

Anna Szymanik, Michał Kostrzewski

# Gry narracyjne jako metoda i narzędzie w nauce

## Streszczenie

Artykuł porusza problematykę wykorzystywania „papierowych” i komputerowych gier narracyjnych w nauce. Jako metoda nauczania mogą one być użyte do rozwijania pewnych zdolności, umiejętności i kompetencji, kształtowania sposobów myślenia i standardów etycznych postępowania. Jako narzędzie w nauczaniu stanowić mogą inspirację do samokształcenia się w wielu dziedzinach i rozwijania różnego rodzaju talentów. Za stosowaniem gier narracyjnych w nauce przemawia przede wszystkim ich atrakcyjność dla młodych ludzi, są bowiem formą rozrywki intelektualnej, której treść można swobodnie modyfikować, dostosowując je do potrzeb użytkowników.

Wartość dydaktyczna gier narracyjnych to temat dyskutowany w Polsce od blisko dziesięciu lat. Gorącym zwolennikiem wykorzystywania gier fabularnych jako metody nauczania jest pedagog Jerzy Szeja [Szeja, 2000, 2004], który postuluje wprowadzenie ich do szkół. Mimo opinii przeciwników tego pomysłu [por. Kuciel, 2003] sama idea gier narracyjnych w edukacji rozwija się, czego wyrazem jest chociażby świadomość osób grających, że hobby nie musi być tylko rozrywką, a gry RPG można zastosować jako sposobu nauki.

## Czym są gry narracyjne?

„Zagrałem tylko po to, żeby zobaczyć jak to jest i po tym jakoś to wszystko coraz bardziej się spodobało i zacząłem grać coraz częściej”.

*Mikołaj Raclawski, 23 lata, student,  
Mistrz Gry i gracz od 6 lat*

Gry narracyjne czy inaczej fabularne to polska nazwa na amerykańskie *Role Playing Game* (dosłownie: gra, w której odgrywa się rolę). Czasami występują jako „erpegi”,

„rolpleje” bądź RPG. Celem tego typu gier jest przede wszystkim rozrywka. Wymagają udziału przynajmniej dwóch osób, z których jedna jest Mistrzem Gry (ang. *Game Master*, w skrócie GM, utożsamiany z narratorem), druga natomiast graczem. Mistrz Gry tworzy zarys historii, który podczas tzw. sesji przedstawia graczowi (bądź graczom), opisując świat, sytuacje, innych bohaterów. Gracze z kolei wcielają się w role swoich postaci, kierując nimi, podejmując decyzje i włączając się w akcję. Sama gra oparta jest na dialogu, tworzącym pewnego rodzaju opowieść, historię, której głównymi bohaterami są postacie graczy [Chmielnicka-Kuter, 2005].

Świat, w którym toczą się losy postaci, może być wymyślony na potrzeby gry (wszelkie światy fantasy), oparty na literaturze (*Władca Pierścieni*, *Harry Potter*) bądź na stworzonych do tego celu podręcznikach (*Dungeon and Dragons*, *Wampir: Maskarada*, *Warhammer* i in.) [Lemanowicz, 2008]. Jest to tzw. system gry. Gracze wraz z Mistrzem Gry ustalają, jaką postacią chcą grać, jak ma postać wyglądać, co będzie potrafić, jaką będzie miała historię i jakie będą jej cele w grze.

Zasady gry określa mechanika gry, począwszy od kart postaci (stąd tzw. „papierowe” RPG, w odróżnieniu od komputerowego), na których zapisane są zdolności postaci i jej wygląd, czasem również historia, poprzez skuteczność akcji w grze, zwykle określaną wskutek rzutów kością bądź arbitralnych decyzji Mistrza Gry, a na specyfikacji broni i mocy kończąc. Do gry niejednokrotnie wykorzystywane są rysunki, plany, schematy, plansze, kody, czasem utwory literackie i różnego rodzaju akcesoria.

Odmianami RPG są tzw. dramy, podczas których gracze fizycznie odgrywają swoje postacie. W dramach nie dopuszcza się użycia prawdziwej broni, ponadto zalecane jest, by odbywały się w miejscu, które będzie bezpieczne i które nie narazi obserwatorów gry na dyskomfort [Rein-Hagen, Davis, Dowd, Stevens i Wieck, 2002]. Istnieją gry narracyjne oparte jedynie na dialogu – *Role Play* (RP). Zasady tego typu gier są luźne, zazwyczaj nie używa się kart postaci ani kości, a gracze po części sami wchodzi w rolę Mistrzów Gry, prowadząc narrację ze swojej strony i decydując o powodzeniu własnych akcji. RP mogą być prowadzone na forach internetowych bądź z użyciem komunikatorów ogólnoużytkowych. Interesująca odmianą są RPG prowadzone za pośrednictwem maili: opis pojedynczej akcji w takich grach może rozciągać się w czasie nawet do kilku dni.

Specyficzną odmianą gier narracyjnych są gry komputerowe. Podstawową różnicą pomiędzy nimi a klasycznymi grami narracyjnymi jest przeniesienie roli Mistrza Gry z jednostki ludzkiej na maszynę. To komputer odpowiada za interakcję gracza ze światem, za przestrzeganie zasad i za prowadzenie fabuły. Rola ta może być w pełni zautomatyzowana lub w określonym stopniu kontrolowana przez jedną lub wiele osób.

Jednymi z pierwszych gier, które umożliwiały interakcję pomiędzy graczami, były tzw. MUD-y (ang. *Multi-User Dungeon*, później *Multi-User Dimension* oraz *Multi-User Domain*) [Bartle, 2003]. Wczesne wersje oferowały dostęp do wirtualnych światów stworzonych od podstaw, często wzorowanych na literaturze fantastycznej oraz na popularnym w tamtym czasie systemie gier fabularnych *Dungeons & Dragons* [Steward, 1996-2012]. Użytkownicy tych światów korzystają z interfejsów tekstowych, dostarczających opisy miejsc i zdarzeń. Interakcja odbywa się w czasie rzeczywistym przy użyciu komend tekstowych. Łatwość modyfikacji istniejących systemów MUD oraz uniwersalność interfejsu tekstowego sprawiła, że na przestrzeni lat powstało wiele modyfikacji, oferujących różnorodne światy: podziemia wypełnione fantastycznymi istotami, platformy e-learningowe, wirtualne przestrzenie towarzyskie.

Naturalną formą rozwoju koncepcji gier MUD było poszerzenie warstwy prezentacji. Zamiast opisywać tekstowo każde zdarzenie, producenci gier dążyli do

wykorzystania coraz to większej mocy jednostek komputerowych w celu wygenerowania obrazu i dźwięku. Pozwalało to ujednoczyć wizję prezentowane graczom, jednocześnie znacznie zawężając możliwości dostępne dla osób obejmujących rolę mistrza gry. Z czasem problem ten został zauważony, czego skutkiem było powstanie takich gier, jak *Ultima Online* czy *Newerwinter Nights*. Oferują one wrażenia i możliwości bardzo zbliżone do tego, co jest dostępne w wielu klasycznych narracyjnych grach fabularnych, jednocześnie pozwalają odciążyć Mistrza Gry w kwestii wizualizacji świata.

Określenie „gry fabularne” odnosi się więc zarówno do „papierowych” gier narracyjnych, dram, gier typu *Role-Play*, gier komputerowych skupiających pewną liczbę graczy, a nawet do gier prowadzonych za pośrednictwem forów internetowych bądź maili. Z kolei nazwa „gry narracyjne” podkreśla nie tylko istnienie fabuły w grach, ale również element, jakim jest opis tego, co się dzieje. Tym określeniem będziemy posługiwać się w artykule.

## Dlaczego ludzie angażują się w RPG?

„Mi się RPG kojarzyło z teatrem. Dlatego zaczęłam grać.”  
*Małgorzata Straż, 25 lat, absolwentka socjologii,  
Mistrz Gry i gracz od 7 lat*

Gry narracyjne, jak już wspomniano, to przede wszystkim rozrywka. Pierwszym powodem zaangażowania zazwyczaj jest ciekawość i chęć poznania sposobu gry. Niektóre osoby do RPG zachęca tematyka (miłośnicy książek fantasy, horrorów, romansów), inne – możliwość grania w grupie, jeszcze inne – forma gry, która kojarzy się z teatrem, aktorstwem i odgrywaniem postaci, które można samemu wykreować. Większość systemów bowiem pozwala na dużą dowolność w tworzeniu bohaterów – można samemu określić ich historię, wygląd, umiejętności, a nawet charakter. Sprzyja to różnorodności postaci w grze, przez co sesje stają się ciekawsze i bardziej barwne.

Zdarza się, że osoby grające lubią obserwować zachowania innych graczy, ich sposób wcielania się, a także reakcje na swoją postać. Przyjemność mogą sprawiać również interakcje z bohaterami wymyślonymi przez Mistrza Gry. Kontakt takich graczy z innymi osobami odbywa się za pośrednictwem gry, w jej świecie, gdzie mogą zaprezentować się jako osoby doskonalsze niż w rzeczywistości, często obdarzone tajemniczymi mocami, wpływami albo urodą. Czasem gracze w grach narracyjnych upatrują możliwości ucieczki od kłopotów, zatopienia w świecie, który sami kreują, bezpiecznym i kontrolowanym. Bywa, że postacie dystansują się od swoich słabości [Yee, 2005]. Przypadek takiego gracza przytacza Mistrz Gry Małgorzata Straż [Straż, Raclawski, 2011]:

On na sesji chce być postrzegany taki, jaki nie jest w rzeczywistości, czyli jako macho. Tak na przykład są osoby, które rekompensują sobie wygląd – wyglądem postaci, inteligencję – inteligencją postaci, wiedzę – wiedzą postaci i tym podobne. Tak sądzę, że w tym wypadku akurat on rekompensuje sobie to, że nie jest wielki i umięśniony.

Motywacje do zaangażowania się w gry narracyjne często są widoczne w sposobie grania danej osoby. Bartle [1996] dokonał podziału użytkowników

komputerowych RPG na cztery kategorie: Odkrywców (*Explorels*), Poszukiwaczy towarzystwa (*Socializers*), Wyczynowców (*Achievers*) i Zabójców (*Killers*). Kategorie te mają przełożenie na „papierowe” gry narracyjne. Zabójcy czerpią satysfakcję z utrudniania rozgrywki innym graczom, zabijania innych postaci i „złej sławy”. Osoby angażujące się w gry narracyjne z takim nastawieniem najprawdopodobniej zostaną w krótkim czasie spacyfikowane przez pozostałych graczy lub przez interwencję Mistrza Gry. Podobnie Wyczynowcy, którzy za cel stawiają sobie podwyższanie kwalifikacji postaci, zdobywanie punktów doświadczenia i górowanie nad innymi graczami, w grze narracyjnej niekoniecznie znajdują to, czego oczekują. Przykład postępowania z tego typu graczem trafnie zilustrował Mistrz Gry, Mikołaj Racławski [Straż, Racławski, 2011]:

Kolega wielokrotnie starał się mnie przekupywać. A to postawić pizzę, wyciągnąć na piwo, to dać grę na jakiś czas, pożyczyć, być może kupić, bo to też mi proponował. Robił to za magiczne przedmioty, jakieś artefakty i tym podobne, specjalne umiejętności. Ja oczywiście nie brałem tych rzeczy pod uwagę i nie dawałem się przekupić, ale zdarzało się, że wiedziałem, że na czymś mu zależy, na postaci, na rozwijaniu jej w jakiś sposób i zdarzało się tak, że na sesji otrzymał jakiś dar od swojego mistrza, albo dar za udaną misję, za coś, co udało mu się odkryć. Niestety, chwalił się wszystkim, i NPcom [postaciom narratora], i innym graczom. No cóż, inni gracze byli zazdrośni, ale nie jako same osoby, tylko ich postacie. Odgrywali wtedy grupę najemników, bardzo pazernych na złoto i magiczne przedmioty. On chwalił im się, za każdym razem im się chwalił, więc po prostu mu to ukradli. [...] Moim zdaniem starał się w jakiś sposób na sesji udowodnić, że jego postać jest lepsza od ich postaci.

Odkrywcy z kolei w grze narracyjnej znajdują to, czego oczekują – egzotykę, oryginalny świat, w którym można spotkać legendarne stworzenia, przeżyć niesamowite przygody i poznać tajemnicze miejsca. Poszukiwacze towarzystwa natomiast mogą poprzez swoje postacie zaprzyjaźnić się z innymi graczami, znaleźć wspólne tematy, zaangażować się w rozgrywkę, zaufać innym, gdyż często od zgodnego współdziałania całej grupy zależy powodzenie misji.

Gracze mogą oczywiście należeć jednocześnie do więcej niż jednej kategorii, mogą także angażować się w różne RPG z różnych powodów. Ponadto klasyfikacja Bartle’a nie uwzględnia bezpośrednio takich motywów, jak chęć ucieczki od rzeczywistości, rozwijanie wyobraźni, odreagowanie stresu czy wypełnienie wolnego czasu.

Oczywiście uczestnictwo w grach narracyjnych wymaga pewnych umiejętności – „wyobraźni, wysiłku i przede wszystkim dojrzałości” [Rein-Hagen i in., 2002, s. 18]. Hughes [1988] określa RPG jako zbiorową formę fantazjowania – przeniesienie prywatnych fantazji w społeczny kontekst gry, ustrukturyzowany i kontrolowany poprzez szereg reguł. Żeby grać w RPG, konieczne jest opanowanie zasad i konsekwentne stosowanie się do nich zarówno graczy, jak i Mistrza Gry. Pozwala to uniknąć konfliktów i niesprawiedliwości. Równie ważna jest jednak umiejętność wyobrażenia sobie świata i różnych okoliczności [Szymanik, Mączyńska, 2010]. Choć w grze mogą być stosowane mapki i plany, niektóre sytuacje opierają się wyłącznie na opisie słownym. Znaczenia nabiera zdolność skutecznej komunikacji, która pozwala wyjaśnić wątpliwości oraz precyzyjnie opisać, jaką akcję podejmuje postać. Podobnie dialogi wymagają zrozumienia, a niejednokrotnie przyjęcia perspektywy innej postaci, być może skrajnie

różnej od postaci gracza, o innym systemie wartości i sposobie rozumowania [Lemanowicz, 2008]. Porozumienie się jest warunkiem sukcesu.

Z psychologicznego punktu widzenia najważniejsze jest dojrzałe podejście do gry, świadomość, że nie jest to rzeczywistość, tylko rozrywka. Trafnie ilustrują tę zasadę autorzy podręcznika *Wampir: Maskarada*, gry grozy, opartej na motywach z horrorów: „Ta gra zdecydowanie nie jest o prawdziwym picciu krwi, polowaniu, walce i erotyce. Nie jesteś wampirem, ty tylko go odgrywasz w grze” [Rein-Hagen i in., 2002, s. 25]. Z własnego doświadczenia możemy przytoczyć przypadki osób, które miały trudności w rozróżnieniu wydarzeń z gry i rzeczywistości. Mileiśmy do czynienia z sytuacją, w której postać narratora wyrażała pretensje wobec postaci gracza, osoba ta uznała za nieuzasadnione krytykowanie jej samej przez Mistrza Gry. Inna z kolei do tego stopnia identyfikowała się ze swoimi żeńskimi postaciami, że postanowiła obchodzić ich imieniny i domagała się od znajomych graczy prezentów z tej okazji. W przypadku takich osób gra w RPG może prowadzić do powstawania zaburzeń oraz pogłębiania ich.

## Gry narracyjne jako metoda nauki

„– ...Czy wykorzystujecie RPG, żeby nauczyć czegoś graczy?  
– Tak. MYŚLENIA! (Wspólna odpowiedź)”

*Swobodna rozmowa z Małgorzatą Straż i Mikołajem Raclawskim  
podczas jednej z sesji RPG*

Wykorzystanie gier narracyjnych jako metody nauki zakłada angażowanie się w daną grę. Rozgrywka jest sposobem uczenia się poprzez kreowanie swojej postaci. Znane są już sposoby wykorzystywania RPG do terapii fobii, jak w przypadku Anny, która bała się wilkołaków [zob. Panak, Drzewiecka, 2005]. Małgorzata Straż [Straż, Raclawski, 2011], grająca w RPG od siedmiu lat przyznaje, że stwarzając w Świecie Mroku (np. system *Wampir: Maskarada*) postać kontrolującą mrok, przestała bać się ciemności. Podobnie jak w przypadku Anny, terapia za pomocą RPG była tożsama z terapią behawioralną [Tavris, Wade, 1999], a polegała na desensytyzacji – oswojaniu z bodźcem wywołującym strach poprzez jego wyobrażenie w sytuacji bezpiecznej i kontrolowanej. Była nauką, jak nie bać się ciemności.

W literaturze znajdujemy również przykłady wykorzystania RPG do nauki radzenia sobie w sytuacji depresji [Hughes, 1988]. RPG może być także zastosowane w przypadkach konfliktów i kryzysów, dzięki przeniesieniu – na zasadzie analogii – problemów ze świata rzeczywistego do odrywanego. Postać gracza, zmagając się z kryzysem, może liczyć na pomoc Mistrza Gry oraz innych graczy, ma czas na zastanowienie się nad sytuacją, zdystansowanie się od emocji, przemyślenie konsekwencji swoich decyzji, wreszcie wypróbowanie różnych sposobów działania, by sprawdzić ich skuteczność [Szymanik, Mączyńska, 2010]. Gracz ma więc szansę nauczyć się funkcjonowania w trudnych sytuacjach poprzez doświadczanie ich. Możliwe jest także przeniesienie interakcji swojej postaci z postacią narratora, która „ma cechy osoby spotkanej w realnym świecie, cechy, które [gracza] irytują” [Mączyńska, 2012], co daje sposobność do nauki postępowania w tego typu konfliktach społecznych.

Gra w RPG może redukować napięcie, zarówno poprzez zaangażowanie w pokonywanie trudności, tymczasowe „wyłączenie się” od myślenia o problemie, jak i generowanie pozytywnych emocji [Szymanik, Mączyńska, 2010]. Gry narracyjne uczą, jak

sobie radzić w chwilach silnego stresu, jak redukować nieprzyjemne emocje, a wzmacniać przyjemne, wreszcie jak z „emocjonalnego” poziomu rozumienia sytuacji przejść na „racjonalny”, co sprzyja podejmowaniu przemyślanych decyzji. Mistrz Gry może udzielić gratyfikacji graczowi za to, że jego postać „zachowała zimną krew” i w sposób konstruktywny poradziła sobie z problemem. Tak jak agresja w grach może prowadzić do uczenia się tego typu zachowań i utrwalania ich w postaci postaw, przekonań, skryptów i schematów oczekiwań [Swing, Anderson, 2007], tak samokontrola i redukcowanie napięcia mogą wejść na stałe do repertuaru reakcji gracza na trudne sytuacje.

Poza możliwościami terapeutycznymi, które daje RPG, angażowanie się w gry narracyjne rozwija te cechy, które są konieczne, by móc w nie grać – wyobraźnię, odpowiedzialność, łatwe przyswojenie zasad, płynność komunikacji oraz umiejętności interpersonalne.

Umiejętność wyobrażenia sobie pewnych rzeczy jest warunkiem zaangażowania się w RPG. Sama rozgrywka rozwija wyobraźnię, tak ogólną, jak i przestrzenną [Szeja, 2000], poprzez nakłanianie gracza do wyobrażenia sobie postaci, sytuacji, a nawet ruchów. Nie tylko wyobraźnia jest konieczna. Planowanie akcji wymaga przemyślenia jej ewentualnych krótkofalowych i długofalowych konsekwencji. Gratyfikowana jest pewność siebie, odwaga, ale nie brawura, gdyż często owocuje ona stratą czegoś. Gra uczy wyciągania wniosków na podstawie przesłanek, zwracania uwagi na szczegóły, myślenia logicznego i przyczynowo-skutkowego, a także brania pod uwagę zdania współpracujących, bowiem inne postacie niejednokrotnie wiedzą o wiele więcej niż gracz i dopiero informacje uzyskane od nich uzupełniają obraz sytuacji tak, że możliwe jest podjęcie działania. Osoby grające w RPG ćwiczą pamięć, ale także uczą się szybkiego sporządzania notatek w sposób czytelny i jasny, by móc je później jak najskuteczniej wykorzystać.

Podejmowanie akcji, na którym w dużej mierze polega gra narracyjna, wiąże się z koniecznością wzięcia odpowiedzialności za swoje czyny. Poza elementem losowości, generowanym przez rzuty kośćmi, to gracz decyduje, jakie cele chce osiągnąć, a jego decyzje skutkują powodzeniem bądź porażką. Postać obrażona z powodu niewłaściwego zachowania wobec niej może w przyszłości odmówić udzielenia pomocy postaci gracza, a nawet działać na jej szkodę [Szymanik, Mączyńska, 2010]. Udowodniono, że wcielenie się w rolę postaci silniej oddziałuje na relację pomiędzy doświadczaniem sytuacji a spostrzeganą skutecznością swoich działań niż sama obserwacja [Peng, 2008]. Można uznać, że RPG wzmacnia wiarę we własną skuteczność.

Granie w RPG możliwe jest dopiero po przyswojeniu zasad, które są zbliżone do tych panujących w życiu – błędy prowadzą do porażki, starania do sukcesu. Jeśli chce się coś zdobyć, należy się do tego przyłożyć. Nie ma możliwości „oszukania” gry narracyjnej poprzez wpisanie kodu i uzyskania czegoś za darmo, jak to się dzieje w przypadku gier komputerowych, i chociaż można poprosić o czas do namysłu, nie można wcisnąć guzika „save”, by zapisać aktualny stan gry i wrócić do niego, jeśli zginie się na skutek lekkomyślnych decyzji. Swego czasu brak możliwości save’owania był u nas tematem żartów. Po wprowadzeniu nowego gracza, interesującego się dotąd głównie grami komputerowymi, inny z graczy przypominał mu o zasadach, żartobliwie akcentując każdy odegrany fragment sesji słowem „save”. Z jednej strony rozładowywało to napięcie związane z pierwszą sesją RPG w następstwie wprowadzenia elementu humoru, z drugiej natomiast – przypominało o panujących zasadach.

W RPG poza regułami gry obowiązują zasady etyczne, choć w interakcjach z postaciami narratora często modyfikowane na potrzeby historii (np. Hierarchie Grzechów

i Ścieżki Oświecenia w *Wampirze: Maskaradzie*), to uniwersalne, jeśli chodzi o stosunek graczy do innych uczestników gry. Nieprzebranie ich zazwyczaj prowadzi do nieprzyjemnych konsekwencji, od wykluczenia z grupy poczynając, a na zabiciu postaci gracza kończąc. Gry narracyjne promują uczciwość w postępowaniu, kulturę osobistą oraz szacunek, przy czym jest to „i szacunek do siebie, i umiejętność nie tyle żądania tego szacunku, co oczekiwania od innych osób i zaprezentowania im siebie”, jak przyznaje w wywiadzie Joanna Mączyńska [2012], Mistrz Gry i gracz z niemalże ośmioletnim stażem. Nauka odbywa się nie tylko poprzez wzajemne interakcje graczy, ale również przez odgrywanie swoich postaci. Przykład przytacza Mikołaj Raclański [Straż, Raclański, 2011] – chcąc nauczyć gracza, który miał w zwyczaju znęcanie się nad żebrakami, szacunku wobec biednych, Mistrz Gry postawił go w sytuacji, w której człowiek uznany za żebraka okazał się demonem i po nieuprzejmym potraktowaniu zemścił się na gracz, raniąc go, odbierając mu dobra materialne i wysyłając w niebezpieczne miejsce bez broni, tak że postać gracza sama stała się żebrakiem zdany na łaskę innych.

Gra w RPG sprzyja rozwijaniu zarówno zasad etycznych, jak i niektórych cech osobowości. Przykład stanowi sumienność, wspomniana przy planowaniu akcji. Psychologicznie cecha ta charakteryzuje „stopień zorganizowania, wytrwałość i motywację jednostki w działaniach zorientowanych na cel” [Zawadzki i in., 1998, s. 80]. Gra stwarza również podstawy do nauki otwartości na doświadczenia, która obejmuje tendencję osoby do „poszukiwania i pozytywnego wartościowania doświadczeń życiowych, tolerancję na nowość i ciekawość poznawczą” [Zawadzki i in., 1998, s. 80]. Różnorodność postaci i motywów, które można spotkać w grach narracyjnych, oswaja z innością, daje możliwość jej poznania i zaakceptowania. Uczy tolerancji wobec odmienności [Lemanowicz, 2008]. Posiadanie kilku różnych postaci z kolei sprzyja byciu elastycznym w odgrywaniu, a w konsekwencji w zachowaniu. Jak twierdzi Joanna Mączyńska [2012]:

Jeśli się ma wiele postaci, to można patrzeć na wiele rzeczy, na jedną rzecz czasami, z setek różnych punktów widzenia. Inaczej będzie na to patrzył mężczyzna, inaczej kobieta, inaczej idealista, inaczej typowy materialista i można w tym momencie się nauczyć różnego spojrzenia z naprawdę różnych punktów widzenia. To jest rzecz, której bardzo często próbuję uczyć graczy.

Angażowanie się w gry RPG rozwija towarzyskość i śmiałość poprzez sposób, w jaki odbywa się sesja gry. „Uważam, że osoby, które grają w RPG, są zwykle bardziej otwarte, bo na sesji trzeba się częściej wypowiadać, częściej odzywać, jeżeli chce się zaistnieć” – relacjonuje Małgorzata Straż. Rzeczywiście ćwiczone są również umiejętności komunikacji podczas gry.

Gry RPG to gry werbalne. Angażujący się gracze rozwijają swoje umiejętności wyrażania myśli, obrony poglądów i autoprezentacji, uczą się precyzyjnie formułować komunikaty, dobierać intonację w zależności od sposobu wypowiedzi, gestykulować, by podkreślić wagę wypowiedzi bądź opisać omawiany obiekt. Poszerzają zasób słownictwa i ćwiczą wykorzystywanie go do opisów wizualnych i emocjonalnych [Lemanowicz, 2008]. Podczas rozmów z innymi graczami uczestnicy uczą się skutecznego zdobywania informacji, weryfikowania wiedzy własnej i przyjmowania cudzej perspektywy. Stykają się z odmiennymi poglądami na pewne sprawy, z użyciem słów w innym znaczeniu niż dotąd przez nich znane, ze slangiem, stylizacją, archaizmami

i szyframi. W interakcji z innymi postaciami gracze przyswajają umiejętności interpersonalne, do których zaliczamy między innymi: konkretyzowanie, słuchanie, zadawanie pytań, mówienie, negocjacje, składanie propozycji, udzielanie rad, konfrontację, zapobieganie, organizowanie grup, nawiązywanie stosunków osobistych, okazywanie uczuć i empatię [Acland, 2000; Goleman, 1997]. Przede wszystkim natomiast uczą się działania w grupie i współpracy, która jest niejednokrotnie konieczna, by osiągnąć cel [Więcej-Janka, 2004] oraz reakcji na różne, często odmienne od własnych, zachowania. Małgorzata Straż [Straż, Raclawski, 2011] przyznaje, że dzięki wykorzystywaniu swoich postaci w grach narracyjnych poznaje, w jaki sposób różni ludzie mogą się zachować względem specyficznych osób. Zdarzyło jej się stworzyć postać antyspołeczną, obojętną wobec starań o kontakt, często ironiczną, nieuprzejmą i zgryźliwą, a jednocześnie bardzo piękną, by przekonać się, jak ludzie traktują tego typu osoby.

Mówiąc o grach narracyjnych, nie sposób zapomnieć o ich głównym walorze pedagogicznym – skłanianiu do poszukiwania wiedzy i informacji. „Bez względu na motywację, gracze starają się zgłębiać mitologię, historię, archeologię, numizmatykę, taktykę, bronioznawstwo, filozofię, prawo, astrofizykę, kulturoznawstwo, medycynę, marynistykę i wiele innych dziedzin – zależnie od potrzeb systemu i charakteru odtwarzanej postaci” pisze Lemanowicz [2008, s. 1]. Joannie Mączyńskiej projektując sesję, zdarzało się wykorzystywać wiedzę z zakresu mitologii i historii starożytnego Egiptu, fizyki teoretycznej, technologii, a także motywy z fantastyki naukowej. Gry narracyjne stwarzają możliwość przyswojenia materiału szkolnego w sposób swobodny, angażujący, oparty na wykorzystaniu wiedzy, bez konieczności „wkuwania” suchych faktów. Są świetnym sposobem na zainteresowanie książkami. Przykład podaje Małgorzata Straż [Straż, Raclawski, 2011]:

Jeden z moich Mistrzów Gry [dziewczyna] wykorzystała informacje z książki, przekształciła oczywiście historię na legendę i wszyscy gracze byli tak tym zafascynowani, że całą książkę przeczytali, bo szukali, gdzie ta informacja jest. Oczywiście skłamała na temat książki, bo tej informacji tam nie było, ale co książkę przeczytaliśmy, to przeczytaliśmy.

Mikołaj Raclawski [Straż, Raclawski, 2011] przytoczył historię, jak wykorzystanie w jednej z jego sesji wiersza pełnego metafor, którego rozszyfrowanie było warunkiem sukcesu, doprowadziło do różnorodnej aktywności graczy – jeden próbował zinterpretować symbole z internetu, inny poszukiwał tego typu informacji w książkach, porównując wiersz z sesji ze znalezioną poezją, jeszcze inny poprosił o pomoc nauczycielkę, która to finalnie rozwiązała zagadkę ukrytą w wierszu.

RPG sprzyja więc poszerzaniu horyzontów, a także rozwijaniu kreatywności i poszukiwaniu nowych rozwiązań, nie tylko jako postać na sesji, ale również jako gracz poza sesją, tak, by móc zaimponować innym graczom, a nawet Mistrzowi Gry swoją wiedzą [Lemanowicz, 2008], sprawnym działaniem i skutecznością.

Komputerowe RPG jako metoda nauki są pod pewnymi względami bardziej ograniczone niż „papierowe”. Nie wymagają wyobrażenia sobie świata, gdyż jest on przedstawiony graficznie. Komputer ogranicza też liczbę możliwych postaci. Kontakt między graczami jest zmniejszony i często odbywa się za pośrednictwem tekstu bądź komunikatora głosowego, rzadziej używane są kamery internetowe, niemniej jednak elementy dramy ze względu na brak kontaktu fizycznego są znacząco ograniczone w przypadku graczy, natomiast w przypadku postaci – zależne od możliwości danej gry.



Komputerowe RPG natomiast mogą być z powodzeniem wykorzystywane do polepszania zdolności percepcyjnych [Achtman, Green, Bavelier, 2008] oraz spostrzegawczości na skutek eksploracji otoczenia [Green, Bavelier, 2003]. Postać poruszająca się w świecie gry musi dostrzec pewne przedmioty i możliwości, a także wykazać się dokładnością i precyzją, chcąc osiągnąć cel. Komputerowe gry narracyjne mają zdecydowaną przewagę nad „papierowymi”, jeśli chodzi o możliwość nauki szybkiej reakcji [Dye, Green, Bavelier, 2009]. Podobne umiejętności na sesjach nie jest aż tak wymagana, można bowiem poprosić o przerwę w narracji i czas na zastanowienie się. Komputerowe RPG zwykle nie zakładają takiej opcji. Niektóre gry, kiedy postać przez dłuższy czas stoi beczynnym, generują w okolicy stwory do pokonania. Szybkość natomiast jest bezwzględnie konieczna w sytuacjach walki. Ograniczony kontakt pomiędzy graczami wymusza precyzję wypowiedzi, a nawet tworzenie funkcjonalnych skrótów bądź hasła. Chociaż generowane przez komputer otoczenie nie sprzyja poszerzaniu słownictwa dotyczącego krajobrazu, wymaga opanowania i poszerzenia słownictwa związanego ze strategią działania, jest ono bowiem konieczne do współpracy, z kolei współpraca niejednokrotnie stanowi warunek uzyskania czegoś cennego w grze (np. rzadkiej broni lub magicznych przedmiotów).

Zarówno „papierowe”, jak i komputerowe RPG mogą być z powodzeniem wykorzystane jako metoda nauki, dają bowiem szerokie możliwości wplecenia treningu w przebieg gry i rozwijania w ten sposób różnego rodzaju zdolności.

## Gry narracyjne jako narzędzie nauki

„To jest jak pisanie książki przez Stephena Kinga.  
Ja sama nie wiem, co będzie w następnym rozdziale...”

*Joanna Mączyńska, 27 lat, absolwentka pedagogiki,  
Mistrz Gry i gracz od 8 lat*

Gry narracyjne w roli narzędzia nauki wykorzystują fakt grania, tworzenia postaci i udziału w sesjach jako podstawy do różnych działań. W pewnym stopniu wiąże się to z samą rozgrywką i gramami jako metodą nauki. Można uznać, że zachęcanie do poszukiwania informacji i analizy literatury na potrzeby sesji to wykorzystanie RPG zarówno w formie metody (informacje z literatury znajdują zastosowanie na sesji), jak i narzędzia w nauce (informacje o literaturze podawane są po sesji, aby nakłonić gracza do lektury). Natomiast RPG w charakterze narzędzia może zostać użyte do czynności różnych i niekoniecznie związanych z samą grą.

Za użytecznością RPG jako narzędzia nauki przemawia kilka argumentów. Przede wszystkim gracze znają stworzone przez siebie postacie. Często poświęcają wiele godzin na ich dopracowanie: określenie wyglądu, cech charakteru, historii, sposobu wyrażania się i działania. Niektórzy są przy tym niezwykle skrupulatni. Obmyślają charakter pisma postaci, barwę głosu, aktualną fryzurę, drobne ozdoby, ulubione przedmioty, napoje czy jedzenie. Każda ze stworzonych postaci prezentuje pewne cechy charakteru gracza [Mulcahy, 1996-2005; Więcek-Janka, 2004], z każdą też gracz jest do pewnego stopnia zżyty, chociażby przez sam fakt odgrywania, prowadzenia jej na sesji i podejmowania decyzji takich, jakie w danej sytuacji podjęłaby postać, a niekoniecznie sam gracz. Postacie graczy budzą więc pewne skojarzenia i emocje. Także sam świat, w którym osadzona jest rozgrywka, staje się graczom znany. Istnieją w nim

miejsca lubiane, z którymi bohaterowie sympatyzują, wrogowie i trudności do pokonania. W RPG można kogoś kochać bądź nienawidzić, na nieprzyjaciół można projektować cechy osób, których się nie lubi w rzeczywistości, a trudnościom w grze, które dało się pokonać, nadawać rangę realnych trudności na drodze życia. Znajomość świata, jego elementów i emocje powiązane z RPG stanowią bazę, którą można wykorzystać.

Najprostszym sposobem zastosowania RPG jest wspomniane już zachęcanie do poszerzania zasobu informacji. Przyswajanie wiedzy przez udział w sesji może redukować lęk, który towarzyszy świadomości, że trzeba opanować partie trudnego materiału w krótkim czasie. „Narzędziowy” charakter RPG zakłada redukcję lęku i motywowanie gracza za pomocą skojarzenia nauki z rozrywką. Gracz wyobraża sobie w trakcie poznawania materiału, jak postać na sesji mogłaby wykorzystać nabywaną wiedzę. Praktyczne zastosowanie informacji w wyobraźni gracza częściowo zmienia w jego percepcji charakter wiedzy – z teoretycznej, książkowej, na praktyczną, powiązaną z działaniem. Może to być dobry sposób nauki dla osób, które mają trudności z przyswojeniem „suchej teorii”.

Gry narracyjne stanowią idealną podstawę do nauki za pomocą mnemotechnik. Mnemotechniki to ogólna nazwa dla sposobów ułatwiających zapamiętywanie, przechowywanie i przypominanie sobie informacji. Niektóre z nich zakładają powiązanie materiału do nauki ze wspomnieniami zabawnymi, budzącymi emocje, na zasadzie często niestereotypowych i oryginalnych skojarzeń [Dudley, 1994]. Zdarzenia, w które zostały uwikłane postacie graczy, mogą być z powodzeniem użyte do tworzenia tego typu powiązań.

Technikę tę z powodzeniem stosowała autorka artykułu wraz z gronem znajomych na studiach, gdy trzeba było opanować duże partie materiału pamięciowego, w tym wiele specyficznych nazw cech osobowości. Nazwy kojarzone były z pierwszymi literami imion postaci graczy oraz postaci narratora. Następnie przypominano sobie sytuacje, w których postacie prezentowały zachowania charakterystyczne dla osób o danej cesze. Skuteczność metody zaowocowała najwyższymi ocenami na kolokwium.

Gry narracyjne mogą być nie tylko sposobem na naukę materiału, ale i na rozwijanie zdolności, stanowią bowiem inspirację do działań plastycznych i literackich. Małgorzata Straż [Straż, Raclawski, 2011] tak opisuje swoje doświadczenia:

Często je [postacie] rysuję w jakichś sytuacjach z sesji. [...] Są to postacie istniejące w mojej wyobraźni, dają mi natchnienie, wiążą się z nimi emocje, więc siłą rzeczy po dobrej sesji, jak przypominam sobie, co się działo, to mam ochotę narysować tę postać.

Wydarzenia z sesji są niejednokrotnie przenoszone na papier w postaci rysunków, wierszy, a nawet historii. „Są także opowiadania, które uznawane są za kanoniczne, dzieją się przed sesją i po sesji” – przyznaje Joanna Mączyńska, współautorka zbioru opowiadań o tytule *Hijra* [Mączyńska, Szymanik, 2004], zawierającego historie postaci z sesji. Mikołaj Raclawski [Straż, Raclawski, 2011] przyznaje, że sesje były dla niego inspiracją do pisania wierszy, z kolei Małgorzata Straż na podstawie motywu z sesji napisała baśń.

Komputerowe gry RPG również stanowią mogą użyteczne narzędzie. Wiedzę szkolną z zakresu przedmiotów, takich jak biologia, fizyka czy chemia gracz może przyswajając poprzez porównanie jej z realiami komputerowo wykreowanego świata. Interesującą możliwością jest chociażby weryfikowanie, czy w grze rzeczywiście panuje

zasada zachowania energii bądź konieczne jest spożywanie jakiegoś rodzaju pokarmu, by przeżyć. Literaturę, której opanowanie stanowi trudność, można czytać, wyobrażając sobie jednocześnie, że opisuje ona świat gry, w którym gracz się porusza. Postacie z książek w wyobrażeniu gracza mogą zostać uznane za postacie generowane przez grę, a słowa przez nie wypowiedane – za wyświetlane teksty będące wynikiem działania skryptu; wyobrażone interakcje postaci gracza z bohaterami książki ułatwiająby zrozumienie ich dziejów, motywacji i trudności, jakich doznawały. Przykładem realizacji podobnego pomysłu jest gra *Lord of the Rings Online*, w której mniej znane wydarzenia z fikcji literackiej J.R.R. Tolkiena zostały przedstawione jako zdarzenia i zadania do wykonania przez graczy.

Innym praktycznym zastosowaniem gier RPG był działający przez dłuższy czas wirtualny uniwersytet Diversity University [McWhorter, 2001]. Wirtualny świat przedstawiany w grze odwzorowywał strukturę prawdziwego uniwersytetu, umożliwiając graczom wymianę wiedzy naukowej, prowadzenie zajęć lub badań, czy też tworzenie nowych, ale jak najbardziej rzeczywistych znajomości w świecie nauki. Wszystko to było możliwe dzięki odpowiednim modyfikacjom przygotowanym dla standardowego systemu MUD.

Podobne możliwości przekształcenia wirtualnego świata oferuje platforma Second Life. Reprezentuje ona gry graficzne, dodatkowo w znacznym stopniu ułatwiając integrację takich rozwiązań, jak komunikatory głosowe czy też kamery internetowe. Zachętę do wyobrażenia sobie elementów literatury w postaci wirtualnego świata stanowiłyby narzędzie, stworzone na bazie wspomnianej platformy.

Możliwości eksploatacji gier narracyjnych w charakterze narzędzi nauki są zdecydowanie uboższe w stosunku do wykorzystania ich jako metody, natomiast w roli narzędzi mają istotną zaletę – nie wymagają poświęcania czasu na sesje gry, a jedynie odniesienia się do znajomości RPG. W przypadku osób, którym z jakiegoś powodu samo granie sprawia trudność, które – być może – wstydzą bądź obawiają się grać, wykorzystanie RPG jako narzędzia pozwala zarówno ułatwić naukę, jak i oswoić się z grammi narracyjnymi oraz zachęcić do samej rozgrywki.

## Podsumowanie

Gry narracyjne stwarzają wielkie możliwości, jeśli chodzi o wykorzystanie ich do procesów dydaktycznych, a także w pedagogice i psychologii, do wspomagania rozwoju, diagnozy i prowadzenia terapii. Ich popularność wśród młodzieży rośnie z każdą chwilą. Są atrakcyjnym sposobem wypełniania wolnego czasu, rozwijającym wyobraźnię i kreatywność.

Szeja [2004] proponował wprowadzenie gier narracyjnych do szkół jako sposobu nauczania i kształtowania postaw młodzieży, czemu przeciwstawiła się Kuciel [2003], twierdząc, że nie jest to konieczne, istnieje bowiem drama. Drama – jak wiadomo – może być też elementem gry [Rein-Hagen i in., 2002], a korzystanie z niej nie przemawia przeciwko jednoczesnemu wykorzystaniu w szkołach RPG, które nie tylko posiada zalety dramy, ale również pozwala osadzić rozgrywkę w szerszym kontekście [Lemanowicz, 2008]. Niezależnie od sporu i jego wyników, warto dostrzec możliwości, jakie niosą ze sobą gry narracyjne, zarówno jako metoda, jak i narzędzie w nauce.

## Bibliografia

- Achtman R.L., Green C.S., Bavelier D. [2008]. *Video games as a tool to train visual skills*. Restorative Neurology and Neuroscience, nr 26, s. 435-446.
- Acland A.F. [2000]. *Dośkonale umiejętności interpersonalne: wszystko, czego potrzebujesz, aby udało ci się za pierwszym razem*. Poznań: Dom Wydawniczy REBIS.
- Bartle R. [1996]. *Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs*. <http://www.mud.co.uk/richard/hcds.html> (data dostępu: 13.01.2010).
- Bartle R. [2003]. *Designing Virtual Worlds*. Indianapolis: New Riders Games.
- Chmielnicka-Kuter E. [2005]. *Wyobrażone postacie i ich autorzy: analiza wzajemnych odniesień na przykładzie zjawiska gier fabularnych*. Przegląd Psychologiczny, t. 48, nr 1, s. 53-73.
- Dudley G.A. [1994]. *Jak podwoić skuteczność uczenia się: techniki sprawnego zapamiętywania i przywoływania informacji*. Warszawa: Medium.
- Dye M.W.G., Green C.S., Bavelier D. [2009]. *Increasing speed of processing with action video games*. Current Directions in Psychological Science, nr 18 (6), s. 321-326.
- Goleman D. [1997]. *Inteligencja emocjonalna*. Poznań: Wydawnictwo Media Rodzina.
- Green C.S., Bavelier D. [2003]. *Action video game modifies visual selective attention*. Nature, nr 423, s. 534-537.
- Kuciel K. [2003]. *Czy Gry naracyjne powinny być obecne w szkole?* Dyskusja z Jerzym Szeją, autorem artykułu *Nowe formy kształcenia: narracyjne gry fabularne*. W: Z. Lichański (red.), *Uwieść słowem czyli retoryka stosowana*. Warszawa: Wydawnictwo DiG.
- Lemanowicz A. [2008]. *Za ile Punktów Doświadczenia można dostać piątkę na okres?* Magazyn Esencja, nr 09 (LXXXI), listopad. <http://esensja.pl/magazyn/2008/09/iso/10,32.html> (data dostępu: 22.12.2011).
- Hughes J. [1988]. *Therapy is Fantasy: Roleplaying, Healing and the Construction of Symbolic Order*. Paper presented in Anthropology IV Honours, Medical Anthropology Seminar, Dr. Margo Lyon, Dept. of Prehistory & Anthropology, Australian National University. [http://www.rpgstudies.net/hughes/therapy\\_is\\_fantasy.html](http://www.rpgstudies.net/hughes/therapy_is_fantasy.html) (data dostępu: 12.01.2012).
- Mączyńska J. [2012]. *Wywiad udzielony M. Kostrzewskiemu z dnia 15.01.2012 r.* (niepublikowany).
- Mączyńska J., Szymanik A. [2004]. *Hijra. Zbiór opowiadań w oparciu o system „Vampire: the Masquerade”*. Bydgoszcz: Kserownia (pozycja niedostępna w sprzedaży).
- McWhorter J. [2001]. *DU Educational Technology Services, Inc.*, <http://web.archive.org/web/20051215192404/www.du.org/> (data dostępu: 19.01.2012).
- Mulcahy J.K. [1996-2005]. *Role Playing Characters and the Self*, <http://www.livinginafantasy.com/whyroleplay.html> (data dostępu: 12.01.2012).
- Panak P., Drzewiecka O. [2005]. *Gry fabularne. Mit a rzeczywistość*. Szkoła Specjalna, nr 1, 19-29.
- Peng W. [2008]. *The mediational role of identification in the relationship between experience mode and self-efficacy: Enactive Role-Playing versus passive observation*. Cyberpsychology & Behavior, vol. 11, no. 6, 649-652.
- Rein-Hagen M., Davis G., Dowd T., Stevens L., Wieck S. [2002]. *Wampir: Maskarada. Narracyjna Gra Grozy*. Warszawa: Wydawnictwo ISA Sp. z o.o.
- Straż M., Raclawski M. [2011]. *Wywiad udzielony A. Szymanik dnia 14.12.2011 r.* (niepublikowany).
- Stewart W. [1996-2012]. *Living Internet*. [http://www.livinginternet.com/d/di\\_major.htm](http://www.livinginternet.com/d/di_major.htm) (data dostępu: 17.01.2012).
- Swing E.L., Anderson C.A. [2007]. *The unintended negative consequences of exposure to violent video games*. Cognitive Technology, nr 12(1), s. 3-13.
- Szeja J.Z. [2000]. *Nowe formy kształcenia: narracyjne gry fabularne*. Polonistyka, nr 7, s. 401-406.
- Szeja J.Z. [2004]. *Gry fabularne. Nowe zjawisko kultury współczesnej*. Kraków: RABID.

- Szymanik A., Mączyńska J. [2010]. *Wykorzystanie gry narracyjnej w diagnozie i terapii – możliwości i ograniczenia*. Referat ustny wygłoszony na ogólnopolskiej konferencji metodologicznej „Homo narrator. Badanie opowieści o doświadczeniu”, 4-6 listopada 2010 roku, Spała.
- Tavris C., Wade C. [1999]. *Psychologia. Podejścia oraz koncepcje*. Poznań: Wydawnictwo Zysk i S-ka.
- Więcek-Janka E. [2004]. *Psychologia gier symulacyjnych*. Prace Naukowe Instytutu Organizacji i Zarządzania Politechniki Wrocławskiej, nr 75, Seria: Studia i Materiały, nr 17, s. 303-315.
- Yee N. [2005]. *Motivations of play in MMORPGs*. Paper presented at the Digital Games Research Association Conference (DIGRA), Vancouver, June 16-20, <http://www.nickyee.com/daedalus/motivations.pdf> (data dostępu: 22.12.2011).
- Zawadzki B., Strelau J., Szczepaniak P., Śliwińska M. [1998]. *Inwentarz osobowości Neo-FFI Costy i McCrea. Podręcznik*. Warszawa: Pracownia Testów Psychologicznych PTP.