



Fot. Olga Krakowska

(Nie) odkryty potencjał gier

Coraz częściej organizatorzy zawodów gier wideo stawiają na kampanię edukacyjną z udziałem psychologów i ekspertów z wielu różnych dziedzin. Jej celem jest przybliżenie rodzicom młodych graczy świata gamingu oraz zwiększanie świadomości społecznej na temat jego jasnych stron.



Mieczysław T. Starkowski

dziennikarz, publicysta, redaktor magazynu „IT Reseller”.

Od wielu lat zajmuje się teleinformatyką, między innymi był redaktorem naczelnym miesięcznika „Świat Telekomunikacji”. Ma wykształcenie ekonomiczne, w przeszłości pracował również w czasopiśmie biznesowych.



Gry wideo – podobnie jak literatura, muzyka, film – są elementami popkultury. Adresowane do odbiorców w każdym wieku zawierają rozmaite treści, nie tylko rozrywkowe. Mimo licznych kampanii i działań promujących odpowiedzialne korzystanie z gier wideo, badania pokazują, że dorośli wciąż potrzebują więcej informacji, by zapewniać dzieciom właściwą opiekę w środowisku cyfrowym.

Predator Games 2023

Formuła tego konkursu, uznawanego za największe w Europie Międzyszkolne Rozgrywki E-sportowe, łączy rozwój różnorodnych kompetencji wśród dzieci i młodzieży, dobrą zabawę oraz zdobywanie wartościowych nagród. Liczy się także perspektywa budowania silnego pomostu między nastolatkami a rodzicami i szkołami. Pomysłodawcą i organizatorem turnieju skierowanego do uczniów szkół podstawowych i średnich w całym kraju jest firma Acer Polska (zbieżność nazwy konkursu z produkowanym sprzętem gamingowym nieprzypadkowa).

– *Wierzmy, że pasja do gamingu łączy, a związana z nim rywalizacja rozwija* – mówił podczas oficjalnego otwarcia konkursu Łukasz Łopuszyński, Country Manager Acer Polska. – *Dlatego proponujemy turniej, w ramach którego młodzi fani e-sportu, przy wsparciu pedagogów, będą mogli sprawdzić swoje umiejętności i spełnić marzenia o udziale w profesjonalnym e-sportowym wydarzeniu. Za nami sezon testowy, który zorganizowaliśmy w styczniu tego roku. Na 128 zakładanych przez nas miejsc zgłosiło się wówczas aż 858 szkół. Ten wynik zmotywował nas do dalszej wyężonej pracy, której efektem są zainaugurowane właśnie rozgrywki.*

– *Misją projektu Predator Games, którego jesteśmy partnerem, jest zbudowanie mostu pomiędzy dziećmi, rodzicami a nauczycielami poprzez organizację rozgrywek międzyszkolnych. Jestem przekonana, że przy odpowiednim wsparciu ze strony szkół i rodziców młodzi gracze mogą udowodnić, że gry łączą, a nie dzielą* – mówi dr Dominika Urbańska-Galanćiak, dyrektor zarządzająca Stowarzyszenia Producentów i Dystrybutorów Oprogramowania Rozrywkowego.

Konkurs uzyskał wsparcie MEiN. – *Gry nie są już tylko formą rozrywki i spędzania wolnego czasu, ale dla niektórych stają się zajęciem na pełen etat. To niewątpliwy fenomen naszych czasów, mogący porównywać się z powstaniem i upowszechnieniem radia i telewizji. Nie ulega wątpliwości, że Polska ma powody do dumy. Mamy wielu znanych i lubianych na świecie twórców gier. Polska branża gamedev działa bardzo prędko i ma wysoki potencjał innowacyjny. A na podstawie gier mogą powstawać także inne dzieła kultury, takie jak chociażby seriale na największych platformach streamingowych. Założenia konkursu są spójne z naszymi działaniami w ramach programów #SzkołaPrzyszłościJuż-Dziś* – mówi Justyna Orłowska pełnomocnik prezesa Rady Ministrów ds. GovTech oraz pełnomocnik ministra edukacji

i nauki ds. transformacji cyfrowej. – *Cieszymy się z każdego takiego zaproszenia od partnerów i jesteśmy otwarci na możliwość zaangażowania się w podobne inicjatywy. Gry sieciowe są także elementem wspierającym zdrową rywalizację i zasady fair play. Dzięki temu mogą wspierać budowanie dobrych postaw. Nie możemy także zapominać o dostępności – takie gry pozwalają włączyć do działania także osoby z niepełnosprawnościami.*

Każda szkoła mogła zarejestrować maksymalnie 16 zawodników. W konkursie wzięło udział 16 384 uczniów z 1024 szkół. Do wygrania były nagrody o łącznej wartości ponad 3,2 mln zł. Wielki finał rozegrano stacjonarnie 27 maja tego roku w Warszawie.

Kampania edukacyjna

– *E-sport pozytywnie wpływa na rozwój najmłodszych, przyczyniając się chociażby do rozwoju wielu kompetencji, nauki strategicznego myślenia, współdziałania czy budowania relacji z rówieśnikami* – zwraca uwagę Łukasz Łopuszyński. – *Niewielu rodziców jest świadomych ogromnego potencjału całej branży oraz rozwijającego się w jej ramach rynku pracodawców, a więc i pracowników. Dlatego także te aspekty poruszamy w naszych działaniach, zmieniających – jak wierzę – perspektywę postrzegania graczy i ich pasji.*

Przyglądając się uważnie e-sportowi, który rozwija się przede wszystkim dzięki pasji młodych ludzi, ale jest też przedmiotem debat szkolnych psychologów, pedagogów, nauczycieli różnych przedmiotów, naukowców prowadzących badania społeczne, eksperci doszli do wniosku, że gaming ma wiele zalet. Na poziomie społecznym są to przede wszystkim: nauka skutecznego porozumiewania się wśród graczy i czerpania z tego radości, nawiązywanie bliższych relacji z rówieśnikami, wymiana informacji na temat pasji i nazywanie emocji z tym związanych. Na poziomie jednostkowym to wspomniane budowanie umiejętności koncentrowania uwagi oraz ćwiczenie szybkości reakcji. To także praca nad siłą sportowego ducha, czyli motywacją do osiągnięcia sukcesów czy wyznaczaniem możliwych do osiągnięcia celów oraz dyscyplinowaniem się, aby je zrealizować.

Zainteresowanie turniejem pokazuje, że ośrodki oświatowe, instytucje kultury, szkoły, a także rodzice uczniów i sami gracze są otwarci na innowacje technologiczne. Komputery zaczynają być postrzegane jako urządzenia służące także rozwojowi pasji, kształtowaniu osobowości, siły charakteru, ważnych kompetencji czy zainteresowań przyszłości. Tego typu projekty budują międzypokoleniowe porozumienie między doświadczeniami oraz wiedzą nauczycieli, troską opiekunów a potrzebami i pragnieniami uczniów. Obecnie zdecydowana większość gier ma opcję rozgrywek sieciowych, co daje graczom szansę dzielenia pasji z osobami poza najbliższego otoczenia.

– W sferze higieny cyfrowej brakuje edukacji skierowanej zarówno do osób dorosłych, jak i młodzieży. Rodzice czy dziadkowie, którzy dorastali w środowisku bez internetu, postrzegają urządzenie interaktywne inaczej niż osoby młodsze, dla których sieć jest naturalną platformą poszukiwania oraz wymiany informacji i budowania relacji społecznych – komentuje dr Dominika Urbańska-Galanciak. – Fakt, że młody człowiek często korzysta ze smartfonu wynika z jego potrzeby komunikacji z grupami, do których należy. Zmiany technologiczne dają ludziom ogromną szansę nawiązywania kontaktów poza najbliższym środowiskiem. I to jest wspaniałe, choć wymaga od dorosłych sporego zaangażowania. Nasze Stowarzyszenie oraz wiele innych organizacji pozarządowych prowadzi rozmaite akcje, by wspierać dorosłych w tym zadaniu.

Należy wskazywać właściwe, rozwijające formy korzystania z mediów oraz promować profilaktykę zagrożeń. Chodzi przede wszystkim o dbałość o ochronę praw autorskich, wizerunku i danych osobowych, rozpoznawanie fałszywych informacji, zgłaszanie naruszeń związanych z mową nienawiści czy niedozwolonymi treściami. Brak edukacji skierowanej do młodzieży i dorosłych zwiększa dystans międzypokoleniowy wynikający z braku rozumienia potrzeb i obaw każdej ze stron.

Pierwsze badanie Polish Gamers Kids z 2022 r. pokazuje, że w grupie wiekowej 9–15 lat 88 proc. respondentów deklaruje, że gra na przynajmniej jednej z dostępnych platform (komputery, konsole, urządzenia mobilne). Gry na telefony i tablety wyprzedzają platformy stacjonarne, co zapewne wynika z dużej mobilności młodych graczy. Trafnie skomentował tę obserwację prof. Mirosław Filiciak z Uniwersytetu SWPS, podkreślając, że w badanym przedziale wiekowym telefon bywa jedynym całkowicie osobistym urządzeniem komunikacyjnym, w odróżnieniu od komputerów i konsol, które bywają dzielone z członkami rodziny.

To nie kryzys

– Spotkania towarzyskie są wskazywane przez młodych jako druga (po graniu) forma spędzania wolnego czasu, co potwierdza tezę, że nie mamy do czynienia z kryzysem relacji rówieśniczych, a jedynie ich rozwarstwieniem na realne i sieciowe – przypomina Dominika Urbańska-Galanciak. – Co ciekawe, o wyborze konkretnej gry nierzadko decyduje fakt, że grają w nią koleżanki i koledzy, a nieznanostwo tego tytułu może być formą wykluczenia z danej grupy. Elektroniczna rozrywka nie powinna być zatem postrzegana jako forma społecznego eskapizmu, ale szansa na tworzenie i rozwijanie relacji w ramach wspólnego hobby.

Pandemia zwróciła uwagę na społeczne aspekty gier online, pokazując, że ich celem jest nie tylko rozrywka, lecz także komfort wspólnego doświadczania i przynależności do społeczności graczy. Gry online rozwijają kompetencje komunikacyjne, uczą budowania relacji, podziału ról, dystrybucji kompetencji w ramach zespołu, prezentowania i negocjowania strategii oraz rozwiązywania konfliktów. Łączą osoby z różnych zakątków świata, co mobilizuje młodych ludzi do sprawnego posługiwania się językiem angielskim. W środowisku fanów elektronicznej rozrywki zacierają się także podziały ze względu na cechy demograficzne, dzięki czemu obserwujemy coraz więcej grających dziewcząt czy drużyn e-sportowych, których członkowie mieszkają w różnych zakątkach świata.

Stowarzyszenie Producentów i Dystrybutorów Oprogramowania Rozrywkowego od 15 lat prowadzi projekty mające na celu poprawę świadomości rodziców w zakresie odpowiedzialnego korzystania z gier wideo. Udało się nawiązać współpracę z sieciami handlowymi i przeszkolić sprzedawców, dzięki czemu rodzice mogą uzyskać wsparcie i porady co do wyboru właściwej gry wideo.

» *Przygotowano także polską wersję językową bezpłatnej aplikacji PEGI Ratings, dzięki której w każdej chwili można sprawdzić klasyfikację danej gry ze względu na wiek gracza oraz uzyskać informację, jakiego rodzaju treści można się w grze spodziewać. Jest to szczególnie ważne w przypadku dostępu do tytułów w dystrybucji cyfrowej.*

Od kilku miesięcy dostępna polska wersja poradnika „Korzystanie z gier edukacyjnych w klasie. Wytyczne do efektywnego nauczania”, przetłumaczonego przez Stowarzyszenie Producentów i Dystrybutorów Oprogramowania Rozrywkowego. Za zawartość merytoryczną odpowiada European Schoolnet oraz Interactive Software Federation of Europe, a w poradniku znaleźć można wiele scenariuszy lekcji z wykorzystaniem gier wideo oraz porad dotyczących wprowadzania innowacyjnych metod dydaktycznych. Jeden z rozdziałów zawiera cenne wskazówki na temat gier wspomagających pracę z uczniami ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi lub osobami o ograniczonej mobilności.

Choć drużyny szkolne rywalizują o nagrody, to w ramach jednego zespołu, placówki czy regionu budowana jest ważna więź, której fundament stanowią nauczyciele i rodzice.

Rolą nauczycieli jest przygotowanie i zgłoszenie drużyn biorących udział w rozgrywkach. Rodzice zaś mają niepowtarzalną okazję, by w bezpiecznych warunkach przyjrzeć się z bliska tej formie rozrywki oraz wspierać i kibicować swoim podopiecznym.

– *Liczę również na to, że część rodziców (zachęcona oglądaniem rozgrywek) postanowi samodzielnie przekonać się o tym, że granie może być doskonałym sposobem spędzania wolnego czasu wspólnie, całą rodziną* – mówi Dominika Urbańska-Galanciak. – *Mam nadzieję, że przygotowywane przeze mnie artykuły i materiały zainspirują rodziców do poszukiwania gier spełniających oczekiwania całych rodzin, a nauczycieli zainspirują do wdrażania metod grywalizacji oraz wykorzystania gier w pracy z młodzieżą.*

Najnowszy raport przygotowany przez Fundację Indie Games Polska pokazuje, jak wiele mamy dobrych gier w wybranych niszach. Polski rynek producentów gier staje się istotnym elementem rynku wydawniczego i dystrybucji (podobnie jak w przypadku muzyki i filmów). To szansa na pokazanie i budowanie silnej polskiej marki na świecie.

Okiem nauczycieli

– *Gry sieciowe mają liczne zalety* – przekonuje Przemysław Madej, nauczyciel informatyki w Zespole Szkół Technicznych w Mielcu. – *Pozwalają kształtować wiele kompetencji, takich jak umiejętność pracy w zespole, logiczne myślenie czy zdolność do szybkiego reagowania i podejmowania decyzji. Gracze z całego świata porozumiewają się między sobą najczęściej po angielsku. Dzięki temu mogą szlifować posługiwanie się językiem obcym. Uważam, że nasza drużyna zyskała cenne doświadczenia, a udział w tym turnieju otworzył przed uczniami nowe perspektywy. Teraz patrzą oni na e-sport nie tylko z perspektywy gracza spędzającego czas ze znajomymi, lecz także dostrzegają możliwość odniesienia sukcesu. Bardzo ważne są też nagrody rzeczowe. Komputer to podstawowe narzędzie gracza. Dobrej jakości sprzęt pozwala zawodnikom na szlifowanie umiejętności bez ograniczeń. Cieszymy się, że mogliśmy uczestniczyć w tych rozgrywkach. Dzięki temu nasza uzdolniona młodzież miała okazję pochwalić się swoimi umiejętnościami na skalę ogólnopolską. Eliminacje do kolejnych gier pierwszego sezonu ujawniają nowe talenty w szkole. Szczerze polecam taką formę angażowania uczniów w życie szkoły.*

W mieleckiej szkole już od 2018 r. uczniowie organizują e-sportowe turnieje. Utworzyli nawet własną organizację o nazwie Polska Federacja E-sportowa (PFE). Zwycięzcy edycji 2022 wzięli udział w sezonie 0 Predator Games. PFE przeprowadziła także eliminacje do 1. sezonu konkursu. Najpierw – przez szkolny radiowęzeł oraz na szkolnym Facebooku – ogłoszono, do jakiej gry przeprowadzane są eliminacje. Udostępniono formularz rejestracyjny. Później utworzono tak zwane drabinki turniejowe. Zawodnicy

rywalizowali między sobą aż do wyłonienia zwycięzców, którzy zostali wytypowani do reprezentowania ZST Mielca w finale konkursu.



Fot. Olga Krakowska

– *Jedną z największych zalet gier sieciowych jest dla mnie poznawanie nowych ciekawych osób z drugiego końca świata, a czasem nawet poznawanie ich w prawdziwym życiu* – zdradza nam Patryk Dymczyk, uczeń ZST w Mielcu. – *Oczywiście ważna jest też rywalizacja oraz fakt, że takie gry uczą szybkiego podejmowania decyzji i współpracy w grupie. Gram od dawna, odkąd pamiętam i każdą swoją wolną chwilę poświęcam ćwiczeniu tego, w czym jestem dobry.*

Rodzice Patryka nigdy nie mieli problemu z tym, że dużo gra. A jak zobaczyli, że osiąga dobre wyniki, są z tego dumni i chcą, żeby szedł tą ścieżką rozwoju. Również szkoła i nauczyciel wspierają go, kibicując oraz motywując do dalszego działania.

– *Bez fałszywej skromności mogę powiedzieć, że jestem naprawdę bardzo dobrym graczem. Dlatego nie zamierzam się zatrzymać w tym, co robię. Moje wnioski są takie, że wszystko da się osiągnąć, tylko trzeba na to dobrze zapracować* – podsumowuje Patryk Dymczyk.