



(Z)grana klasa *Piotr Milewski*

Na ustach wszystkich

Bardzo często zdarza się, że jakiś termin czy pojęcie nagle zaczyna robić zawrotną karierę. Modne słówko ląduje na ustach wszystkich, chociaż wokół niego kłębią się problemy. Nawet nie z samym rozumieniem idei, którą ze sobą niesie, czy brakiem jednolitej definicji, ale nawet z poprawną odmianą. Wszechobecna i pazerna polszczyzna korporacyjna, w której np. „kamowie fokusują się na targetach, bo boją się fakapu z dedlajnem”¹, bynajmniej nie pomaga w oswojeniu tego typu nowości. O dobre z lepszym walczy więc w ostatnich czasach grywalizacja z gamifikacją i tylko sens i znaczenie tych słów gdzieś niepostrzeżenie umyka.

Definicja

Szczęśliwie, grywalizacja (albo gamifikacja, pochodząca od ang. odpowiednika „*gamification*”) doczekała się już zgrabnej, polskiej definicji, według której jest to: „*wykorzystanie mechaniki znanej z gier, do modyfikowania zachowań ludzi w sytuacjach niebędących grami, w celu zwiększenia zaangażowania ludzi. Technika bazuje na przyjemności, jaka płynie z pokonywania kolejnych osiągalnych wyzwań, rywalizacji, współpracy itp. Grywalizacja pozwala zaangażować ludzi do zajęć, które są zgodne z oczekiwaniami autora projektu, nawet jeśli są one uważane za nudne lub rutynowe.*”² Jeśli ktoś przeprowadziłby ankietę wśród dzieci i młodzieży dotyczącą niekochanych aspektów uczęszczania do szkoły, wyżej wspomniane koleżanki nuda i rutyna znalazłyby się zapewne na czele tabeli wyników. Zastosowanie grywalizacji w edukacji wydaje się więc działaniem potrzebnym od zaraz. Tylko jak do tego podejść?

Wszędzie gry

Okazuje się, że oprócz stałego rozwoju gier komputerowych, w ostatnich latach renesans przeżywają gry planszowe i karciane. Oprócz nich pojawiają się również zupełnie innego typu gry, jak produkcje z udziałem rzeczywistości rozszerzonej (augmented reality), gry społecznościowe, miejskie i larpy (z ang. Live Action Role Playing Games). Jak z tego rogu obfitości wybrać to, co może

- 1 Po polsku: "Kierownicy ds Klientów kluczowych skupiają się na wyznaczonych celach, aby uniknąć porażki w obliczu zbliżającego się końca terminu realizacji zadań".
- 2 Źródło: <http://pl.wikipedia.org/wiki/Grywalizacja>



się przydać w nowoczesnej edukacji? Najlepszym sposobem aby to zrobić, jest analiza potrzeb, jakie pomagają zaspokoić gry. Łatwo wyróżnić trzy dominujące.

Po pierwsze, jest to **współzawodnictwo**. Ludzie lubią ze sobą rywalizować; mamy to w genach. Rywalizacja, zarówno indywidualna jak i grupowa, przynosi nam satysfakcję. Co istotne, ważny jest nie tylko wynik, ale sam proces.

Po drugie: **samodoskonalenie**. Pokonanie przeszkody, która była dla nas nie do przebycia sprawia nam satysfakcję. Nie lubimy świata, w którym znajdują się bariery nie do przejścia. Pokonanie wroga po serii porażek daje nam często więcej radości, niż łatwe zwycięstwo.

Po trzecie: **status**. Lubimy zwyciężać, ale jeszcze bardziej lubimy nosić żółtą koszulkę lidera i laurowy wieniec na skroniach. Zwycięzcy wyznaczają granice możliwości i poziom, do którego należy dążyć.

Gra w naukę

Jeśli przyjrzeć się powyższym cechom gier, nietrudno odnaleźć korelację między nimi, a tradycyjnym szkolnym systemem ocen. Czyż satysfakcji nie daje najwyższy wynik na sprawdzianie? Lepszy niż nie ulubianej koleżanki? Czyż nie sprawia frajdy poprawienie (w końcu!) ostatniego sprawdzianu na upragnioną piątkę? Wydaje się, że odpowiedź na wszystkie powyższe pytania powinna być twierdząca. Dlaczego więc tradycyjny model nie generuje tych pozytywnych emocji w najmniejszym stopniu? Co dają lubiane gry, czego brakuje zniechęconym ocenom? Odpowiedź może kryć się w dwóch miejscach.

Po pierwsze, w fabularnej otoczce, która jest immanentną cechą gier, a której pozbawiony jest proces nauczania. Typowa gra zawiera mnóstwo dodatkowych mechanizmów, wbudowanych w nią dla zwiększenia satysfakcji użytkownika – czyli Gracza. Specjalnie zaprojektowany świat gry umożliwia mniej lub bardziej świadomy eskapizm. Skomplikowany system nagród, odznaczeń, poziomów zaawansowania pozwala poczuć zadowolenie z dokonanych postępów. Wirtualny stan posiadania: przedmioty, punkty, walutę, skarby; domy, latyfundia i kosmiczne krążowniki – wszystko to buduje status gracza. Wymieniać można by długo. Najważniejsze jest to, że wbrew pozorom, przy odrobinie wysiłku da się taki system-świat zbudować w szkole. Przerobienie zwykłej szkoły na magiczny uniwersytet czy akademię kosmiczną nie leży poza zakresem niczyich możliwości.



Na przeszkodzie stoi druga, znacznie poważniejsza przyczyna, a mianowicie wektor przyczyn i skutków. Uczestnik gry bierze w niej udział dobrowolnie. Głównie dlatego, że gra mu się z jakiś przyczyn podoba, spełnia jego potrzeby, a zatem zapewne jest dobrze zaprojektowana i wyprodukowana. W tym kontekście system ocen to z góry narzucony gra, w którym uczestnik MUSI brać udział, czy tego chce, czy nie. Szkoła jest więc nudną grą, trwającą całą wieczność, w której nic się nie zmienia, a zaliczanie kolejnych poziomów nie daje satysfakcji innej niż ta, że nie spadło się w dół. To za mało dla dzieci, które stykają się z wytworami współczesnego przemysłu gier.

(Z)grana klasa

A gdyby tak nauka w szkole była grą oficjalnie? Bardzo łatwo system mierzenia wyników w nauce zmienić w zbiór zadań i wyzwań, przed którymi staną uczniowie- gracze. Jednak aby odnieść spektakularny sukces, jak zawsze, trzeba pokusić się o ogromną rewolucję.

Niech oceny staną się zasobem, a nie piętnem. Niech „szóstka”, stanie się prawdziwym i rzadkim skarbem, niczym potężny artefakt w grze. Niech da graczowi magiczną protekcję przed byciem pytanym przez dwa tygodnie. Może wyniki całej klasy, suma szkolnego złota (czyli piątek) i srebra (czyli czwórek) pozwoli „wykupić” jeden dzień więcej poświęcony na szkolną wycieczkę. Może wtedy lepsi gracze sami zaczną pomagać słabszym? Może za szkolną walutę da się wykupić coś jeszcze? Może razem z uczniami ustalić, co to będzie? Dlaczego nie pozwolić uczniom kreować tej sfery szkolnego świata?

Chyba warto spróbować. Po pierwsze dlatego, że gorszego systemu ocen już nie wymyślimy. Po drugie dlatego, że... Nazwijmy rzeczy po imieniu. Życie – to też gra.

P.S.

<http://www soi-engagement pl/czym-jest-grywalizacja/>

polska strona o gamifikacji, tłumacząca pojęcie i zjawisko prosto i czytelnie

<http://ptbg org pl/aktualnosci php>

strona Polskiego Towarzystwa Badania Gier

http://en wikipedia org/wiki/Game_studies

nauka o grach od kilku lat ma swoją własną nazwę: to ludologia; warto przejrzeć linki do prac naukowych zajmujących się tym zjawiskiem

<http://artofgamedesign com/>

jedna z najlepszych książek na świecie, dotycząca projektowania gier