

mgr Piotr Prósiniowski

## STRESZCZENIE

### Deweloperzy gier wideo jako wychowawcy

Gry wideo już od pewnego czasu zespoliły się z kulturą codzienności. Obecne są w obszarze rozwoju technologicznego, polityce, sztuce, a nawet w medycynie, czy – tytułowym – wychowaniu. Ich obecność w domach, szkole, czy w pracy (np. w postaci zgamifikowanych wyzwań zawodowych) stała się niemalże naturalna. Odwołują się do nich działania edukacyjne, czy – jeszcze szerzej – nastawione na rozwój poszczególnych członków społeczeństwa. Nie dziwi to w kontekście słów Johana Huizingi, autora *Jesieni Średniowiecza*, który już w 1967 roku pisał – w swojej pracy *Homo Ludens. Zabawa jako źródło kultury* - iż „każda zabawa coś oznacza”.

Teza ta, jak ukazał przełom wieku XX i XXI, nie dotyczy jedynie klasycznych postaci zabawy. Także jej cyfrowe formy (czy to online, czy offline) posiadają swoje wieloaspektowe sensy i znaczenia. Coraz częściej dostrzegają to także współcześni badacze zajmujący się problematyką gier wideo, socjologii, edukacji, czy wychowania – czego dowodem są nowe publikacje z obszaru *game studies* oraz nauk społecznych. Jako szczególnie ważne można wymieść tu *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej* Jerzego Zygmunta Szeji, *Wirtualny plac zabaw: gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej* Mirosława Filiciaka, *Gry wideo: zarys poetyki* Piotra Kubińskiego, *Edukacja w pikselach. Gry komputerowe w procesie kształcenia* Karola Kowalczuka czy *Gry wideo w środowisku rodzinnym. Diagnoza i rekomendacje* Damiana Gałuszki. Już kilka tych monografii pozwala dostrzec, z jak różnych perspektyw analizować można medium gier wideo oraz towarzyszące mu zjawiska – zjawiska, które nierzadko istotne są w obszarze wielu subdyscyplin pedagogicznych.

Gry wideo bowiem dotyczą różnych obszarów taki jak kultura, edukacja, filozofia wychowania, czy historia wychowania, gdyż mimo, że gry postrzega się jako zjawisko stosunkowe nowe to już zdążyło ukazać swoją istotność w aktualizacji wiedzy na tematy takie jak zabawa.

Niniejsza praca wpisuje się w nowe badania dotyczące gier wideo, zwracając równocześnie uwagę na grupę, która tworzy i rozwija to medium – na deweloperów gier wideo, którzy budują produkcje począwszy od samych koncepcji, poprzez rozwiązania technologiczne, graficzne, aż

po pisane teksty, dialogi, historie poszczególnych postaci czy wirtualnych regionów, które następnie stają się światem doświadczania dla milionów graczy.

Każdy element gry - niezależnie jak mały – znajduje się w grze z powodu osób, które tę grę tworzyły. Historie postaci uwzględniają konkretne doświadczenia w celu wywarcia określonego wrażenia na graczach. Przyciski menu nierzadko posiadają określoną wielkość z powodu konkretnych projektów stylistycznych i pomysłów na optymalizację produktu. Parafrazując więc słowa Huizingi – każdy fragment gry coś oznacza. Każda jej zasada, czy każde zdanie wypowiedziane przez cyfrowego aktora zostało zamieszczone w finalnym produkcie w jakimś celu. Powody te oraz motywacje nierzadko wiążą się z wizjami deweloperów oraz ich pomysłami na rozgrywkę, z którą to następnie mierzyć się będą gracze z całego świata.

Istotne dla współczesnej pedagogiki jest rozumienie gier wideo, jako potężnej siły wpływającej na społeczeństwo. Za siłą tą stoją jednak ludzie, którzy posiadają swoje doświadczenia oraz motywacje do tworzenia gier. Nierzadko – co ukazuje także niniejsza praca – posiadają swoje aspiracje. Swoje myśli, którymi chcą dzielić się z graczami.

Czy biorąc pod uwagę planowość produkcji, pragnienie dzielenia się komunikatami oraz wspomniane zróżnicowane aspiracje, można deweloperów gier wideo nazwać współczesnymi wychowawcami?

To główne pytanie badawcze stawiane w niniejszej pracy, wokół którego budowane są pozostałe kwestie.

Poszukiwanie wyjaśnień dotyczących wychowawczej roli deweloperów gier skonstruowane zostały w oparciu o paradygmat interpretacyjny, jakościowy, nastawiony na tworzenie takich opisów rzeczywistości, które przyczynić się mogą do jej zrozumienia, a które nie skupiają się na badaniu wielkości zjawiska, a na jego sensach. W celu zapewnienia gęstego i holistycznego opisu, zastosowana została triangulacja metod badawczych: semi-ustrukturyzowany wywiad (z deweloperami gier wideo), analiza danych zastanych (w postaci wypowiedzi medialnych deweloperów gier) oraz analiza tekstów kultury (gier wideo – produkcji tworzonych przez wskazaną grupę: deweloperów gier wideo). Dopiero ta mnogość metod pozwala na odpowiednie i rzetelne zrozumienie wybranego wycinka rzeczywistości XXI wieku.

Zebrane dane oraz analiza pozwoliły na omówienie trzech dużych obszarów, określonych tytułami:

- a) Deweloperzy gier – tożsamość, aspiracje, doświadczenie tworzenia i grania;
- b) Deweloperzy gier i gracze – komunikacja, relacja, interpretacja potrzeb;
- c) Gry wideo, ich potencjał i kultura oczami deweloperów.

Zebrane w wywiadach informacje zostały uzupełnione o wypowiedzi publiczne deweloperów, które zostały podzielone na obszary związane z: wizerunkiem deweloperów gier, ideami studiów deweloperskich, reakcjami twórców gier na sytuacje kryzysowe oraz panujące dyskursy, innymi (niż tworzenie gier) formami twórczości deweloperów.

Analizy gier wideo pozwoliły natomiast na nakreślenie obszarów zorientowanych na: systemy dydaktyczne dające się zidentyfikować w grach wideo, treści z edukacji formalnej zawarte w grach (oraz ich wychowawcze sensy), odniesienia kulturowe i historyczne w cyfrowych światach, odniesienia medium gier do relacji fikcji i wychowania, podejmowanie decyzji w grach wideo, wirtualne portrety uczuć oraz emocji, inkluzji w prezentowanych światach, przemoc w grach, nawiązania w grach do zdrowia (psychicznego i fizycznego), prowadzone w grach narracje względem tematu wolności, wrażliwości społecznej oraz świata pozawirtualnego. Poczynionych zostało także kilka dodatkowych uwag względem specyfiki gier online, np. na temat komunikacji w grach multiplayer.

Wszystkie zebrane materiały pozwoliły na dostrzeżenie i opisanie wychowawczych sensów deweloperów gier wideo. Posiadają oni bowiem możliwość kształtowania rzeczywistości społecznej oraz potencjał stwarzania warunków do rozwoju graczy. Jednocześnie nie oznacza to, że sami deweloperzy nazywać siebie będą wychowawcami, czy nauczycielami. Nie odbiera im to jednak możliwości do właśnie takiego wspierania graczy – niezależnie od wieku, czy pochodzenia odbiorców.

Praca zakończona jest podsumowaniem oraz rekomendacjami, zorientowanymi na taki rozwój nauk społecznych, w tym pedagogiki, który uwzględnić będzie w swoich założeniach oraz planach znaczenie gier wideo na współczesnej kulturze, dla wychowania oraz rozwoju społecznego. W ramach rekomendacji uwzględniona jest także uwaga dotycząca potrzeby dalszego uczestnictwa pedagogiki, psychologii, socjologii oraz innych nauk społecznych w badaniu gier oraz rozwoju rozumienia nowych mediów i technologii.

Słowa kluczowe: pedagogika, wychowanie, zabawa, gry wideo, nowe media, badania jakościowe.

## Video game developers as educators

Video games have been integrated into everyday culture for some time already. They are present in the field of technological development, politics, art, and even in medicine, or - as the work's title states - education. Their presence at home, at school or at work (e.g. in the form of gamified professional challenges) has become almost natural. Educational activities, or - even more broadly - focused on the development of individual members of society, exist in our everyday life. This is not surprising in the context of the words of Johan Huizinga, the author of *Autumn of the Middle Ages*, who wrote in 1967 - in his work *Homo Ludens, a study of the play element in culture* - that "every play means something."

This thesis, as shown by the turn of the 20th and 21st centuries, does not only apply to classic play figures. Also its digital forms (whether online or offline) have their multi-faceted meanings and significance. This is also more and more often noticed by modern researchers investigating the issues of video games, sociology, education or upbringing - as evidenced by new publications in the field of game studies and social sciences. Examples of such work are: *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej* by Jerzy Zygmunt Szeja, *Wirtualny plac zabaw: gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej* by Mirosław Filiciak, *Gry wideo: zarys poetyki* by Piotr Kubiński, *Edukacja w pikselach. Gry komputerowe w procesie kształcenia* by Karol Kowalczyk czy *Gry wideo w środowisku rodzinnym. Diagnoza i rekomendacje* by Damian Gałuszka. Already a few of these monographs make it possible to see how the medium of video games and the accompanying phenomena can be analyzed from different perspectives - phenomena that are often important in the area of many pedagogical subdisciplines.

Video games concern various areas such as culture, education, philosophy of upbringing or the history of education, because although games are perceived as a relatively new phenomenon, it has already shown its importance in updating knowledge on topics such as (digital) play.

This work is part of new researches on video games, and at the same time it forces paying more attention to the group that creates and develops this medium - video game developers; men and women who build productions from the very concepts, through technological and graphic elements, to written texts, dialogues, stories of individual characters or virtual regions that then become a world of experience for millions of players.

Every piece of the game - no matter how small - is in the game because of the people who made the game. Character stories incorporate specific experiences in order to make a specific impression on players. Menu buttons are often sized because of specific stylistic designs and

ideas for product optimization. So, to paraphrase the words Huizinga - each part of the game means something. Its every rule, or every sentence spoken by the digital actor, was included in the final product for a purpose. These reasons and motivations are often related to the visions of developers and their ideas for the game, which - upon release - will be faced by players from around the world.

It is essential for modern pedagogy to understand video games as a powerful force influencing society. Behind this strength, however, there are people who have their experience and motivation to create games. Often - as also shown in this work - they have their own aspirations; their thoughts which they want to share with players.

Considering the production planning, the desire to share messages, and the aforementioned diverse aspirations, can video game developers be called modern educators?

This is the main research question posed in this paper, around which the other questions and contexts are built.

The search for explanations regarding the educational role of game developers was constructed on the basis of an interpretative, qualitative paradigm, focused on creating such descriptions of reality that can contribute to its understanding, and which do not focus on the study of the magnitude of the phenomenon, but its meanings. In order to ensure a dense and holistic description, a triangulation of research methods was used: semi-structured interview (with video game developers), analysis of existing data (in the form of media statements by game developers) and analysis of cultural texts (video games - productions created by the indicated group: video game developers). Only this multitude of methods allows for an appropriate and reliable understanding of a selected fragment of the 21st century reality.

The collected data and the analysis allowed to discuss three large areas, defined by the titles:

- a) Game developers - identity, aspirations, work and playing experience;
- b) Game developers and players - communication, relationship, interpretation of needs;
- c) Video games, their potential and culture through the eyes of their developers.

The information collected in the interviews was supplemented with public statements by developers, which were divided into areas related to: the image of game developers, the ideas of development studios, the reactions of game developers to crisis situations and the social discourses, different (than game development) forms of developers' creativity.

Video game analyzes allowed for the delineation of areas focused on: didactic systems identifiable in video games, formal education content included in games (and their educational meanings), cultural and historical references in digital worlds, references of the game medium to the relationship between fiction and education, decision making in video games, virtual portraits of feelings and emotions, inclusions in the presented worlds, violence in games, references in games to health (mental and physical), narratives in games related to the subject of freedom, social sensitivity and the non-virtual world. A few additional comments were also made regarding the specificity of online games, e.g. on communication in multiplayer games.

All the collected materials made it possible to notice and describe the educational senses of video game developers. They have the ability to shape social reality and the potential to create conditions for the development of players. At the same time, this does not mean that the developers themselves will call themselves educators or teachers. However, it does not deprive them of the possibility to support players in this way - regardless of the age or origin of the recipients.

The work ends with a summary and recommendations focused on such development of social sciences, including pedagogy. They stress the importance of video games in the contemporary culture. The recommendation also takes into account the need for further participation of pedagogy, psychology, sociology and other social sciences in the study of games and the development of understanding of new media and technologies.

Keywords: pedagogy, education, acts of play, video games, new media, qualitative research.