

WALORY EDUKACYJNO-TERAPEUTYCZNE GIER FABULARNYCH – MATAANALIZA

Jakub Romaneczko

Instytut Psychologii, Katolicki Uniwersytet Lubelski Jana Pawła II
al. Raławickie 14, 20-950 Lublin, Polska.

E-mail: jorn24601@student.kul.lublin.pl

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1895-2793>

ABSTRAKT

Teza. Artykuł porusza kwestię wykorzystywania gier fabularnych (ang. RPG - *Role Playing Game*) w procesie edukacyjnym, ale także terapeutycznym. Autor dąży do zestawienia aktualnych danych krajowych i zagranicznych na ten temat. Podstawowym założeniem, jakie jest motywem przewodnim artykułu jest analiza procesu dydaktycznego pod kątem wartości doświadczenia własnego i spontanicznej aktywności.

Omówione koncepcje. Zaprezentowane badania pochodzą z praktyki pedagogicznej lub terapeutycznej wykorzystującej gry fabularne. Różnorodność tej rozrywki sprawia, że niektóre z prac skupiają się na aspekcie klasycznych gier RPG, inne zaś bardziej na teatralnych grach fabularnych (ang. LARP - *Live Action Role Play*), często w uproszczonej formie gier dramowych.

Wyniki i wnioski. Zasadność używania gier fabularnych w edukacji opiera się na wartości doświadczenia własnego oraz wyciągania z niego wniosków, które pełni istotną funkcję w procesie nauczania. Uczestnictwo całym sobą w grze osadzonej w realiach historycznych lub z użyciem języka obcego, znacząco podnosi poziom zaangażowania uczniów oraz jakość ich przemyśleń. Jednocześnie wielu badaczy zwraca uwagę na trudności metodologiczne w ustaleniu rzeczywistej efektywności gier RPG, jako metody nauczania. Pojawiające się w badaniach refleksje autorów zmierzają do wspólnego stanowiska, mówiącego, że zarówno brak rzetelnych badań dotyczących gier fabularnych, jak również olbrzymia schematyczność obecna w polskim kształceniu sprawiają, iż szerokie stosowanie gier różnego typu w trakcie lekcji wciąż pozostaje pojawiającą się sporadycznie ciekawostką, nie uznawaną za wartościową metodę.

Wartość poznawcza podejścia. Praca ma charakter zestawiający polskie opracowania z zagranicznymi i dokonuje porównania tych badań, co prowadzi do stosunkowo krytycznych wniosków dotyczących stanu polskiej edukacji i myślenia o istotności osobistego doświadczenia zarówno w nauce, jak i procesie terapeutycznym.

Słowa kluczowe: gry fabularne, RPG, LARP, CRPG, edukacja, terapia, uczenie się przez doświadczenie.



The educational and therapeutic value of role playing games - a meta-analysis

ABSTRACT

Thesis. The article deals with the issue of the use of role playing games (RPG) in the educational process, but also in the therapeutic process. The author attempts to compile current national and foreign data on this subject. The basic assumption underlying the article is to analyze the didactic process in terms of the value of personal experience and spontaneous activity.

Concepts discussed. The research is derived from pedagogical or therapeutic practice using role playing games. The diversity of this entertainment means that some of the works focus on the aspect of classic RPG games, while others focus more on theatrical role playing games (LARP - Live Action Role Play), often in a simplified form of drama games.

Results and conclusions. The validity of using role playing games in education is based on the value of the author's own experience and learning from it, which plays an important role in the teaching process. Participation in a game embedded in the realities of history or using a foreign language significantly increases the level of students' involvement and the quality of their thinking. At the same time, many researchers point to methodological difficulties in determining the real effectiveness of RPG games as a teaching method. The author's reflections appearing in the research aim at the combined approach that both the lack of reliable research on role-playing games, as well as the huge conventionality present in Polish education mean that the wide use of games of various types during lessons still remains an infrequent curiosity, unrecognized for its valuable method.

The cognitive value of the approach. The study combines Polish studies with foreign ones and compares them, which leads to relatively critical conclusions about the state of Polish education and thoughts on the importance of personal experience in both the scientific and therapeutic processes.

Key words: role-playing games, RPG, LARP, CRPG, education, therapy, learning through experience.

WPROWADZENIE

Gry stają się coraz szerzej wykorzystywanym elementem naszej kultury. Ich wpływ można odnaleźć w filmach, literaturze, muzyce oraz innych dziedzinach życia. Wciąż jednak wydaje się, że ten rodzaj rozrywki stanowi inspirację jedynie dla innych form rekreacji człowieka, nie mając wpływu na bardziej doniosłe dziedziny życia. W prezentowanym artykule autor postara się przedstawić bieżące badania dotyczące wykorzystania specyficznego rodzaju gier, jakim są gry fabularne (ang. RPG – *Role Playing Games*) przede wszystkim w dziedzinie edukacji, z zasygnalizowaniem prób użytkowania tych gier podejmowanych w zakresie oddziaływania terapeutycznego.

GRY FABULARNE I ICH RODZAJE

Pośród wielu rzeczy, jakie odróżniają człowieka od innych zwierząt, jedną z najbardziej charakterystycznych jest chęć rozrywki – rozumianej jako aktywność mająca

na celu przede wszystkim dostarczenie przyjemności. W związku z tym został nawet utworzony termin „*homo ludens*” – łac. *człowiek bawiący się* (Surdyk, 2009), który stanowi uzupełnienie myślenia o człowieku w kategoriach jednostki twórczej. Ludzkość od wieków stara się rozwijać swoje „zabawy”, czyniąc je bardziej dopasowanymi do aktualnych trendów kulturowych i sprawiając, że dostarczają one jeszcze więcej przyjemności. Jednym z efektów tego nieustannego rozwoju jest powstanie narracyjnych gier fabularnych (ang. RPG – *Role Playing Games*), czyli gier, w których uczestnicy tworzą wyimaginowane postaci i odgrywają je na płaszczyźnie wyobraźniowej, tworząc sieć wzajemnych interakcji ograniczoną przez określoną konwencję oraz reguły gry czyli tzw. system. W większości systemów znaczącą postacią jest Mistrz Gry – osoba, która bierze na siebie ciężar przygotowania rozgrywki – wytyczenia ścieżek fabuły oraz przygotowania całej gamy innych wyobrazonych postaci, jakie pojawią się na scenie podczas gry.

Historia powstania gier fabularnych sięga oficjalnie lat 70. Na gruncie amerykańskim powstały wówczas podwaliny pod pierwsze „systemy” RPG, opierające się wówczas głównie na symulowaniu potyczek zbrojnych bohaterów i potworów w otocze fantastycznego świata (Chmielnicka-Kuter, 2004). Patrząc jednak szerzej można dojść do wniosku, że mechanizmy leżące u podstaw gry RPG są stosunkowo uniwersalne i mają swoje podłoże w dawnych tradycjach opowiadania historii przy ogniskach, czy bajania gawęd przez wędrownych bardów. Ludzkość od zawsze pasjonowała się narracją i możliwością uczestniczenia w wyobrażonej przygodzie – im bardziej była ona emocjonująca i pozwalała „wczuć się” w inną rzeczywistość, tym bardziej cieszyła się uznaniem. Można więc uznać, że o ile znane obecnie systemy RPG powstały w drugiej połowie XX wieku, to tło historyczne gier fabularnych jest znacznie bogatsze i sięgające wręcz czasów bardzo odległych.

Gry RPG na przestrzeni lat ulegały znacznym przemianom, które zaowocowały wyłonieniem się trzech zasadniczych nurtów tej rozrywki, aktualnie funkcjonujących niezależnie od siebie i stanowiących odrębne dziedziny. Pierwszą z nich są klasyczne gry fabularne (tzw. „papierowe”) – opierające się zasadniczo na modelu rozgrywki wypracowanym początkowo – grupa ludzi siada przy stole, jeden z nich pełni funkcję Mistrza Gry (określanego czasem Narratorem), zaś pozostali gracze wcielają się w wyobrażone postaci. Gra polega na deklarowaniu słownym działań, myśli i uczuć swojego bohatera, zaś wszystko to odbywa się na umownej, wyimaginowanej płaszczyźnie, którą zarządza Mistrz Gry – stawia przed grającymi różnorakie wyzwania, decyduje w jaki sposób rozwiązać sytuacje sporne (zwykle odbywa się to na drodze losowej – rzutu kością wielościenną i porównania wyniku z wymaganym parametrem podejmującego akcję bohatera) oraz odgrywa wszelkie postaci, które nie są bohaterami graczy (tzw. postaci niezależne). Po szczegółowe omówienie klasycznych gier RPG można sięgnąć do publikacji Augustyna Surdyka (2004) lub Jerzego Szei (2004).

Drugim rodzajem gier fabularnych są tzw. teatralne gry fabularne (ang. LARP – *Live Action Role Play*), które przyjmują nieco inny schemat rozgrywki. Grający wcielają się w swoje postaci bezpośrednio – często korzystając ze specjalnie przygotowanych strojów i rekwizytów, odgrywając coś w rodzaju improwizowanego przedstawienia teatralnego. Inną charakterystyczną cechą tego rodzaju gry jest występowanie częściej więcej niż jednego prowadzącego (co łączy się ze zwiększoną ilością) oraz roz-

strzyganie konfliktów jest zwykle bardzo uproszczone, zostawiając grającym dużo więcej przestrzeni na swobodne odgrywanie swoich postaci i skupienie się na relacjach między nimi oraz wewnętrznym przeżywaniu. Mając taki obraz gry typu LARP można zauważyć duże podobieństwo tej rozrywki do technik dramatycznych wykorzystywanych zarówno w edukacji, jak i procesie terapeutycznym (Mochocki, 2009).

Trzecim i ostatnim rodzajem gier fabularnych są komputerowe gry RPG (ang. CRPG – *Computer Role Playing Game*). Gry te wydają się być najbardziej odległe w swoich założeniach od klasycznego rozumienia gier fabularnych. Korzystając z osiągnięć technologii informatycznej, projektanci gier od wielu lat przenoszą rozwiązania z papierowych gier RPG na ekrany komputerów. Począwszy od wymarłego już gatunku gier tekstowych – gdzie gracz poprzez wpisywanie odpowiednich komend „kierował” poczynaniami swojego bohatera w rzeczywistości gry, przez cały szereg znakomitych historii opowiedzianych w grach w rzucie izometrycznym (takich jak *Baldur’s Gate* czy *Planescape: Torment*), aż do współczesnych w pełni trójwymiarowych pozycji z naszą rodzimą serią gier o wiedźminie na czele. Zasadniczą różnicą między grami komputerowymi, a papierowymi jest obecność rzeczywistego kontaktu z ludźmi i możliwość „wczucia się” w postać bohatera w kontakcie z innymi graczami. Mimo tego, że istnieją tzw. gry MMORPG (ang. *Massively Multiplayer Online Role Playing Game*), w których uczestniczy za pośrednictwem sieci wielu graczy jednocześnie, to praktycznie nie kładą one nacisku na to, co jest podstawą klasycznych gier RPG czy LARPów – na opowiadanie historii, wczuwanie się w sytuację oraz relacje między postaciami. Jerzy Szeja (2012) zwraca także uwagę, że w grach komputerowych rola Mistrza Gry zastąpiona jest przez program, który nie potrafi improwizować, a jedynie odtwarza algorytmy według wcześniej ustalonego schematu. Sprawia to, że rozrywka nie jest spontaniczna i nie pozwala uczestnikom wyrażać siebie – swoich autentycznych myśli, przeżyć i zachowań.

Ewolucja gier RPG to nie tylko wyłonienie się specyficznych rodzajów i modeli rozrywki, ale także zmiana samego podejścia, zarówno twórców gier jak i odbiorców, do tej aktywności. Początkowo gry fabularne niemal wyłącznie skupiały się na odtwarzaniu walk toczonych przez herosów w mrocznych podziemiach (często z wykorzystaniem map i figurek, w celu dokładniejszego rozeznania się grających w położeniu każdego uczestnika potyczki). Do dzisiaj jeden z najbardziej znanych systemów RPG wciąż realizuje ten sam schemat: bohaterów – łowców przygód oraz rozrywki opartej na przemierzaniu rozmaitych przestrzeni w poszukiwaniu przeciwników oraz skarbów. Od pewnego czasu obserwuje się jednak zmianę, wyrażającą się zarówno w mechanikach nowych gier, jak i nastawieniu uczestników. W wielu systemach można zauważyć zmniejszenie nacisku na aspekty związane z poszukiwaniem przygód oraz walką, na rzecz większej głębi psychologicznej postaci oraz dojrzałości opowiadanej historii. W bardziej współczesnych grach istotne jest wykreowanie bohatera, który będzie prawdziwie zmotywowany do podejmowania ryzykownych działań oraz doświadczał dylematów moralnych, ukazujących jego emocjonalny stosunek do wyobrażonej rzeczywistości. Dostrzega się wobec tego coraz więcej możliwości jakie stwarzają gry RPG oraz LARP w warstwie doświadczenia i przeżywania emocji, myślenia moralnego, czy radzenia sobie w trudnych sytuacjach. Wszystko to zachodzi także w przestrzeni interpersonalnej, co stanowi dodatkową korzyść i moż-

liwość ustosunkowania się do przeżyć oraz myśli innych uczestników gry. Przykładem takiej ukierunkowanej na przeżycia i dylematy moralne gry może być scenariusz zakładający, że gracze są osobami z pozoru zupełnie przeciętnymi, których odróżnia jedynie ciekawa historia życia oraz wyznawane wartości, a wspólne odkrywanie wzajemnej niezwykłości oraz budowanie relacji i przeciwstawianie się trudnościom stanowi ośnowę rozgrywki.

PRZEGLĄD POLSKICH BADAŃ Z ZAKRESU WYKORZYSTANIA GIER FABULARNYCH W EDUKACJI

Badania związane z grami fabularnymi nie wydają się być dla naukowców zbyt interesujące – takie wnioski z analizy literatury polskiej dotyczącej gier RPG z lat 2001-2008 przedstawia w swojej publikacji Stanisław Krawczyk (2012). Wydaje się, że badania nad rozrywką człowieka wciąż wydają się uczynom ciekawe jedynie wtedy, jeśli dotyczą dzieci, dla których zabawa jest jednocześnie formą intensywnego rozwoju. Sporadycznie pojawiają się jednak prace, w których autorzy poruszają kwestię praktycznego wykorzystania gier różnego rodzaju. Począwszy od zabaw ruchowych (Krzywoń, 2007), przez gry wideo (Pitrus, 2012; Kamiński, 2013), aż do gier fabularnych. Sytuacja gry jest dla uczestników na tyle specyficzna i angażująca, że generuje procesy właściwe jedynie sobie – zależnie od przyjętej konwencji może być to rywalizacja lub współpraca, jednak odbywająca się na bezpiecznej płaszczyźnie (Łaguna, 2004). Uczestnicy gry zwykle muszą wykorzystywać posiadaną wiedzę i umiejętności w celu realizacji określonych zamierzeń – czyli osiągnięcia zwycięstwa. Z uwagi na otwartość młodych ludzi w stosunku do gier różnego rodzaju, niektórzy polscy badacze podejmowali tematykę wykorzystania szeroko rozumianych gier fabularnych w edukacji. Intuicyjnie można przyjąć, że próby wprowadzenia gier fabularnych na szkolne lekcje brały się z chęci przełamania panującego schematu zajęć, pobudzenia aktywności i zaangażowania emocjonalnego uczniów oraz skłonienia ich do nowych form wykorzystywania posiadanej wiedzy.

Jako pierwsze należałoby rozważyć badania, które posługują się technikami dramowymi, nie będącymi sensu stricto grami RPG lub LARP, lecz mającymi z nimi na tyle dużo wspólnego, że traktowanie ich jako pewne wąskie odmiany tych gier ma pewne uzasadnienie (Mochocki, 2009). Drama, jako metoda pracy polegająca na wykorzystaniu ruchu i odgrywania ról, znajduje w polskiej edukacji pewne zastosowanie (Lewandowska-Kidoń, 2001) zarówno na jej początkowych, jak i bardziej zaawansowanych etapach. Także w innych formach edukacji techniki dramowe są wykorzystywane z powodzeniem - m. in. w szkoleniach (Łaguna, 2004). Istnieją jednak publikacje, które z uwagi na wyraźne powiązania prezentowanych metod z grami fabularnymi zasługują na omówienie.

Anna Marko (2014) w swojej pracy porusza temat wykorzystywania technik dramowych w nauczaniu języków obcych. Zauważono bowiem, że uczniowie mimo opanowania zasad gramatycznych, czy rozbudowanego słownictwa w języku obcym, mają zazwyczaj duże trudności z formułowaniem spontanicznych wypowiedzi ustnych. Zdaniem autorki unikatowe doświadczenie „bycia w roli” podczas takiej gry dramowej sprawia, że uczestnicy są skłonni do używania języka bardziej swobod-

nie. Zaprezentowane w artykule metody mają luźny związek z grami fabularnymi, choć nie da się ukryć, że improwizowane scenki polegające na wchodzeniu w rolę i osiąganiu ustalonych wcześniej celów, spełniają w pewien sposób założenia bardzo uproszczonej gry LARP. Autorka zwraca też uwagę na problem narzucania sytuacji posługiwania się językiem podczas lekcji – często wypada to w sposób sztuczny i utrudnia uczestnikom rozmowy nabycie umiejętności naturalnego reagowania określonymi zwrotami. Natomiast podczas gry wiele okazji do wypowiedzenia się zachodzi spontanicznie i są one dużo bliższe zastosowaniom, jakie język ma na co dzień. Jednocześnie A. Marko (2014) wypowiada się krytycznie w stosunku do metod dramowych, podkreślając konieczność uprzedniego przygotowania scenariusza gry, czasochłonność oraz potrzebę dostosowania jej do wieku uczniów i relacji jakie istnieją w grupie. Podobny temat podejmują Britta Stöckman i Joanna Zator (2010), skupiając się jednak na grach dramowych, jako narzędziu przeciwdziałania stereotypizacji kulturowej na lekcjach języka obcego. Ich zdaniem ważną rolę w tym procesie pełni możliwość odegrania roli przedstawiciela grupy, w stosunku do której istnieją negatywne stereotypy. Aby to osiągnąć autorki proponują zastosowanie gier dramatycznych o różnym stopniu skomplikowania, z których niektóre mogą być uznawane jednocześnie za gry LARP. W tej samej pracy pojawia się też podział gier na odpowiadające introwertykom (gry anonimowe, nie wymagające silnej ekspozycji społecznej) oraz ekstrawertykom (wcielanie się w rolę na szerszym forum) – co świadczyć może o związanej z wykorzystywaniem gier w edukacji indywidualizacji nauczania i dopasowaniem metod do cech osobowościowych uczniów.

Przechodząc do omówienia prac z zakresu wykorzystania gier fabularnych w edukacji można pozostać w kręgu nauczania języków obcych. A. Surdyk (2004) przeprowadził projekt angażujący ponad 60-osobową grupę studentów lingwistyki stosowanej, w którym za metodę aktywizacji przyjął gry RPG. Jednocześnie dokonał zbioru informacji za pomocą ankiet, na temat zainteresowań literackich studentów oraz ich styczności z grami fabularnymi. Przyjmowane *a priori* założenie, że więcej na technikach RPG skorzystają osoby interesujące się literaturą *fantasy* lub *science fiction* oraz mające wcześniejsze doświadczenie z grami fabularnymi okazało się błędne. Za pomocą ustalonych wcześniej metod oceny jakości gry ustalono, że zarówno znajomość odpowiedniej literatury, jak i przeszłe kontakty z RPG nie są predyktorami satysfakcjonującej i owocnej (pod względem rozwoju autokorekty językowej – co było celem całego projektu) gry, a wręcz przeciwnie. Wskazuje to na potencjał metody gier fabularnych w szerokim gronie uczniów i studentów oraz potrzebę przeformułowania panującego stereotypu, mówiącego o tym, że tego rodzaju gry są użyteczne jedynie wśród wąskiej grupy zainteresowanych.

W pracach Michała Mochockiego (2009, 2012) pojawiają się próby uzasadnienia wykorzystywania gier LARP w nauczaniu szkolnym (w kontekście przedmiotów humanistycznych – historii, wiedzy o społeczeństwie i języka polskiego). Zdaniem autora gry tego typu posiadają szereg zalet stawiających je ponad konwencjonalnymi lekcjami. Pomagają bowiem integrować posiadaną wiedzę, skłaniają do kreatywnego rozwiązywania problemów i spontanicznego reagowania na sytuację w miejsce wyuczonego schematu postępowania. Podczas gier uczniowie mają możliwość rozwijania licznych kompetencji „miękkich”, cenionych aktualnie na rynku pracy

– komunikacji, argumentowania wypowiedzi i przekonywania do swoich celów. Ponadto ponownie doświadczenie „bycia w roli” okazuje się być czynnikiem sprzyjającym – w tym wypadku M. Mochocki mówi o lepszym utrwalaniu treści, w stosunku do których zachodzi możliwość własnego przeżycia danego problemu, czy zagadnienia. Przeprowadzone przez autora badanie porównawcze poziomu wiedzy uczniów z klas, gdzie wykorzystywane były gry LARP jako metoda powtarzania treści pokazuje, że materiał w ten sposób utrwalony jest przechowywany dłużej w porównaniu do konwencjonalnego sposobu zapamiętywania (czyli powiązanie materiału z osobistym doświadczeniem uczniów sprawia, że traktują oni tę wiedzę jako bardziej wartą zapamiętania i używania). M. Mochocki (2009) zwraca także uwagę na to, że metoda gry LARP pozwala na szerokie oddziaływania wychowawcze – poruszanie na lekcjach ważnych problemów, w szczególności natury emocjonalnej i etycznej. Osobiste doświadczenie uczestnictwa w grze stwarza możliwość do ujawnienia się zachowań i przemyśleń uczniów, które podczas tradycyjnej lekcji nie miałyby prawa powstać.

J. Szeja (2011) w swoim opracowaniu dotyczącym gier RPG jako metod aktywizacji uczniów zwraca uwagę na motywującą rolę gier, skłaniającą uczestników do czynnego udziału w lekcji. Autor szeroko omawia problemy współczesnej edukacji, opierające się głównie na schematycznym podejściu do nauczania i gaszeniu naturalnej ciekawości poznawczej uczniów. Problem braku działań zmierzających do zainteresowania młodzieży przedmiotem lekcji i ignorowanie warstwy emocjonalno-motywacyjnej przyczynia się do negatywnego postrzegania edukacji jako takiej. J. Szeja jako argument przemawiający za stosowaniem gier RPG i LARP w edukacji podaje możliwość przybliżenia uczniom kształtu społeczeństwa w danej epoce historycznej, czy realiach lektury. Ponadto swoboda jaką zapewniają gry fabularne, przekłada się na zaangażowanie uczestników oraz zmianę ich negatywnego obrazu klasycznej lekcji. Autor przedstawia też gry tego typu jako potencjalną aktywność twórczą dla nauczyciela – pozwala mu zaplanować lekcję w sposób nowatorski i ciekawy, dając jednocześnie pole do rozwoju nowych umiejętności (przykładowo szybkiego reagowania na sytuację czy bezstronności – akceptowania rozwiązania wypracowanego przez uczniów w miejsce dążenia do jedynej słusznej odpowiedzi).

ZESTAWIENIE BADAŃ KRAJOWYCH Z LITERATURĄ ZAGRANICZNĄ

Użyteczność gier fabularnych w edukacji była w opracowaniach zagranicznych dostrzegana znacznie wcześniej niż w Polsce (Mochocki, 2009). Szczególnie w krajach skandynawskich gry typu LARP cieszą się dużym uznaniem – istnieją szkoły stosujące je jako główną metodę nauczania, a także specjalne konferencje poświęcone tej tematyce. Oprócz edukacji szkolnej pojawiają się doniesienia o używaniu gier RPG do celów wspomagania tradycyjnych symulacji biznesowych (Oliveira, 2018) czy nauczaniu inżynierów (McConville i in., 2017). Mimo tego wciąż zagadnienie to wydaje się być mało eksplorowane, a publikacje związane z nim, ukazują się stosunkowo rzadko. Być może wnioski S. Krawczyka (2012) mówiące o tym, że na pewnym etapie rozwoju zawodowego badacze porzucają zainteresowanie grami RPG, co jest zwykle równoznaczne z tym, że sami przestają w nie grać, odnoszą się tak samo do naukowców zagranicznych.

William Hawkes - Robinson (2008) podejmował się próby przedstawienia pozytywnych aspektów gier RPG w kontekście edukacji oraz działalności terapeutycznej. W swoim opracowaniu zwrócił uwagę na ważny element kooperacji w tychże grach, który odróżnia je od większości innych rozgrywek, gdzie nacisk położony jest na osobiste zwycięstwo. W grach fabularnych nie istnieją wygrani ani przegrani – celem jest niepowtarzalne przeżycie, które tym jest silniejsze i bardziej emocjonujące, im większa współpraca pomiędzy grającymi (nawet jeśli cele odgrywanych przez nich bohaterów są sprzeczne – to jedynie zwiększa napięcie i motywuje do aktywniejszego wspólnego opowiadania historii). Autor skupia się na przedstawieniu korzyści edukacyjnych płynących ze swobodnego uprawiania gier RPG – wymienia rozwój kompetencji językowych, poszerzenie zaplecza literatury oraz pogłębienie rozumienia zasad rachunku prawdopodobieństwa. Jednocześnie odwołuje się do negatywnych opinii w stosunku do gier fabularnych, jakie powstały w latach 80. na fali samobójczej śmierci chłopca, którego pasją były właśnie gry RPG. Z przeprowadzonych licznych badań (Chmielnicka-Kuter, 2004) jasno wynika, że zainteresowanie grami RPG nie jest predyktorem zachowań ryzykownych, depresji ani prób samobójczych.

Zbliżony do prac M. Mochockiego wątek wykorzystania gier fabularnych w nauczaniu historii poruszają Cedric Beidatsch i Susan Broomhall (2010), odnosząc się do szkolnictwa wyższego i edukacji na poziomie licencjatu. Wnioski wyciągnięte przez tych badaczy zawierają się w stwierdzeniu, że gry RPG mogą stanowić wartościową metodę uzupełniającą tradycyjne nauczanie. Ich zaletą jest wspieranie rozumienia procesów historycznych oraz pokazywanie roli jaką wyobraźnia i wrażliwość odgrywają w pracy historyka. Autorzy kładą jednak nacisk na bardzo duże znaczenie omówienia przeprowadzonej gry i wyrażenia refleksji uczestników. Według C. Beidatsch i S. Broomhall rolą prowadzącego zajęcia jest zorganizowanie ustrukturalizowanej przestrzeni dla graczy na wyrażenie własnych przemyśleń związanych z grą i zebranie ich w wartościowe dla grupy wnioski.

Mario Grande-de-Prado (2016) dokonuje porównania między tradycyjną aktywnością szkolną, a grą w gry fabularne, akcentując spontaniczność i rozrywkowy kontekst tych ostatnich. Zdaniem autora gry RPG podczas lekcji pozwalają uczniom uwrażliwić się na uczucia i perspektywy innych osób lub grup oraz znaczenie problemów, które zazwyczaj ignorują lub ich nie dostrzegają. Możliwość swobodnego wyrażenia swoich przemyśleń w sytuacji gry wydaje się stymulować w uczniach zaangażowanie i skłaniać ich do autorefleksji. M. Grande-de-Prado odnosi się również do wspomnianego wcześniej wątku niebezpieczeństw związanych z grami fabularnym, sugerując, że zamiast domniemanej agresji powodują one zdecydowany wzrost współpracy między uczestnikami oraz podniesienie się poziomu zaufania. Zwraca również uwagę na rolę prowadzącego zajęcia, aby upewnił się, że uczniowie nie identyfikują się zaniechaniem z przyjętymi rolami, a z chwilą skończenia gry poświęcił czas na zadanie, które pozwoli im swobodnie „wyjść z roli”.

Zestawienie omówionych badań znajduje się w tabeli 1. Wyróżniono w niej rodzaj omawianej lub badanej gry fabularnej, zakres tematyczny oraz grupę docelową, do której skierowane było badanie.

Tabela 1. Zestawienie badań polskich i zagranicznych dotyczących wykorzystania gier fabularnych w edukacji

Autor publikacji i rok wydania	Rodzaj gry fabularnej	Zakres tematyczny	Grupa wiekowa
Anna Marko (2014)	Gry dramowe (LARP)	Języki obce	Dzieci i młodzież
Britta Stöckman, Joanna Zator (2010)	Gry dramowe (LARP)	Języki obce	Dowolna
Augustyn Surdyk (2004)	Klasyczne RPG	Języki obce	Studenci lingwistyki stosowanej
Michał Mochocki (2012)	LARP	Historia	Młodzież licealna
Zygmunt Szeja (2011)	LARP	Język polski	Młodzież licealna
William Hawkes-Robinson (2008)	Klasyczne RPG	Nauki humanistyczne + matematyka i statystyka	Młodzież i dorośli
Cedric Beidatsch, Susan Broomhall (2010)	Klasyczne RPG	Historia	Studenci licencjatu z historii
Mario Grande de Prado (2016)	Klasyczne RPG	Dowolny	Dzieci i młodzież

Źródło: Opracowanie własne Autora.

Podjmując próbę szerszego spojrzenia na zaprezentowane badania, zarówno polskie jak i zagraniczne, można wyłonić szereg argumentów, jakie autorzy powyższych publikacji przedstawiają na rzecz używania gier fabularnych w praktyce pedagogicznej:

- są to gry wspierające współpracę i nagradzające uczniów za poszukiwanie wspólnego rozwiązania problemu,
- stanowią przestrzeń dla rozwoju rozmaitych kompetencji – językowych, literackich, społecznych, moralnych i psychologicznych,
- przełamują schematy i negatywne podejście uczących się do lekcji lub zajęć,
- angażują emocjonalnie, opierają się na własnym doświadczeniu i pozwalają wybrzmieć ukrytym na ogół cechom osobowościowym uczestników gry,
- stanowią dobry i trwały sposób na powtórzenie materiału – jest on zapamiętywany dłużej niż przy konwencjonalnej nauce,
- uczą wrażliwości na drugiego człowieka – jego opinie i spostrzeżenia, pozwalają uczniom skupić się na dyskusowaniu, argumentowaniu swoich wypowiedzi z poszanowaniem godności innych uczestników gry, co przeciwdziała stereotypizacji,
- stwarzają okazję do wykorzystywania nabytej wcześniej wiedzy teoretycznej w praktyce, co ma duże znaczenie w szczególności przy nauce języków obcych,
- pozwalają za pomocą odpowiedniego przydziału ról lub doboru scenariusza dokonać indywidualizacji nauczania – dopasować metodę do cech uczniów, tak aby mogli jak najwięcej skorzystać,
- przekazują odpowiedzialność za kształtowanie lekcji – uczniom, co ma oddziaływanie motywujące i kształtujące postawę świadomego uczestniczenia w procesie edukacji,

- przybliżają uczniom zagadnienia abstrakcyjne, jak rzeczywistość historyczna minionych epok lub tło społeczne lektury szkolnej w sposób przyjemny i angażujący,
- stanowią sposób na przeciwdziałanie wypaleniu zawodowemu nauczyciela, składając go do twórczego planowania zajęć,
- są sposobem łączenia pracy dydaktycznej z oddziaływaniem wychowawczym – poruszane problemy natury etycznej pobudzają autorefleksję uczestników gry.

Jednocześnie autorzy prac wskazują na pewne ograniczenia tej metody, które prawdopodobnie odpowiadają za wciąż znikome zainteresowanie grami fabularnymi jako wsparciem w procesie edukacji:

Staranne zaprojektowanie gry dla uczniów wymaga dużej ilości czasu. M. Mochocki (2009) podważa jednak ten argument, mówiąc, że zaprojektowanie gry LARP jest mniej czasochłonne niż stworzenie od podstaw scenariusza lekcji.

Przeprowadzenie gry wymaga od nauczyciela pewnych specyficznych cech, takich jak kontrola klasy rozbitej na grupy, czy improwizowanie (jednocześnie pozwala też na ich rozwijanie).

Efekt w znacznej mierze zależy od nastawienia klasy oraz relacji między uczestnikami (co wskazuje, że można posłużyć się tą metodą także w celach głównie wychowawczych – dokonując pomiaru emocji panujących w grupie i napięć między poszczególnymi uczniami).

Aby zaszedł kompletny proces edukacyjny niezbędne jest poświęcenie dodatkowego czasu na omówienie gry i pozwolenie uczniom na wyrażenie swoich osobistych refleksji.

Z powodu licznych trudności metodologicznych wciąż brakuje dowodów na to, że gry fabularne są w jakiś sposób wydajniejsze edukacyjnie od tradycyjnego nauczania – problem ten dokładnie opisuje M. Mochocki (2012).

WYKORZYSTANIE GIER FABULARNYCH W ODDZIAŁYWANIACH TERAPEUTYCZNYCH

Używanie gier w oddziaływaniach psychologiczno-terapeutycznych nie jest nowością. Znana szerzej szkoła psychodramy (Kuśpit, 2004), wykorzystuje liczne gry dramowe w celu diagnozy oraz pracy nad napięciami, jakie panują zarówno wewnątrz grupy, jak i wewnątrz samej osoby. Kluczowym jej elementem są własne przeżycia, których doświadczenie i zreflektowanie, stanowi przyczynek do zmiany niepożądanego zachowania. Oprócz psychodramy, gry o charakterze ruchowo-muzycznym wykorzystuje się w pracy z dziećmi i młodzieżą doświadczającą trudności (Krzywoń, 2007). Wydaje się, że forma gry jest dla uczestników procesu terapeutycznego korzystna, z uwagi na panujące na gruncie myślowym przekonanie „to tylko gra”, podczas gdy emocjonalna warstwa człowieka podchodzi do takiej sytuacji inaczej – często „na poważnie”. Stąd też pojawiają się bardzo sporadycznie doniesienia, które traktują o wykorzystaniu gier, także fabularnych w terapii.

Przytoczony wcześniej autor William A. Hawkes-Robinson (2008) w swojej pracy porusza problem wykorzystania gier RPG w pracy terapeutycznej, zwracając uwagę na to, jak niewiele badań w tej kwestii przeprowadzono. Nieliczne prace na ten temat według autora są metodologicznie wątpliwej jakości, korzystano bowiem z bardzo małych grup osób badanych, wskutek czego, ich wyniki ciężko jest uogólniać na szer-

szą populację. W. A. Hawkes-Robinson twierdzi jednak, że mimo to jest to temat wart dalszych analiz, gdyż poczynione dotychczas badania wskazują ciekawe kierunki pracy. Jednym z bardziej interesujących wniosków z tego opracowania jest wykorzystanie gier fabularnych w terapii osób z zaburzeniami dysocjacyjnymi (pojawiającymi się często w następstwie traumy). Uczestnictwo w grach RPG stworzyło dla takich pacjentów możliwość integracji ich psychiki, czego wyrazem były korzystniejsze wyniki badań klinicznych przeprowadzonych po szeregu sesji w gry fabularne.

Raul Gutierrez (2017) przeprowadził projekt mający na celu zbadanie postaw pracowników zajmujących się zdrowiem psychicznym w stosunku do używanych przez nich metod opartych o gry RPG. W zestawieniu z opiniami leczonej w ten sposób młodzieży, autor stwierdził, że tym co miało na pacjentów najkorzystniejszy wpływ, była narracja pracowników ukierunkowana na ich oczekiwania i potrzeby. W powstałej w tej sposób relacji było miejsce na dialog i redukcję napięcia związanego z dalszym leczeniem. Porównując wyniki oddziaływania metodami gier fabularnych z terapią ekspozycyjną, R. Gutierrez (2017) doszedł do wniosku, że są one bardzo podobne, jeśli chodzi o efektywność, jednak gry RPG generują zdecydowanie mniej lęku i są przyjemniejsze dla pacjenta.

Niestety wciąż brakuje bardziej szczegółowych doniesień z praktyki terapeutycznej na temat wykorzystania gier fabularnych. Chociaż intuicyjnie wydaje się, że mogą mieć one znacznie szersze zastosowania (np. w terapii zaburzeń ze spektrum autyzmu lub uzależnień), to niewielu jest badaczy, którzy chcieliby taki model działania przetestować w sposób rzetelny. Być może rosnące zainteresowanie cyfryzacją oraz wykorzystaniem technologii informatycznych otworzy nową dziedzinę w terapii – wykorzystanie komputerowej symulacji gry fabularnej w celach np. zwiększenia samopoznania lub bezpiecznego przepracowania trudnego problemu, jednak póki co są to jedynie przypuszczenia.

WNIOSKI

W zaprezentowanej pracy autor starał się dokonać zestawienia bieżących danych z literatury krajowej oraz zagranicznej, dotyczących wykorzystania gier fabularnych przede wszystkim w edukacji, ale też w procesie terapeutycznym. Jak wynika z przeprowadzonego porównania gry RPG mogą być wartościową metodą dydaktyczną i terapeutyczną przy spełnieniu pewnych określonych warunków. Liczne korzyści jakie wymieniają autorzy publikacji na ten temat wydają się być na tyle duże, że ograniczenia tej metody nie powinny zniechęcać do jej stosowania. Podobnie niski próg wejścia (niewymagana znajomość literatury lub wcześniejszego kontaktu z RPG), a także różnorodność grup wiekowych oraz zakresów tematycznych, w jakich mogą być wykorzystywane zarówno gry RPG, jak i LARP, powinny raczej sprzyjać szerszemu wykorzystywaniu ich w praktyce pedagogicznej – tak się jednak nie dzieje i przyczyna tego stanu wydaje się być najbardziej pesymistycznym wnioskiem z tego opracowania.

Zaprezentowana analiza zwraca uwagę na kilka aspektów edukacyjnych, które świadczą zarówno o możliwościach gier fabularnych w tej dziedzinie, jak i o aktualnych zaniedbaniach, czy brakach w polskim systemie nauczania. Wydaje się, że naby-

wana w toku nauki szkolnej lub akademickiej wiedza ma charakter jedynie teoretyczny, oderwany od codziennego życia i tego, co ważne dla jednostki. Konsekwencją obojętnego stosunku nauczycieli i wykładowców do warstwy emocjonalno-motywacyjnej uczniów lub studentów jest brak zaangażowania w poruszane na zajęciach problemy. Można dojść do wniosku, że jakiegokolwiek próby przeciwdziałania tej tendencji (opierające się między innymi na używaniu gier jako czynnika wzbudzającego zainteresowanie uczniów), są z góry uważane za nieskuteczne i wyłamujące się z dotychczasowego schematu. Powoduje to zniechęcenie osób starających się wprowadzić do swojego nauczania nowe elementy oraz obojętność lub otwarte lekceważenie takich działań przez uczniów oraz innych nauczycieli. Dzieci i młodzież uczą się, ponieważ muszą – ich ciekawość jest ograniczana przez wymogi dopasowania się do klucza odpowiedzi lub jednej konkretnej teorii, którą dany nauczyciel uznaje za słuszną. Tymczasem, jak pokazują próby podejmowane przez badaczy, gry fabularne stanowią aktywność naturalnie angażującą uczniów i stanowiącą w pewnym sensie pomost między wiedzą teoretyczną, a jej praktycznym zastosowaniem. Innym problemem jest dostosowanie metod prowadzenia zajęć do potrzeb uczniów. Wydaje się, że zaskakująco rzadko prowadzący proces dydaktyczny przyjmuje perspektywę nastawioną na oczekiwania i cele tych, których ma uczyć – można nawet powiedzieć, że w tradycyjnej szkole nie ma miejsca na takie podejście. Z kolei gry fabularne stwarzają przestrzeń, w której każdy uczeń może wykazać się na swój własny, indywidualny sposób.

Poruszana przez autorów zaleta gier fabularnych w edukacji, czyli możliwość spontanicznego dzielenia się swoimi pomysłami oraz przemyśleniami, jak również sugerowana w kilku pracach konieczność poświęcenia czasu na dokładne omówienie przeżyć związanych z grą (co uznawane było w pewien sposób za trudny do spełnienia wymóg), ukazują jakie schematy myślowe towarzyszą nauce przez rozmowę i zbieranie własnych doświadczeń. Zamiast bazować na tym, co dla ucznia lub studenta jest osobiste, ważne i jedyne w swoim rodzaju, prowadzący zajęcia często posiłkuje się świadectwami osób zasłużonych, ale emocjonalnie bardzo odległych od współczesnych ludzi. Mówiąc inaczej często bywa tak, że doświadczenie własne uczniów jest dewaluowane i uznawane za coś mało interesującego, podczas gdy użytkowanie go – jak wskazują wyniki poczynionej analizy – ma dość istotny wpływ na dalsze kroki w procesie nauczania. Bazowanie na tym, co ważne i osobiste stwarza także szansę na poszerzenie wpływu wychowawczego, jaki prowadzący wywiera na uczniów - rozważania nad zagadnieniami moralnymi oparte o własne obserwacje i wnioski uczestników są dużo cenniejsze niż posługiwanie się narzuconym odgórnie schematem, który mógł już dawno stracić na aktualności.

Wydaje się, że ta dość pesymistyczna perspektywa towarzyszy także samym badaczom gier fabularnych, którzy mimo odnajdywania licznych zalet tej formy edukacji, czy terapii dają do zrozumienia, że większość przeprowadzonych badań nie jest metodologicznie zbyt wartościowa i wnioski wyciągnięte na ich podstawie, nie mogą być szerzej uogólniane. Krytyczne spojrzenie na otrzymane wyniki jest oczywiście niezbędne w nauce, jednak pewną niespójność zauważyć można w opracowaniach badań, które zarzucają innym badaczom metodologiczne nieprawidłowości, samemu uznając, że ich własne badanie również te nieprawidłowości powieli. Może to wskazywać, że dopóki temat wykorzystania gier RPG w edukacji nie doczeka się rzetel-

nych badań empirycznych, nie nastąpią żadne istotne zmiany w zakresie faktycznego wykorzystywania tej metody na lekcjach, czy zajęciach.

Patrząc na całe zjawisko szerzej można jednak powiedzieć, że gry fabularne jako takie są aktywnością raczej korzystnie wpływającą zarówno na psychiczne funkcjonowanie człowieka, jak i jego ogólne zaangażowanie w inne aktywności. Stąd zachęcanie młodych ludzi, ale także i dorosłych do rozwijania tego zainteresowania wydaje się czymś, co może stanowić optymalne na chwilę obecną wyjście z sytuacji metodologicznych nieścisłości i braku rzetelnych badań. Gry fabularne powstały jako rozrywka i prawdopodobnie minie jeszcze wiele czasu zanim myślenie o edukacji i wartości własnego doświadczenia zmieni się na tyle, aby można było w dydaktyce szerzej je stosować. Jednak nic nie stoi na przeszkodzie, aby te korzystne walory edukacyjno-terapeutyczne zachować dla siebie i wykorzystywać w codziennym życiu – w motywowaniu własnym do nauki, w rozwijaniu swoich kompetencji językowych i społecznych, czy nawet pogłębianiu autorefleksji i wrażliwości na drugiego człowieka.

BIBLIOGRAFIA

1. Beidatsch, C., Broomhill, S. (2010). *Is this the past? The place of role-play exercises in undergraduate history teaching* [Czy to przeszłość? Miejsce ćwiczeń opartych o odgrywanie ról w nauczaniu historii na poziomie licencjatu]. *Journal of University Teaching & Learning Practice*, 7 (1), 1-20.
2. Chmielnicka-Kuter, E. (2004). Gry fabularne w badaniach psychologicznych. *Polskie Forum Psychologiczne*, 9 (2), 124-138.
3. Grande-de-Prado, M. (2016). *RPGs as an educational strategy* [Gry RPG jako strategia edukacyjna]. Pobrane z: https://www.researchgate.net/profile/Mario_Grande_De_Prado/publication/310588089_RPGs_ASAN_EDUCATIONAL_STRATEGY/links/5831eb6508ae138f1c07a21b/RPGs-AS-AN-EDUCATIONAL-STRATEGY.pdf
4. Gutierrez, R. (2017). *Therapy & Dragons: A look into the possible applications of table top role playing games in therapy with adolescents* [Terapia i smoki: Spojrzenie na możliwości zastosowania narracyjnych gier fabularnych w terapii adolescentów]. Pobrane z: <https://scholarworks.lib.csusb.edu/cgi/viewcontent.cgi?referer=https://www.google.com/&httpsredir=1&article=1609&context=etd>
5. Hawkes-Robinson, W.A. (2008). *Role-playing games used as educational and therapeutic tools for youth and adults* [Użycie gier RPG jako edukacyjnych i terapeutycznych narzędzi dla młodzieży i dorosłych]. Pobrane z: https://www.researchgate.net/publication/237074784_Roleplaying_Games_Used_as_Educational_and_Therapeutic_Tools_for_Youth_and_Adults
6. Kamiński, T. (2013). Dlaczego studenci nie grają w gry? Zastosowanie gier w edukacji dorosłych na przykładzie nauczania zarządzania projektami. *Homo Ludens*, 5 (1), 109-118.
7. Krawczyk, S. (2012). Gry fabularne w polskich badaniach psychologicznych w latach 2001-2008. *Homo Ludens*, 4 (1), 109-118.
8. Krzywoń, D. (2007). Walory gier i zabaw muzyczno-ruchowych w terapii zaburzeń zachowania. *Zeszyty Naukowe Wyższej Szkoły Humanitas. Pedagogika*, 2, 83-97.
9. Kuśpit, M. (2004). Psychodrama jako metoda terapii i rozwoju jednostki. *Annales Universitatis Mariae Curie-Skłodowska Lublin – Polonia. Sectio J*, 17, 75-89.
10. Lewandowska-Kidoń, T. (2001). *Drama w kształceniu pedagogicznym*. Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej.
11. Łąguna, M. (2004). *Szkolenia*. Gdańsk: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne.
12. Marko, A. (2014). Drama na lekcjach języka obcego – o potencjale metody. *Homo Ludens*, 6 (1), 87-100.
13. McConville, J., Rauch, S., Hellegren, L., Kain, J. H. (2017). *Using role-playing games to broaden engineering education* [Korzystanie z gier RPG w celu poszerzenia edukacji inżynierskiej]. *International Journal of Sustainability in Higher Education*, 18 (4), 594-607.
14. Mochocki, M. (2009). Teatralne gry fabularne (LARP-y) w nauczaniu szkolnym. *Homo Ludens*, 1, 177-189.
15. Mochocki, M. (2012). Teatralne gry fabularne (LARP-y) na lekcjach historii - raport z badań. *Homo Ludens*, 4 (1), 149-171.

16. Oliveira, P. (2018). *RPG method improving business games* [Metoda gier RPG usprawniająca gry biznesowe]. *Independent Journal of Managment and Production*, 9 (1), 111-124.
17. Pitrus, A. (2012). *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
18. Surdyk, A. (2004). Od Tolkiena do glottodydaktyki, czyli o technice gier fabularnych w dydaktyce języków obcych i gustach literackich studentów. W: A. Surdyk (red.), *Kulturotwórcza funkcja gier: gra jako medium, tekst i rytuał* (ss. 91-98). Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
19. Surdyk, A. (2009). Status naukowy ludologii. Przyczynek do dyskusji. *Homo Ludens*, 1, 223-243.
20. Stöckman, B., Zator, J. (2010). Jak widzę siebie? Jak widzą mnie inni? Eliminowanie uprzedzeń i stereotypów narodowych za pomocą gier stosowanych podczas nauczania języka obcego. *Homo Ludens*, 2 (1), 175-190.
21. Szeja, J. (2004). *Gry fabularne. Nowe zjawisko kultury współczesnej*. Kraków: Wydawnictwo RABID.
22. Szeja, J. (2011). Teatralne i narracyjne gry fabularne jako aktywizujące metody nauczania. *Homo Ludens*, 3 (1), 215-235.
23. Szeja, J. (2012). Narracyjne gry fabularne i ich komputerowe odpowiedniki: między kulturą słowa a kulturą digitalną. W: A. Pitrus (red.), *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej* (ss. 29-38). Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.