Augustyn Surdyk

OD TOLKIENA DO GLOTTODYDAKTYKI, CZYLI O TECHNICE GIER FABULARNYCH W DYDAKTYCE JĘZYKÓW OBCYCH I GUSTACH LITERACKICH STUDENTÓW

1. Przedmiot badań – gry fabularne jako technika komunikacyjna w doskonaleniu obcojęzycznym

Celem badań prowadzonych przez autora i opisanych w pracy doktorskiej pt. „Gry fabularne na lektoracie a autonomizacja studenta" (Surdyk 2003) było sprawdzenie efektywności i walorów autonomizujących nowatorskiej techniki gier fabularnych (TGF), zaliczonej do grupy technik komunikacyjnych (Surdyk 2002, 2003, 2004), w doskonaleniu obcojęzycznym na poziomie akademickim. Idea techniki została zapożyczona z popularnych gier towarzyskich – ang. *Role-playing games* (RPG), zwanych na polskim gruncie grami fabularnymi[1] lub grami wyobraźni, i zaadaptowana do warunków i potrzeb dydaktyki. Zawarte w niej elementy gry, zabawy i symulacji pozwalają zaklasyfikować ją do technik ludycznych (Surdyk 2003). W dydaktyce języków obcych najbliższa jest ona znanej i opisanej w literaturze przedmiotu (np. Goethals 1977; Hadfield 1987; Ladousse 1987; Littlewood 1994; Livingstone 1983; Siek-Piskozub 1995, 2001) technice odgrywania ról (ang. *Role-play*, niem. *Rollenspiele*). W pewnym uproszczeniu TGF można więc uznać za rozwiniętą do postaci sfabularyzowanej formę *Role-play*. Od *Role-play* i innych technik komunikacyjnych odróżnia ją jednak obecność elementów charakterystycznych dla tradycyjnych gier fabularnych, szczegółowo opisanych w innych pracach (Surdyk 2002, 2003), takich jak:

---

[1] Szeja (2004) proponuje termin „narracyjne gry fabularne" (NGF) dla odróżnienia klasycznych gier fabularnych od innych odmian tego gatunku, w tym komputerowych (ang. cRPG) i plenerowych (ang. *Live Action Role Play* – LARP).

- **czas trwania zadań** podczas rozgrywania tzw. sesji w TGF jest o wiele dłuższy niż w popularnych sytuacjach komunikacyjnych zaliczających się do *Role-play*, ograniczony jest jedynie założeniami scenariusza i/lub ramami czasowymi zajęć;
- **liczba uczestników** jest zwiększona w przypadku TGF, podczas gdy w *Role-play* zwykle biorą udział tylko dwie osoby, w tym często jedną z nich jest osoba nauczająca (ON);
- **forma zadania** w TGF jest bardziej złożona od *Role-play*. W fabule gry można wyodrębnić ciągi sytuacji komunikacyjnych naturalnie po sobie następujących, a nie jedną jak w przypadku *Role-play*, co często nadaje jej bardziej dynamiczny charakter 'przygody'. Natomiast w bardziej statycznych scenariuszach forma dyskusji, polemiki, argumentacji pozwala na podejmowanie o wiele bardziej złożonych tematów od wykorzystywanych w *Role-play*;
- **czas i miejsce akcji** często nie są statyczne, a czas akcji nie zawsze przebiega zgodnie z czasem rzeczywistym;
- **treść zadania** w TGF pozwala osobie uczącej się (OU) na wykazanie się większym stopniem kreatywności – scenariusz gry fabularnej osadzony jest w dowolnych realiach, nie dotyczy wyłącznie sytuacji zaczerpniętych z życia codziennego jak w *Role-play* i nie ma struktury linearnej (dopuszcza szereg możliwych rozwiązań). Dzięki temu nie ogranicza działań uczestników, ich inwencji, wyobraźni, spontaniczności oraz kreatywności, co powoduje, że ten sam scenariusz rozgrywany przez różne grupy uczestników może mieć różny przebieg i odmienne zakończenia. Jest to istotna różnica wobec innych, bardziej teatralnych technik wykorzystujących scenariusz w dosłownym sensie, np. odgrywanie ról (ang. *Play acting*);
- **przygotowanie i realizacja** scenariusza w trakcie sesji TGF pozostawione są całkowicie w rękach OU, choć możliwe są konsultacje z ON przed sesją;
- **typy interakcji** – w TGF zachodzą interakcje pomiędzy wszystkimi OU biorącymi udział w sesji, w tym pomiędzy prowadzącym – tzw. mistrzem gry (MG) i uczestnikami – graczami (G) oraz pomiędzy samymi graczami; w obu przypadkach za pośrednictwem postaci, które odgrywają. ON, zazwyczaj nieuczestnicząca w sesji, nie bierze udziału w interakcjach; OU zabierają głos z własnej inicjatywy, wtedy gdy chcą wpłynąć na bieg akcji, wyrazić swoją opinię, zająć stanowisko w sprawie, która jest przedmiotem sesji lub jej aktualnego fragmentu, co przyczynia się do redukcji poziomu stresu i pozytywnie wpływa na autentyzm wypowiedzi;
- **rejestr i styl interakcji uzależnione są od rodzaju dyskursu** narzuconego niejako przez scenariusz i przewidziane w nim sytuacje. W zależności od założonego w scenariuszu kontekstu interakcji i typu ról może on wymagać od graczy zastosowania różnego rodzaju stylu wypowiedzi – od rozmowy potocznej do dyskursu akademickiego.

Poza tym charakterystyczną funkcją dla TGF, niespotykaną w innych znanych dotąd technikach, jest sama osoba prowadzącego, który jest nie tylko twórcą ramowego scenariusza, narratorem, arbitrem i koordynatorem fabuły, lecz również odgrywa role szeregu bohaterów niezależnych – BN (ang. *Non player character* – NPC), które napotykają postacie uczestników-graczy. Z tego powodu jego funkcja jest niezwykle istotna, o wiele bardziej złożona od pozostałych graczy i spoczywa na nim większa odpowiedzialność za przebieg sesji[2].

Natomiast w przeciwieństwie do tradycyjnych gier fabularnych w TGF z czysto praktycznych powodów rezygnuje się z mechaniki gry (głównie chodzi tu o skomplikowany sposób rozgrywania spotkań, wykonywanie różnego rodzaju testów itp.), elementów losowych, klasycznych kart postaci z licznymi parametrami i korzystania z jednolitych, gotowych systemów. Osoba mistrza gry zmienia się z każdym scenariuszem (każda sesja poprowadzona jest przez innego studenta, wg scenariusza własnego autorstwa), który osadzony jest w dowolnych realiach.

1.1. Charakterystyka projektu

Badania prowadzone były w latach 2000–2003 w Katedrze Glottodydaktyki i Translatoryki Wydziału Neofilologii Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu podczas zajęć z zakresu praktycznej nauki języka angielskiego na lektoracie. Brali w nim udział studenci kierunku filologia-lingwistyka stosowana. Projekt podzielony był na trzy etapy, tj. obejmował trzy lata, podczas których badani byli studenci trzech odrębnych grup. Byli to odpowiednio: studenci piątego, trzeciego i kolejnego trzeciego roku lingwistyki stosowanej. W trakcie trwania projektu przeprowadzono 46 sesji TGF, w których łącznie brało udział 64 studentów. Badanie prowadzono przy zastosowaniu metody *action research*[3] zaliczanej do metodologii jakościowej (Burns 1999). Wykorzystanymi technikami zbierania danych były obserwacje uczestniczące, nieuczestniczące, notatki badawcze, dyskusje ze studentami, nagrania audio oraz wywiady kwestionariuszowe. Badania prowadzone przez autora były częścią zespołowego projektu badawczego „Autonomizacja studentów a efektywność dydaktyki na poziomie zaawansowanym" pod kierownictwem prof. dr hab. Weroniki Wilczyńskiej z Instytutu Filologii Romańskiej UAM. Prace całego zespołu obejmowały badania z językami angielskim, niemieckim, francuskim i rosyjskim a ich horyzont

[2] W powyższym fragmencie skorzystano z opracowania Surdyk 2004.

[3] Wilczyńska (1999, 2002a) proponuje polski odpowiednik: badania w działaniu.

badawczy zwiększała interdyscyplinarność badań osiągnięta przez udział członków zespołu o różnych specjalnościach naukowych, w tym psychologa.

1.2. Autonomizacja dydaktyki języków obcych

Dydaktyka autonomizująca jest dydaktyką świadomie dążącą do zwiększenia zakresu autonomii uczącego się poprzez włączanie go w ramach tzw. współpracy dydaktycznej (Aleksandrzak, Gajewska-Głodek, Nowicka, Surdyk 2002) w planowanie, organizację i ewaluację zadań uczeniowo-komunikacyjnych, których celem jest kształtowanie jego osobistej kompetencji komunikacyjnej. Jako że jest ona (OKK) jednym z centralnych zagadnień autonomizacji na poziomie zaawansowanym, naturalnym jest również zastosowanie różnego rodzaju komunikacyjnych technik nauczania w badaniach (Wilczyńska 2002a: 319). Technika gier fabularnych została uznana za praktyczny przykład aplikacji założeń autonomizacji w dydaktyce języka obcego, gdyż jak wykazano (Surdyk 2003), przyczynia się ona do upodmiotowienia studenta poprzez działanie w warunkach współpracy dydaktycznej przy wysokim stopniu autentyczności zachowań studenta w zadaniach oraz doskonalenia sprawności osobistej kompetencji komunikacyjnej m.in. poprzez wpływ na rozwój mechanizmów autokontroli i autokorekty (Glinka, Surdyk 2002).

2. Wprowadzenie do gier fabularnych

Przed rozpoczęciem każdego etapu projektu studenci wprowadzani byli w zagadnienia autonomizacji (z wykorzystaniem „Ankiety nr 1" - Surdyk 2003) oraz założenia metodyczne projektu. Z uwagi na kierunek studiów studenci zaznajomieni byli z licznymi technikami komunikacyjnymi, uznano jednak za konieczne przybliżenie również istoty tradycyjnych gier fabularnych, których idea posłużyła autorowi do skonstruowania Techniki Gier Fabularnych.

2.1. Definicja klasycznych gier fabularnych

W celu przybliżenia studentom natury tradycyjnych gier fabularnych jako gier towarzyskich prowadzący przeprowadzał prezentację najpopularniejszych systemów oraz wyjaśniał konwencję gier fabularnych. Uznano również za niezwykle użyteczne skonstruowanie definicji klasycznych gier fabularnych, która zawierałaby najistotniejsze charakteryzujące je elementy, odróżniające jednocześnie od ich pochodnych. Jej szczegółowość i długość

uzasadniona jest typem odbiorcy, do którego jest skierowana – osoby, której idea gier fabularnych jest całkowicie obca. Terminy wymagające odrębnych definicji opatrzono odnośnikami.

Propozycja definicji klasycznych gier fabularnych wg autora:

Gry Fabularne – (ang. *Role- Playing Games*) rodzaj gier towarzyskich (1) z elementami zabawy (2), opartych na narracji (3), niejednokrotnie wymagających od uczestników zdolności aktorskich, rozgrywanych podczas spotkań zwanych sesjami (4). Biorą w nich udział przynajmniej dwie osoby, z których jedna, najczęściej nazywana mistrzem gry (5), pełni rolę prowadzącego, narratora i arbitra, a pozostałe, zwane graczami (6), odgrywają role postaci, zwanych bohaterami (7), aktywnie współtworząc z prowadzącym fabułę przygody (8), która jest treścią gry. Autorem ramowego planu fabuły, zwanego scenariuszem (9), jest prowadzący. Uczestnicy, używając swej wyobraźni, poruszają się w umownym, fikcyjnym świecie, przedstawionym w podręczniku lub serii podręczników (10) danego systemu (11) wraz z dodatkami (12), przy respektowaniu zasad w nich zawartych zwanych mechaniką gry (13), często z użyciem pomocniczych akcesoriów (14) i przy uwzględnieniu czynnika losowego w postaci kostek do gry (15). W trakcie rozwoju fabuły bohaterowie mogą ze sobą współpracować bądź współzawodniczyć, napotykają inne postacie i istoty odgrywane przez prowadzącego zwane bohaterami/postaciami niezależnymi (16) = BN/PN (ang. *Non Player Character* – NPC) lub wrogami (17). Wygrana w grze najczęściej polega na pomyślnym ukończeniu przygody (18), osiągnięciu przez postać lub drużynę postaci (19) jej celu i nagradzana jest przez prowadzącego przydzieleniem uczestnikom tzw. punktów doświadczenia (20) umożliwiających rozwój ich postaci (21). Rozróżnia się szereg rodzajów gier fabularnych (22) ze względu na mechanikę gry, jak i świat przedstawiony (23).

Pojęcia wymagające odrębnych definicji:

(1) gra towarzyska (w odróżnieniu od zręcznościowej, giełdowej, losowej, liczbowej i innych)
(2) zabawa
(3) narracja i jej konwencja/konwencje w grach fabularnych, narracyjna gra fabularna, interaktywna opowieść
(4) sesja
(5) mistrz gry – funkcje, prawa i obowiązki, inne nazwy prowadzącego, przykłady RPG bez MG (patrz również pkt. 22)
(6) gracz – funkcje, prawa i obowiązki
(7) postać, bohater
(8) przygoda – znaczenie w odniesieniu do gier fabularnych
(9) scenariusz – cechy, treść, typ (linearny/nielinearny/inny) itd., przykłady RPG bez wykorzystania scenariusza (patrz również pkt 22)

(10) podręcznik – forma, treść, funkcja, systemy bezpodręcznikowe (patrz również pkt 11)
(11) system i jego elementy, (patrz również pkt 22)
(12) dodatki – forma, treść, funkcja
(13) mechanika gry – tworzenie postaci, mechanika spotkań, walk, wykonywanie różnorakich testów, specyfika mechaniki w różnych odmianach RPG i formach pokrewnych (patrz również pkt 22)
(14) akcesoria w grach fabularnych – rekwizyty, choreografia, charakteryzacja, makiety, figurki itp.
(15) kostki – rodzaje (k3, k6, k8, k10, k12, k20, k30 itd.), cel i sposób wykorzystania, systemy bezkostkowe – patrz pkt 22
(16) bohater niezależny/postać niezależna – charakterystyka, funkcja w grze
(17) wróg w grach fabularnych – kategorie (przeciwnik, potwór itd.), cel wykorzystania w przygodzie, bestiariusz (patrz również pkt 12)
(18) przygoda, kampania, itp.
(19) drużyna
(20) punkty doświadczenia, inne nazewnictwo PD, RPG bez PD – patrz pkt. 21, 22;
(21) rozwój postaci, karta postaci, parametry, poziom doświadczenia itd.
(22) rodzaje gier fabularnych i form pokrewnych – klasyczne, LARP, New Style, Drama; komputerowe – cRPG (typ FPP, TPP, inne), MUD, MMORPG; gry karciane, książkowe/paragrafowe, strategiczne, bitewne, korespondencyjne itd.
(23) typy światów w RPG – science fiction, fantasy, heroic fantasy, cyber punk, czasy współczesne i inne.

Pełne opracowanie definicji pobocznych, zwłaszcza w odniesieniu do różnorodnych istniejących odmian systemów wymaga skoordynowanej współpracy zespołu badawczego.

2.2. RPG i literatura w opinii studentów lingwistyki stosowanej

W trakcie trwania projektu i na zakończenie każdego z etapów badania studenci poddawani byli kwestionariuszom, między innymi, na podstawie których badano wpływ techniki na kształtowanie mechanizmów autokorekty i autokontroli oraz rozwój OKK. Pierwszym z kwestionariuszy była jednak „Ankieta nr 4", która wypełniana była przez nich na początku semestru, w którym mieli brać udział w zajęciach z wykorzystaniem TGF. Pytania ankietowe dotyczyły z pozoru trywialnych spraw jak np. sposobu spędzania wolnego czasu, zainteresowań, lecz studenci proszeni byli w niej również o wymienienie pięciu tytułów ulubionych książek i pięciu ulubionych bohaterów z podaniem uzasadnienia wyboru. W ostatnim pytaniu

ankiety informanci proszeni byli o wyrażenie swojego stosunku do bajek, baśni oraz literatury *science fiction* i *fantasy*. Miało to na celu wysondowanie ich gustów literackich i wstępne oszacowanie możliwości działania i swego rodzaju elastyczność ich wyobraźni, a co za tym idzie zdolność do brania udziału w sesjach TGF oraz ew. ich nastawienia do techniki. W odrębnych ankietach (nr 2 i 3) studenci odpowiadali na pytania związane ze znajomością gier fabularnych przed zetknięciem się z nimi na zajęciach, wyrażali opinię na temat TGF, byli zachęcani do opisywania wrażeń z udziału w poszczególnych sesjach w obu funkcjach (MG i G), podania tytułów najciekawszych scenariuszy i najlepszych sesji, a w końcu proszeni byli o ocenę TGF jako komunikacyjnej techniki nauczania języka obcego.

2.3. Literatura i zastosowanie gier fabularnych w glottodydaktyce – wnioski z badań empirycznych – podsumowanie wyników wywiadów kwestionariuszowych

Zadziwiającym może wydać się fakt, że sesje TGF rozegrane przy prowadzeniu studentów deklarujących wcześniejszy kontakt z RPG według zaprojektowanych przez nich scenariuszy zaliczały się do słabszych (według ustalonych kryteriów oceny, Surdyk 2003). Należy przy tym dodać, iż studentów deklarujących znajomość różnorodnych odmian RPG (poza klasycznymi wymieniali gry książkowe i komputerowe – cRPG) było zaledwie dziewięcioro i ich doświadczenia z klasycznymi RPG należały raczej do sporadycznych. Co się tyczy poczytności książek i oglądalności filmów z gatunku *fantasy* i *science fiction*, powszechnie uznanych za inspirujące graczy i twórców klasycznych *RPG*, również nieliczne osoby wskazywały na popularne pozycje, jak twórczość J.R.R. Tolkiena (którego *Władca Pierścieni* stał się inspiracją do powstania licznych systemów RPG) czy chociażby rodzimego A. Sapkowskiego, częściej deklarując brak zainteresowania lub niechęć do obu gatunków. Wśród najczęściej wymienianych nazwisk przeważali współcześni autorzy, których aktualna popularność jest wynikiem swego rodzaju mody lub/i dobrze zorganizowanej kampanii promocyjnej książek (np. P. Coelho, W. Wharton, M. Musierowicz). Choć studenci niechętnie przyznawali się do znajomości baśni odnosząc się raczej do wspomnień z dzieciństwa, uznawali ich wartości edukacyjne. Zaskakującą była jednak zgodność, z jaką bajki w rozumieniu studentów zredukowane były do telewizyjnych kreskówek. Żadnemu z ankietowanych nie kojarzyły się z autorami takimi, jak: I. Krasicki, bracia Grimm, co uznano za niepokojący znak obecnych czasów.

Pomimo tych niespodziewanych wyników wywiadów kwestionariuszowych dotyczących gustów literackich w kolejnych ankietach studenci wyrażali ogólną aprobatę TGF jako autonomizującej techniki nauczania

języka obcego i potwierdzali odnotowany rozwój mechanizmów autokontroli i autokorekty. Ponadto wyniki ankiet wskazywałyby na to, iż poczytność literatury z gatunku *fantasy* i *s.f.* nie stanowi *condicio sine qua non* powodzenia sesji RPG, przynajmniej w wydaniu akademickim, wbrew powszechnie przyjętej ścisłej korelacji pomiędzy nimi w odniesieniu do klasycznych gier fabularnych.

Literatura

Aleksandrzak M., Gajewska-Głodek I., Nowicka A., Surdyk A., 2002, „Współpraca dydaktyczna na poziomie zaawansowanym: cele, zasady i formy", w: Wilczyńska 2002a, 85–107

Burns A., 1999, *Collaborative Action Research for English Language Teachers*, Cambridge

Glinka M., Surdyk A., 2002, „Autokontrola w procesie kształtowania się strategii komunikacyjnych", w: Wilczyńska 2002a, 257–271

Goethals M., 1977, *Role Play in foreign language teaching*, Trier

Hadfield J., 1987, *Advanced communication games; a collection of games and activities for intermediate and advanced students*, Hong Kong

Ladousse G.P., 1987, *Role play*, Hong Kong

Littlewood W., 1994, *Communicative Language Teaching*, Cambridge

Livingstone C., 1983, *Role Play in language learning*, Singapore

Pawlak M. (red.), 2004, *Autonomia w nauce języka obcego*, Poznań – Kalisz

Siek-Piskozub T., 1995, *Gry, zabawy i symulacje w procesie glottodydaktycznym*, Poznań

Siek-Piskozub T., 2001, *Uczyć się bawiąc. Strategie ludyczne na lekcji języka obcego*, Warszawa

Surdyk A., 2002, „Technika role play oraz gry fabularne na lektoracie języka angielskiego a autonomizacja studentów", w: Wilczyńska 2002b, 121–136

Surdyk A., 2003, „Gry fabularne na lektoracie a autonomizacja studenta" [niepublikowana praca doktorska napisana w KGiT UAM w Poznaniu]

Surdyk A., 2004, „Gry fabularne jako technika autonomizująca studenta", w: Pawlak 2004, 221–232

Szeja J., 2004, *Gry fabularne - nowe zjawisko kultury współczesnej*, Kraków

Wilczyńska W., 1999, *Uczyć się czy być nauczanym. O autonomii w przyswajaniu języka obcego*, Warszawa – Poznań

Wilczyńska W. (red.), 2002a, *Autonomizacja w dydaktyce języków obcych. Doskonalenie się w komunikacji ustnej*, Poznań

Wilczyńska W. (red.), 2002b, *Wokół autonomizacji w dydaktyce języków obcych. Badania i refleksje*, Poznań