie z kart kultury lub kart ciekawostek, otrzymać kartę losu lub wypełniać zadania na pozostałych polach planszy. Za poprawne odpowiedzi lub w wyniku szczęśliwej karty losu gracze otrzymują odznaki, które pozwalają na szybsze przemieszczanie się lub sprawniejsze pokonywanie wyzwań w grze. Celem jest jak najszybsza podróż przez kraje, czyli dotarcie do mety jako pierwsza osoba ze wszystkich graczy. Możliwe są różne warianty gry, które sprawiają, że można dostosować narzędzie do grupy odbiorców – ich poziomu wiedzy, wieku, liczebności i czasu, którym się dysponuje, a także stopnia różnorodności kulturowej osób grających.

Metodyka gry *Culture Crossover* została opracowana na podstawie aktualnych założeń komunikacji międzykulturowej. Jako narzędzie edukacyjne do pracy w obszarze międzykulturowości odwołuje się ona przede wszystkim do wymiarów kultury (*culture dimensions*) opisywanych m.in. przez Geerta Hofsteda oraz modelu rozwijania wrażliwości kulturowej (*The Developmental Model of Intercultural Sensitivity*) Milтона J. Bennetta². Model wymiarów kultury Hofsteda wyróżnia podstawowe aspekty różnicujące kultury i wskazujące, że określone sposoby myślenia, odczuwania i zachowania są

² W niniejszym artykule problematyka koncepcji wymiarów kultury G. Hofsteda oraz modelu DMIS została jedynie zasygnalizowana, tak by zaprezentować grę *Culture Crossover*, której metodyka oparta jest o wybrane założenia teorii edukacji międzykulturowej. Więcej na temat metodyki gry w kontekście tych dwóch koncepcji można przeczytać w podręczniku do gry dostępnym online na stronie projektu: <https://culturecrossover.eu/> (19.05.2023).

charakterystyczne dla przedstawicieli danej kultury oraz są wynikiem socjalizacji w kulturze pochodzenia (Martinelli i Taylor, 2000). Wymiary te zostały określone jako: dystans władzy, kolektywizm i indywidualizm, kobiecość i męskość, unikanie niepewności, długo- lub krótkoterminowa orientacja na przyszłość, pobłażliwość i powściągliwość³ (Hofstede, 2007). Świadomość istnienia różnic na tle kulturowym, a nie podkreślanie podobieństw lub przekazywanie wiedzy o poszczególnych kulturach, jest jednym z najistotniejszych elementów niezbędnych do rozwijania kompetencji międzykulturowych. Umiejętność dostrzegania i rozumienia różnic kulturowych jest bowiem istotą rozwijania empatii kulturowej, a to z kolei stanowi nadrzędny cel gry *Culture Crossover*. Dlatego koncepcja grania skupia się na ukazywaniu takich sytuacji, które mogą wyjaśniać różnice i uczyć akceptacji dla odmiennych postaw, sposobów myślenia i zachowania oraz różnych sposobów organizacji rzeczywistości w zależności od kultury. Skala Bennetta zawiera sześć etapów indywidualnego rozwoju wrażliwości kulturowej. Pierwsze trzy – zaprzeczenie, obrona, minimalizacja – przyporządkowane zostały do postawy etnocentrycznej, kolejne trzy – akceptacja, adaptacja, integracja – są elementami etnorelatywizmu (Bennett, 2014). Etnocentryzm to postawa postrzegania innych kultur przez pryzmat kultury własnej, traktowanie wartości i norm swojej kultury jako punktu odniesienia dla oceny innych kultur lub uznawanie ich za uniwersalne i słuszne. Relatywizm kulturowy to postawa otwartości na inne kultury, uznanie ich wartości i norm za równorzędne własnej kulturze oraz przyjęcie wieloznaczności jako zasadniczego elementu pluralistycznego świata. Przyjęcie postawy etnorelatywizmu oznacza nie tylko posiadanie świadomości istnienia różnic kulturowych, ale również rozumienie i akceptację różnych perspektyw i odmiennej percepcji świata. W takim rozumieniu kompetencje międzykulturowe pozwalają na aktywne poszukiwanie najbardziej optymalnego sposobu komunikacji w kontaktach międzykulturowych oraz umiejętność uwzględniania perspektywy przedstawicieli innej kultury.

Ważnym założeniem w tworzeniu gry, a przede wszystkim kart kultury, była zasada generalizacji, która nie jest stereotypowym postrzeganiem kultur i jej przedstawicieli. Mówiąc o normach i wartościach kulturowych

³ W pierwotnych badaniach Hofstede wyróżnił cztery podstawowe wymiary kultury. W kolejnej fazie analiz wyłonił piąty wymiar – orientacja na przyszłość. W procesie tworzenia gry zostało wykorzystane narzędzie online *Country Comparison*, w którym został uwzględniony jeszcze jeden wymiar kultury określony jako kontinuum od pobłażliwości do powściągliwości społeczeństwa. Dostęp online: hofstede-insights.com (19.05.2023).

ujawniających się w zachowaniach przedstawicieli poszczególnych kultur, trzeba wziąć pod uwagę, że jest to rodzaj rozumowania opartego o generalizację. Bowiem zarówno celem, jak i wyzwaniem było uniknięcie powielania stereotypów narodowych. Generalizacja w odniesieniu do kultury to rodzaj ogólnego stwierdzenia, którym obejmujemy wszystkie osoby należące do określonej kategorii, w tym przypadku grupy osób tworzącej kulturę narodową. Nie jest ono jednak tożsame ze stereotypowym postrzeganiem danej kultury. Uogólnienie bowiem jest próbą dokonania opisu podobieństw pomiędzy ludźmi na podstawie obserwacji ich zachowań. Generalizacja w tym przypadku to zatem twierdzenia o kulturze, która pozwalają przypuszczać lub przewidywać, jak może zachować się przedstawiciel danej kultury. Uogólnienia kulturowe możemy określić jako tendencje, które jednak dopuszczają różnice indywidualne, są elastyczne i aktualizowane zgodnie z nowymi informacjami kulturowymi. Generalizacja może przeobrazić się w stereotyp, jeśli cechy wyłonione na podstawie uogólnienia zostaną sztywno przypisane do poszczególnych przedstawicieli danej kultury. Uogólnienia kulturowe są zatem pomocne w budowaniu świadomości i rozwijaniu zrozumienia dla odmiennych wzorców kulturowych (por. Livermore, 2009).

Głównymi komponentami gry są karty, z których największą edukacyjną rolę odgrywają karty kultury (*culture cards*) zawierające opisy sytuacji związanych z życiem zawodowym, szkołą, nawiązywaniem relacji, dystansem i prywatnością, sposobami komunikacji, rolami społecznymi, hierarchią wartości, gościnnością, wzorcami rodzinnymi czy spędzaniem wolnego czasu. Karty były tworzone we współpracy z osobami pochodzącymi z danej kultury, co przełożyło się na to, że sytuacje są realistyczne, zgodne z normami kulturowymi i społecznymi. Nie są to opisy tradycji i zwyczajów odnoszące się do folkloru kulturowego, ale rzeczywiste sytuacje, których może doświadczyć każda osoba stykająca się z daną kulturą. Zestaw kart jednej kultury zawiera 40 opisów sytuacji, co sprawia, że tematyka jest różnorodna, a gra możliwa do wykorzystania więcej niż jeden raz. W grze występują także karty ciekawostek (*trivia cards*) zawierające pytania dotyczące danej kultury lub państwa. Karty ciekawostek pozwalają na pogłębianie wiedzy o faktach i informacjach dotyczących geografii, historii, tradycji i zwyczajów, zagadnień społecznych i kulturalnych. Elementem dynamizującym grę są karty losu (*fortune cards*), które przynoszą graczowi szczęśliwy lub nieszczęśliwy traf. Poniższe przykłady kart kultury prezentują opisy sytuacji typowych, które mogą zarazem stanowić potencjalne źródło nieporozumień międzykulturowych (*cultural clashes*) w kontakcie z przedstawicielami kultury niemieckiej i portugalskiej:

Karta kultury: *Studiujesz w Niemczech i podejmujesz dodatkowo pracę w biurze. Nie masz pojęcia o przyjętej kwocie wynagrodzenia, więc pytasz znajomych, ile zarabiają. Wydają się zaskoczeni Twoim pytaniem i szybko zmieniają temat. Dlaczego?*

Odpowiedź: *Dla wielu osób z Niemiec pieniądze są tematem tabu. Istnieje nawet niemieckie powiedzenie: „Nie rozmawia się o pieniądzach, czy się je ma, czy nie”. Takie zachowanie związane jest z dbaniem o przestrzeń osobistą i prywatność w różnych sferach życia.*

Karta kultury: *Uczestniczysz w programie wolontariatu w Portugalii. Koordynator przydziela Cię do projektu zespołowego z osobą z Portugalii. Dzielicie się zadaniami i zaczynacie pracę. Gdy zbliża się deadline, zdajesz sobie sprawę, że Twój kolega ma jeszcze wiele do zrobienia. Dlaczego?*

- a) *Nie jest przyzwyczajony do samodzielnej pracy*
- b) *Ma problemy z pracą, ale wstydzi się o tym powiedzieć*
- c) *Zostawia to na ostatnią chwilę*

Odpowiedź: *Wiele osób z Portugalii zostawia sprawy na ostatnią chwilę i rzadko zdarza się, że przygotowują się z wyprzedzeniem. Widać to w projektach grupowych lub przy pakowaniu się na wyjazd. Kultura portugalska jest w mniejszym stopniu zorientowana na zadanie, zatem nie czują oni presji czasu związanej z szybkim wykonywaniem zadań. Ponadto czas jest postrzegany jako elastyczny, a terminowość nie jest najwyższym priorytetem.*

Sytuacje opisane w kartach kultury oraz odpowiedzi na nie mają pogłębiać wiedzę w zakresie społecznych norm, zachowań akceptowanych i nieakceptowanych przez społeczeństwo, etykiety i potencjalnych *faux pax*, rozumienia lokalnej perspektywy, dlaczego tak jest i z czego to wynika oraz krytycznego rozumienia różnych światopoglądów i kultur. Istotą kart kultury jest zachęcanie do podejmowania refleksji na temat przekonań, norm i wartości. Celem odpowiedzi do kart kultury jest wyjaśnienie opisanej sytuacji w taki sposób, który pozwoli osobom grającym na zrozumienie wartości i postaw będących źródłem zachowania. Powinny być one traktowane jako wskazówka do poszukiwania wzorców kulturowych, a nie jako jedyna poprawna odpowiedź, a tym bardziej jako jedyne możliwe zachowanie przedstawicieli danej kultury.

Podsumowanie

Ideą gry zaprezentowanej w artykule jest wzrost świadomości kulturowej i rozwój empatii wobec osób odmiennych kulturowo. Dzięki uwzględnieniu w elementach i przebiegu gry złożonego procesu międzykulturowego uczenia się – od pozyskiwania informacji o danej kulturze, poprzez znajomość norm kulturowych i umiejętność przyjmowania lokalnej perspektywy aż do krytycznego rozumienia światopoglądów innych kultur – opracowane narzędzie może wspierać proces rozwijania kompetencji międzykulturowych. Gra *Culture Crossover* wraz z krótkim podręcznikiem dla osób z niej korzystających dostępna jest w języku angielskim, greckim, niemieckim, polskim, portugalskim, ukraińskim i włoskim na stronie www.culturecrossover.eu. Zaprezentowane narzędzie cechuje elastyczność użytkowania – możliwe są różne warianty gry, które sprawiają, że można dostosować ją do grupy odbiorców – ich poziomu wiedzy, wieku i liczby, a także do czasu, który jest do dyspozycji. Różnorodność kulturowa oraz stojące za nią wyzwania integracyjne społeczeństw są istotnym zagadnieniem, dla których rozwiązaniem może być przemyślany i świadomie prowadzony proces kształcenia w zakresie edukacji międzykulturowej. Zaprezentowana gra może być jego częścią, pełniąc rolę edukacyjną i uwrażliwiającą w zakresie różnic kulturowych. Niech puentą tego artykułu będą słowa Gene Roddenberry: „Jeśli człowiek ma przetrwać, będzie musiał nauczyć się czerpać przyjemność z zasadniczych różnic między ludźmi i pomiędzy kulturami. Nauczy się, że różnice poglądów i postaw są przyjemnością, częścią fascynującej różnorodności życia, a nie czymś budzącym obawy” (Roddenberry, brw, s. 10).

Bibliografia

- Bennett, M.J. 2014. *The Developmental Model of Intercultural Sensitivity*. <https://www.idrinstitute.org/dmis/> (19.05.2023).
- Białek, K., Jarmuż, M. i Ośko, A. red. 2015. *Międzykulturowość w szkole. Poradnik dla nauczycieli i specjalistów*, Warszawa: Wydawnictwo Ośrodek Rozwoju Edukacji. <http://www.bc.ore.edu.pl/dlibra/doccontent?id=759> (19.05.2023).
- Brzezińska-Hubert, M. i Olszówka, A. red. bmirw. *Edukacja międzykulturowa, Pakiet Edukacyjny Pozaformalnej Akademii Jakości Projektu*, część 2, FRSE, Narodowa Agencja Programu „Młodzież w działaniu”.

- Culture Compass by Hofstede Insights*. <https://www.hofstede-insights.com/product/compare-countries/> (19.05.2023).
- Hofstede, G. i Hofstede, G.J. 2007. *Kultury i organizacje. Zaprogramowanie umysłu*, wyd. II. Warszawa: Polskie Wydawnictwo Ekonomiczne.
- Jeruszka, U. 2016. *Kompetencje. Aspekty teoretyczne i praktyczne*. Warszawa: Wydawnictwo Difin.
- Kanios, A. 2010. *Spoleczne kompetencje studentów do pracy w wolontariacie*. Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej.
- Klimowicz, A. red. 2004. *Edukacja międzykulturowa. Poradnik dla nauczyciela*, Warszawa: Wydawnictwo CODN.
- Kwieciński, Z. 2005. Zmienić kształcenie nauczycieli. W: Nyczaj-Draż, M. i Głazewski, M. red. *Współprzeźrenie edukacji. Szkoła – Rodzina – Społeczeństwo – Kultura*. Kraków: Oficyna Wydawnicza „Impuls”, ss. 15–39.
- Linka, A. 2011. Kompetencja międzykulturowa w nauczaniu języków obcych W: Horyń, J. i Maciejewski, J. red. *Spoleczeństwo wielokulturowe wyzwaniem w pracy nauczyciela andragoga*. Wrocław: Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, ss. 81–94.
- Livermore, D. 2009. *Leading with cultural intelligence: The real secret to success*, bmw, Wydawnictwo Amacom. <https://resources.saylor.org/wwwresources/archived/site/textbooks/Leading%20with%20Cultural%20Intelligence.pdf> (19.05.2023).
- Markowski, G. 2007. Rola gier i zabaw w nauczaniu dorosłych na przykładzie francuskiego języka specjalistycznego jako obcego W: Sudryk, A. red., *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako remedium, tekst i rytuał*, t. 1. Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM, ss. 75–80.
- Martinelli, S. i Taylor, M. red. 2000. *Uczenie się międzykulturowe. Pakiet szkoleniowy*, bmw, Wydawnictwo: Rada Europy i Komisja Europejska.
- Michalewski, T. 2015. Problemy pracy nauczyciela-wychowawcy w społeczeństwie wielokulturowym i konsumpcyjnym W: Wiśniewski, D. red. *Młodzież w społeczeństwie wielokulturowym. Od małej ojczyzny do globalnego świata*. Warszawa: Wydawnictwo Difin, ss. 72–89.
- Nikitorowicz, J., 2005, Konteksty lokalno-szkolne kreowania tożsamości kulturowej w warunkach wielokulturowości W: Lewowicki, T., Szczurek-Boruta, A. i Grabowska, B. red. *Przemiany społeczno-cywilizacyjne i edukacja szkolna – problemy rozwoju indywidualnego i kształtowania się tożsamości*. Kraków: Oficyna Wydawnicza „Impuls”, ss. 187–201.
- Okoń, W. 1984. *Słownik Pedagogiczny*. Warszawa: PWN.
- Projekt *Culture Crossover*: <https://culturecrossover.eu/> (19.05.2023).

- Sambor, M. 2007. Wykorzystanie gier symulacyjnych w uczeniu kompetencji interkulturowej W: Sudryk, A. red., *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako remedium, tekst i rytuał*, t. 1. Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM, ss. 219–230.
- Węglarz-Masłowska, M. 2021. *Gry planszowe a wspomaganie rozwoju wybranych zdolności poznawczych uczniów z lekką niepełnosprawnością intelektualną*. Kraków: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Pedagogicznego.
- Żłobicki, W. 2005. Wielokulturowość a szkoła. O międzykulturowych kompetencjach pedagogów. W: Szerląg, A. red. *Wielokulturowość-międzykulturowość obszarami edukacyjnych odniesień*. Kraków: Oficyna Wydawnicza „Impuls”, ss. 183–197.

Game as a tool for developing intercultural competence on the example of the *Culture Crossover Project*

Abstract: In today's world of rapid socio-cultural changes, which also include increased migration movements and the formation of culturally diverse societies, there is a need to implement methods and tools of educational work for the formation of attitudes of tolerance in multicultural communities. One of the effective educational tools used in intercultural education can be game. One of the most valuable types of games in this area are those that allow learning about cultures and the cultural differences resulting from them, referring not only to observable behaviour, but also to the hierarchy of values that form the core of the identity of a given social group – national, ethnic or religious one. The article is devoted to the presentation of an educational game created as part of the international Culture Crossover project. The theoretical and methodological assumptions of the game refer to Milton Bennett's DMIS and Geert Hofstede's cultural dimensions. The educational goal is to increase cultural awareness and develop empathy towards culturally different people by taking into account various elements of intercultural learning – from information about a particular culture, through knowledge of cultural norms and the ability to adopt local perspectives to critical understanding of the worldviews of other cultures.

Keywords: empathy, educational game, multiculturalism, intercultural education, intercultural competences, cultural sensitivity

Translated by Hanna Rugała