

# Cena przetrwania



Źródło: materiały prasowe 11 bit studios

## Rozmowa z Pawłem Miechowskim, ekspertem ds. komunikacji i partnerstwa w firmie 11 bit studios, która wyprodukowała grę „This War of Mine”.

■ W jaki sposób udało się zainteresować grą „This War of Mine” polskie Ministerstwo Edukacji Narodowej? Co sprawiło, że została uznana za grę edukacyjną?

**Paweł Miechowski:** Ta gra jest swego rodzaju fenomenem kulturowym. Powstała dziesięć lat temu, premierę miała 14 listopada 2014 r. Później stała się niesłychanie popularna. Była pokazywana między innymi w nowojorskim Museum of Modern Art. Zgłaszało się do nas wiele zagranicznych instytucji edukacyjnych: z państw skandynawskich (głównie Norwegii), Niemiec, Stanów Zjednoczonych. W 2020 r. zaczęliśmy też rozmowy z przedstawicielami polskiej Kancelarii Prezesa Rady Ministrów, wówczas Mateusza Morawieckiego. I właśnie premier – podczas konferencji prasowej – stwierdził, że gra powinna być traktowana jako lektura nieobowiązkowa dla uczniów klas czwartych i piątych w szkołach ponadpodstawowych. Dlatego KPRM zarekomendowała ją Ministerstwu Edukacji Narodowej. Dwa lata później została podjęta formalna decyzja w tej sprawie. Była to pierwsza oficjalnie zatwierdzona gra komputerowa w naszych szkołach.

■ W jaki sposób powstawała fabuła?

■ Pierwotnie stworzyliśmy ją jako grę dla graczy. Ale nie dla wszystkich, bo ma sens powiedzenie, że gra dla wszystkich jest grą dla nikogo. Powstała z myślą o ludziach takich jak my, czyli już dojrzałych, nawet 30-latków i starszych. Mają rodziny, a więc nie chcą grać całymi nocami. Potrzebują silnych emocji, ale na wysokim poziomie, nie tylko najprostszej rozrywki. Szukają poważnych opowieści, takich jak w literaturze czy filmach. I trafiliśmy w dziesiątkę. Do tej pory poza placówkami edukacyjnymi sprzedaliśmy łącznie ponad 9 mln kopii „This War of Mine”.

■ Z jakim przyjęciem spotkała się w środowisku szkolnym? W ilu szkołach została wprowadzona?

■ Kontaktowało się z nami kilkadziesiąt szkół. Nie mamy dokładnych danych, ile szkół wykorzystuje naszą grę, ale myślę, że jest ich kilkaset. W celu promocji „This War of Mine” rozpoczęliśmy współpracę między innymi z Fundacją na Rzecz

Wielkich Historii. Misją fundacji jest promocja zaawansowanych technologicznie narzędzi w polskich szkołach. Wspólnie prowadziliśmy badania wśród nauczycieli, by jak najlepiej przygotować ich do prowadzenia zajęć. Zorganizowaliśmy też konkurs dla nauczycieli polegający na przygotowaniu scenariusza lekcji i/lub pomysłu na wykorzystanie gry w szkole. Generalnie założenie było takie, że nauczyciele nie muszą sami grać, ale proponować młodzieży różne rozwiązania.

**W 2022 r. na stronie internetowej MEN udostępniliśmy grę za darmo ([This War of Mine – Gry w edukacji – portal Gov.pl](#)) wraz z broszurą informacyjną, przykładowymi scenariuszami i instrukcją uruchomienia gry (pełniejsza informacja o grze niżej).**

Na stronie MEN zamieściliśmy też wypowiedź pani Ilony Starosty, nauczycielki języka polskiego oraz etyki w I Liceum Ogólnokształcącym w Poznaniu. Słusznie twierdzi ona, że świat idzie do przodu i my go nie zatrzymamy. Młode pokolenie korzysta z gier w sposób naturalny. Dlatego albo to zrozumiemy i będziemy do nich mówić ich językiem, albo powstanie dziura międzypokoleniowa, która będzie się po-

głębiać. Byliśmy też zapraszani na wiele spotkań w szkołach w różnych miejscach kraju.

■ **Czy w pracy nad grą pomagali historycy lub psycholodzy?**

■ Gra została stworzona przez naszych pracowników. Opowiada o przeżyciach zwykłych ludzi (cywilów) w czasie wojny. I o cenie przetrwania. Fabuła została zbudowana wokół tego przekazu. Jest to fikcyjny konflikt militarny w fikcyjnym mieście. Zrobiliśmy to celowo, by uciec od jakiegokolwiek kontekstu politycznego. W rzeczywistości zawsze obie strony są przekonane, że mają rację. Nam chodziło o coś innego, chcieliśmy pokazać, że na wojnie ludzie cierpią po obu stronach konfliktu.

■ **Jak przekonać nauczycieli (a także uczniów i ich rodziców), którzy nie mają doświadczenia z grami edukacyjnymi, żeby korzystali z nich na lekcjach? Przecież dorosłym, zwłaszcza starszym, gry komputerowe często kojarzą się przede wszystkim z tzw. strzelanką, czyli rozrywką zupełnie beztrudną i marnotrawstwem czasu...**

■ To się pomału zmienia. Na lekcjach matematyki, fizyki czy chemii gry wykorzystuje się od dawna. Natomiast w humanistyce jest to nowość.

„This War of Mine” to pierwsza w historii polskiej edukacji propozycja materiału edukacyjnego do podstawy programowej w formie gry wideo. Zachęcamy do włączenia jej w proces dydaktyczny uczniów i uczennic szkół ponadpodstawowych.

„This War of Mine” to wyjątkowa gra wideo opowiadająca o losach cywilów usiłujących przetrwać w mieście ogarniętym przez konflikt zbrojny. Cechuje ją niezwykle realizm w oddaniu ponurej rzeczywistości towarzyszącej wojnom i bezkompromisowe ukazanie wyniszczającej moralnie i fizycznie walki o życie. Jednocześnie interaktywność, będąca domeną gier wideo pozwala spojrzeć na trudną tematykę z perspektywy uczestnika zdarzeń. „This War of Mine” przygotowano z dbałością o detale, gra powstała na bazie analizy szeregu konfliktów zbrojnych z ostatnich kilkadziesiąt lat. Powstanie Warszawskie, szturm Groznego czy wojna w Syrii były analizowane szczególnie pod kątem losów ludności cywilnej, a relacje naocznych świadków oblężenia Sarajewa posłużyły twórcom za główną inspirację. W procesie tworzenia gry uwzględniono także badania ukazujące wpływ traumatycznych przeżyć na psychikę dorosłych i dzieci.

Zadaniem gracza jest kierowanie grupą ocalałych cywilów. Niektórzy z nich są głodni, inni załamani lub ciężko chorzy.

Łączy ich jedno – wszyscy chcą przeżyć. Starania o medykamenty i żywność, handel wymienny czy konieczność dbania o najmłodszych wyznaczają w grze rytm szarej codzienności. Podobnie jak nocne przeczesywanie okolicy w poszukiwaniu zasobów oraz sytuacje, w których należy podejmować moralnie skomplikowane decyzje...

Interaktywna natura doświadczenia, jego emocjonalna warstwa i stonowana estetyka, a przede wszystkim narracja, którą kształtuje gracz, podejmując samodzielnie kroki, sprawiają, że „This War of Mine” ukazuje wojnę w niespotykany w literaturze czy kinie sposób. Podejmowane przez gracza decyzje, z uwagi na potencjalne skutki, mogą powodować wyrzuty sumienia. Opowiadanie historii poprzez decyzje gracza pomaga zrozumieć okrucieństwa, na jakie narażeni są cywile w czasie konfliktów zbrojnych. Wydźwięk gry i wierność w portretowaniu ciężkich realiów czynią z niej pomocne narzędzie podczas rozmów z uczniami o wojnach, ich historii i naturze, a także o etyce, psychologii, cenie godności człowieka, czy jego zachowaniu w obliczu sytuacji bezpośrednio zagrożających życiu.

Źródło: *This War of Mine – Gry w edukacji – portal Gov.pl*

Czytając książkę, uczymy się *jednotorowo*. Odbieramy opowieść autora w sposób *liniowy*. Odbieramy pewną treść, by na końcu dowiedzieć się, co autor miał na myśli.

Gry pozwalają na przekazanie treści na wiele rozmaitych sposobów. Dzięki temu gracz staje się poniekąd współtwórcą opowieści. „This War of Mine” eksperymentuje z subiektywną ludzką moralnością (to, co jest dobre dla mnie, niekoniecznie jest dobre dla ciebie). Dlatego gracz (uczeń) opowiada w pewnym sensie swoją własną historię. Można zapytać: co miał na myśli? Dlaczego grał w ten sposób, a nie inny? Dlaczego podejmował takie decyzje? Jakie są ich konsekwencje?

Ta gra pozwala na refleksyjne myślenie i konfrontowanie decyzji z ich konsekwencjami.

” **Chodzi zatem o eksperyment myślowy, co jest przecież istotą edukacji.**

Nasza gra nie narzuca gotowych rozwiązań, lecz stawia ucznia w obliczu dylematów. Pokazuje, jak można je rozwiązać, ale decyzje należą wyłącznie do gracza. Staramy się przy tym mówić do młodzieży językiem jej współczesnym, a nie XIX-wiecznej czy przedwojennej literatury. I nie chodzi o to, że ja ją źle oceniam, gry są przecież zupełnie innym gatunkiem, dodatkiem do tej literatury i nie powinny jej wypierać.

#### ■ Do jakich zajęć polecałby Pan „This War of Mine”?

■ To jest przydatne narzędzie do użycia na lekcji etyki lub filozofii. To także świetny materiał na lekcji języka polskiego, gdy mówimy o takich dziełach, jak „Pamiętnik z Powstania Warszawskiego” Mirona Białoszewskiego czy „Medaliony” Zofii Nałkowskiej. Jak już mówiłem, gra stawia uczestnika przed nieoczywistymi decyzjami. Chodzi na przykład o grupę ludzi, których naturalnym celem jest przetrwać wojnę. Czy zatem w sytuacji jak z greckiej tragedii nastawiamy się na przetrwanie za wszelką cenę? A jeśli tak, to jaką cenę za to zapłacimy? Czy jest to cena honoru? Jeżeli nasi ludzie są głodni, czy możemy okradać z jedzenia innych, skazując ich na głód? Czy szukamy innych rozwiązań, sami płacąc za to odpowiednią cenę? Gracz staje przed wieloma takimi dylematami i sam musi je rozstrzygnąć. Moim zdaniem wartość naszej gry polega na tym, że jest to zabawa moralnością bez moralizowania.

#### ■ Polonistom proponujecie scenariusze lekcji języka polskiego.

■ Przygotowaliśmy dla nauczycieli dwa scenariusze. Jeden – moja firma wspólnie ze wspomnianą Fundacją, a drugi – Instytut Audiowizualny Uniwersytetu Adama Mickiewicza w Poznaniu, a konkretnie zespół pod kierownictwem pani dr Joanny Pigulak. Rekomendowałbym oba. Można je

znaleźć na stronie MEN: [https://www.gov.pl/web/grywedu-kacji/this-war-of-mine/Scenariusz\\_lekcji\\_j\\_polskiego](https://www.gov.pl/web/grywedu-kacji/this-war-of-mine/Scenariusz_lekcji_j_polskiego)

Poza tym warto wczytać się w opis tego narzędzia. Opowiadamy o poważnych sprawach: wojnie, przetrwaniu, ludzkiej godności. Ta gra nie ocenia gracza, ale pokazuje konsekwencje podejmowania trudnych decyzji. Na tej podstawie gracz powinien oceniać sam siebie. Chodzi o autorefleksję dotyczącą konsekwencji swoich decyzji. Można to wykorzystywać również na lekcjach wiedzy o społeczeństwie czy lekcjach wychowawczych. Bardzo często młodym ludziom wydaje się, że podejmowanie decyzji jest bardzo proste. A przecież tak nie jest – gra ma zaszyte mechanizmy udowodnienia tego zjawiska.

#### ■ Macie pomysły na kolejne gry edukacyjne?

■ Nie zakładamy tego z góry. Zawsze staramy się, żeby nasze gry były interesujące, niosły pewne wartości i skłaniały do myślenia. Wiemy, że nasza inna gra – „Frostpunk” – jest również wykorzystywana w szkołach w wielu krajach. W Polsce między innymi Akademia Górniczo-Hutnicza w Krakowie prosiła nas o tę grę do kursu „Gry cyfrowe jako narzędzia krytyki społecznej”. Podawana jest jako przykład projektowania gier, a także nieoczywistych dylematów moralnych w oryginalnym środowisku. Otóż nasza planeta zamarzła i prawie cała ludzkość wyginęła. Podejmujemy próbę ocalenia jednej z ostatnich społeczności. Z powodu bardzo trudnych warunków zewnętrznych rządzący tą społecznością gracz staje przed niełatwymi decyzjami. Dobro grupy jest rozumiane jako nadrzędne kosztem jednostek.

Gra jest najbardziej popularna w krajach skandynawskich, prawdopodobnie dlatego, że panuje tam inny model edukacji, ale próśby o jej nieodpłatne udostępnienie dostaliśmy też od wielu polskich szkół. Konsekwentnie stosujemy zasadę tworzenia *meaningful entertainment*, która niesie z sobą pewne wartości. Niewątpliwie i ta gra ma potencjał edukacyjny. Gdyby zatem Ministerstwo Edukacji Narodowej było zainteresowane którąś z naszych produkcji, jesteśmy otwarci na współpracę.

#### ■ Dziesięć lat po premierze „This War of Mine” zapowiedzieliście dodatek do niej pod nazwą Forget Celebrations.

■ Ukazał się 11 grudnia 2024 r. – wszystkie przychody z niego są przekazywane organizacjom charytatywnym: Amnesty International, War Child, Liberty Ukraine Foundation oraz Fundacji Indie Games Polska. Zbiórka ma na celu pomoc dzieciom żyjącym na terenach ogarniętych konfliktami, między innymi w Strefie Gazy i w Ukrainie. Przy okazji tej rocznicy chcemy przypomnieć naszą misję. Gra wciąż przyciąga nowych odbiorców, co potwierdza, że nasz przekaz jest ciągle aktualny.

 Rozmawiał Mieczysław T. Starkowski