

Performatyka i gry komputerowe w służbie edukacji. Wprowadzenie do zagadnienia

*Performatics and computer games in the service of education.
Introduction to the issue*

Jacek Szymala

Uniwersytet Dolnośląski DSW
historiawkinie@gmail.com | ORCID ID: 0000-0002-8714-7114

Abstract: The aim of this study is to analyze the main Polish-language works on performatics in connection with their potential use in the study of computer games, especially in the educational aspect. I propose to look at computer games from the perspective of performance in the understanding of Jon McKenzie as "a new way of shaping power and knowledge"; the author distinguished cultural, organizational and technical performance. I see a practical application in performative education. The future of education, including performative education, can and should be computer games (game in education as part of performative education).

Keywords: gamification, game-based learning, education, performance studies

Homo Ludens 1(16) / 2023 | ISSN 2080-4555 | Published by: Adam Mickiewicz University and Polskie Towarzystwo Badania Gier | Open Access article, distributed under the terms of the CC licence (BY-NC-ND, <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>)

DOI: 10.14746/HL.2023.16.9 | received: 31.12.2022 | revision: 19.08.2022 | accepted: 24.12.2023

1. Wstęp

Celem tego opracowania jest analiza wybranych prac polskojęzycznych dotyczących performatyki w związku z ich potencjalnym wykorzystaniem do badania gier komputerowych, zwłaszcza w aspekcie edukacyjnym. Na warsztat wezmę wybrane publikacje zwarte ogłoszone w ciągu dekady od ukazania się polskiego wydania książki Jona McKenziego *Performuj albo... Od dyscypliny do performansu* (2011). Przywołam również kilka rozpraw doktorskich, w których podjęto pokrewną tematykę. Postaram się przybliżyć użyteczne sposoby badania i stosowania gier komputerowych w kontekście edukacji i performatyki. Skorzystam z metod autoetnografii, w tym autoetnografii performatycznej (przywołam performanse wykonane w moich czasach uczniowskich i nauczycielskich).

Gdy mowa o performansie i grach, bardziej adekwatny od słowa „dydaktyka” (kojarzącego się protekcjonalnie z „dyktatem”, „dyktowaniem”, wykładem i innymi formami biernymi) wydaje się właśnie termin „edukacja” (Pieniążek, 2014, s. 106–119). Moje rozumienie edukacji obejmuje nie tylko tę powszechną, w Polsce do 18. roku życia, lecz także akademicką, muzealną i inną, np. związaną z wpływem rodziców (Gałuszka, 2017); tu metodologicznie spotykam się z terminem „edurozrywka”, który przybliżył Łukasz Czajka (2020). Na razie nie wydzielam konkretnych przedmiotów (obszarów edukacji); właśnie ich przenikanie (interdyscyplinarność) sprzyja performansowi. Podobne (a nawet te same) treści (np. z gier) możemy omawiać na różnych zajęciach pod różnym kątem (por. Szymala, 2020, 2022).

Proponuję spojrzenie na gry komputerowe z perspektywy performansu, który rozumiem za Jonem McKenzielem jako „nowy sposób kształtowania władzy i wiedzy” (2011, s. 23). Autor wyróżnił performans kulturowy, organizacyjny i techniczny. Praktyczne zastosowanie upatruję w edukacji performatycznej, w tym w edukacji muzealnej (muzealnictwo performatyczne). W swoich badaniach podejmuję próbę (wyzwanie) zbadania, czy i jak performans organizacyjny (zarządzanie performatyczne) daje się pogodzić z grami komputerowymi, zwłaszcza w szkołach i uczelniach pozornie najbliższych stereotypom na temat XVIII-wiecznej pruskiej dyscypliny, czyli w placówkach wojskowych i policyjnych. Ten

tekst można traktować jako wprowadzenie do zagadnienia lub opisanie stanu badań.

2. Edukacja performatyczna

Performans traktuje McKenzie szeroko: jako działanie, akcję, w której uczestnicy są równi względem siebie, nie ma podziału na wyższych czy niższych, każdy jest jednakowo sprawcą. Performatyka wiąże się z wyzwaniem: jedno wyzwanie generuje kolejne, przy czym nie chodzi o to, aby wygrać lub zwycięzca nie musi być jeden (jak we wcześniejszych grach komputerowych, w których był przeważnie tylko jeden wygrany – współcześnie popularne jest określenie „gry kompetytywne”). Performatywny to także wydajny – akcje powinny mieć konstruktywny potencjał; w przypadku gier – ich efekt to nie strata czasu, a przykładowo korzyść edukacyjna. Gry w szkole (lub zadania bazujące na graniu, a nawet oglądaniu gier) mają stanowić wyzwanie, wzbudzić kolejną aktywność, jak np. sprawdzenie informacji w słowniku czy encyklopedii, udanie się w miejsce pamięci, pole bitwy albo weryfikacja miejsca znanego z gry w rzeczywistości itd.

Jeśli przyjrzymy się bliżej dziejom wychowania i wybranym podręcznikom dydaktyki ogólnej z różnych okresów historycznych, dojdziemy do wniosku, że już od starożytności w nauczaniu stawiano na interakcję z uczniami i dążono do tego, by uczeń przerósł mistrza. Od średniowiecza jeden z dwóch głównych systemów funkcjonowania uniwersytetów (model boloński) zakładał partnerstwo zamiast hierarchii student–profesor. W czasach nowożytnych mecenasów dawali znaczną swobodę twórczą swoim podopiecznym, którzy niejednokrotnie dopracowywali dopiero warsztat artystyczny – uczyli się, mając zapewnione dogodne warunki. Pruski model edukacji, tzw. pruski dryl, w którym szkoła miała przypominać żelazną dyscyplinę koszar, choć rozpoczął się w XVIII wieku i przetrwał cały wiek XIX i dużą część XX stulecia, jako model pozostaje

.....
¹ Nie polemizując z zasadnością i karierą określenia „gry kompetytywne”, warto zauważyć, że nawet w szachach (komputerowych też) jest możliwy remis, podobnie w Pongu, a wiele gier opiera(ło) się na zdobywaniu poziomów i punktów (jak w Tetrisie). Performatyka zawsze wiązała się z grami. Przypis redakcji i autora.

uogólnieniem i nie należy zapominać o jednostkowych przykładach pedagogów, którzy przełamywali te wzory. W pewnym więc sensie edukacja performatyczna istniała od zawsze, natomiast samo określenie pojawiło się współcześnie i daje to sposobność aktualizacji i odświeżenia rozumienia, czym taka edukacja jest, a dalej: jakie miejsce znajdują i mogą w niej znaleźć gry komputerowe.

Moje doświadczenia z licealistami sugerują, że nie zawsze dobrym rozwiązaniem jest rzucanie ich na głęboką wodę, nie jest też wskazane zbytne poszerzanie sprawczości. Tak jak performans operuje ramą (McKenzie tłumaczy, że pozornie wydaje nam się, iż to my performujemy, w rzeczywistości niejednokrotnie ulegamy performansowi, a same pozory wpisują się w te ramy). W szkole średniej powinniśmy stawiać wyzwania i zachęcać (nie nakazywać). Konstruktywne i aktywne jest zwłaszcza zachęcanie do poszukiwania alternatywnych rozwiązań danego problemu. Ktoś może woleć dłuższą drogę, ale bezpieczniejszą, dającą gwarancję, że nie popełni się błędu w danym działaniu. Należy jednak przynajmniej naszkicować cel, aby uczestnicy nie błądzili po omacku.

Związek performatyki z edukacją można przedstawić w kontekście książki Richarda Floridy *Narodziny klasy kreatywnej* („klasy” w znaczeniu grupy społecznej, ale także klasy szkolnej). Autor stwierdził, że ze względu na kreatywność współczesne społeczeństwo od początku XXI wieku można podzielić według kategorii 3T: Talentu, Tolerancji i Technologii (Lewandowska, 2013, s. 311–314). Późniejsza „trójka” McKenziego (performans kulturowy, organizacyjny, techniczny) bardzo przypomina 3T Floridy.

3. Prace, które zainicjowały w Polsce badania performatyki poza obszarem sztuki

W polskich tekstach z dziedziny performatyki, które powstały po ukazaniu się przekładu książki McKenziego, można zaobserwować odchodzenie od konotacji artystycznych i początki szerszego pojmowania performansu. Istotne w tym względzie są dwie prace zbiorowe: *Performans, performatywność, performer. Próby definicji i analizy krytyczne* pod redakcją Ewy Bal i Wandy Świątkowskiej (2013) oraz *Performatyka: źródła i perspektywy* pod redakcją Juliusza Tyszki (2014).

W obu tomach znajdują się m.in. artykuły Ewy Jeleń-Kubalewskiej – w pracy z 2013 roku: *Zawód: performer. Fotograf i jego przypadki*; w książce z 2014 roku: *Aparat jako reżyser. Od przebijania się za odaliskę do inscenizowania wojny i cierpienia*. Z powodu sformułowania drugiego tematu postanowiłem sprawdzić, czy daje się on powiązać z nie-artystycznie zorientowaną performatyką, a zwłaszcza badaniem gier, w których niejednokrotnie przebijamy bohatera, innym zaś razem inscenizujemy wojny i cierpienie lub nawet więcej: powodujemy wojny i przysparzamy cierpienie wirtualnym postaciom. Autorka rozpoczyna od refleksji wywołanych fotografiami na wystawie World Press Photo, następnie zastanawia się nad kwestią „między obrazem i rzeczywistością”, przywołuje Rolanda Barthes’a, rozpatruje, „jak używać portretu fotograficznego”, i zastanawia się nad „fotografią jako artefaktem kulturowym” (Jeleń-Kubalewska, 2014a, s. 110–113), po czym proponuje analizę wspomnianej wystawy za pomocą czterech sposobów patrzenia na zdjęcie (w skrócie: patrzenie PRZEZ zdjęcie, NA zdjęcie, ZA zdjęcie i WOKÓŁ zdjęcia). Jeleń-Kubalewska konkluduje, że historia to w istocie dwie różne historie: to, co się wydarzyło, i otoczka – czyli historia percepcji (recepja) tego, co się zdarzyło (tamże s. 117–118). Podobnie z fotografią. Taka perspektywa rzeczywiście dystansuje artystyczne ujmowanie fotografii i przeciera nieco szlak w nie-artystycznym spoglądaniu na performans, ale trzeba też dodać, że na podobny temat kilka lat wcześniej i w szerszym zakresie (oraz z mocniejszym wydźwiękiem, o czym świadczy polski przekład) pisał Jonas Larsen (2011).

Wątki związane z fotografią Jeleń-Kubalewska zawarła w swojej rozprawie doktorskiej *Cierpienie i śmierć jako współczesny performans medialny. Perspektywa performatyczna* (2014b), której promotorem był redaktor wymienionego tomu zbiorowego, Juliusz Tysza – także nie odwołując się do Larsena. Performatyczność fotografii w grach możemy analizować np. w serii GTA (i wielu innych, w których awatar robi zdjęcia).

W tomie pod redakcją Ewy Bal i Wandy Świątkowskiej opublikowano ważny z perspektywy moich badań artykuł Katarzyny Peplińskiej *Bio-mechanika jako performans kulturowy, organizacyjny i techniczny*. Sam tytuł informuje o nawiązaniu do McKenziego (podział performansu na te trzy kategorie) i sugeruje, że teorie performatyczne doskonale nadają się do rozpatrywania zjawisk nawet bardzo oddalonych od humanistyki

czy sztuki. Autorka wskazuje na biomechanikę jako metodę w teatrze Wsiewołoda Meyerholda, ale dostrzega też, że „biomechanika, zrodzona z fascynacji teoriami psychologicznymi i organizacyjnymi, stała się narzędziem politycznym, które odzwierciedlało rewolucyjne idee, na przykład postulat pracy kolektywnej” (Peplińska, 2013a, s. 121, 125). Meyerholdowi w performansie chodziło o to, aby poprzez innowacyjną formę zainteresować szersze masy treścią. Peplińska dodaje tu pojęcie socjomechaniki, które wprowadził Anatolij Łunaczarski; odrzuca się indywidualizm i psychologię jednostki, rezygnuje z pokazywania cielesności – zamiast niej istotna jest w ciele „użyteczność jako materiału i narzędzia” (tamże, s. 121), a „indywidualne ciało zostaje podporządkowane systemowi” (tamże). Aby omówić biomechanikę jako performans organizacyjny, Peplińska identyfikuje pozateatralne inspiracje Meyerholda: „biomechanika jako performans organizacyjny kieruje się wykorzystaniem teorii w celu osiągnięcia praktycznych rezultatów, dąży do wydajności i dzieli system pracy na poszczególne, ściśle z sobą powiązane segmenty” (tamże, s. 125).

Performans techniczny uważa autorka za najbardziej enigmatyczny, a moim zdaniem termin ten z powodzeniem można zastosować do analizy części *game studies* związanej z pracą programistów, kodowania i programowania algorytmów. U Peplińskiej biomechanik zdaje się kierować zasadą „chcę być maszyną”; a przecież paradoksalnie „performans techniczny zbliża aktora do tego, co emocjonalne, symboliczne i społeczne” (Peplińska, 2013b). Performans kulturowy, organizacyjny i techniczny współdziałają w biomechanice; zbiór pytań badawczych poszerza się i zaczyna wykraczać poza ramy treningu aktorskiego, co jest puentą artykułu Peplińskiej.

Peplińska nie pisze w tym tekście o grach komputerowych, ale jej ustalenia można z powodzeniem rozwijać na gruncie performatyki, zajmując się np. kategorią awatarów w grach, zwłaszcza badając figurę cyborga. Justyna Janik zaproponowała analizę bio-obiektów w swojej rozprawie doktorskiej, o czym niżej. Tymczasem, wymieniając publikacje zwarte dotyczące performatyki, ale w których nie podjęto refleksji nad grami komputerowymi, wspomnę o tomie *Robotnik. Performanse pamięci* z 2017 roku pod redakcją Agaty Adamieckiej-Sitek, Doroty Sajewskiej i Doroty Sosnowskiej. Jak tłumaczą redaktorki, publikacja wyrosła

z „refleksji nad ciałem jako swoistym dokumentem historii kultury robotniczej” (Adamiecka-Sitek, Sajewska, Sosnowska, 2017, s. 15). Na przykładach omdleń robotnic w fabrykach można z perspektywy performatyki stwierdzić, że „robotnik jest podmiotem nie tyle historii, z której został skutecznie wyparty, ile performansów pamięci – przeszłości zapisanej i powtarzanej w ciele i poprzez ciało” (tamże, s. 13).

4. *Performuj albo giń, graczu!* Propozycje Juliusza Konczalskiego

W tym samym czasie, gdy wydano dwie wyżej wymienione prace zbiorowe dotyczące performatyki, swoje badania prowadził też Juliusz Konczalski. W artykule z czasopisma „Załącznik Kulturoznawczy” w 2014 roku zawarł podrozdział *Performatywny charakter gier wideo*. Spojrzał w nim na gry z perspektywy *Estetyki performatywności* Eriki Fischer-Lichte. Konczalski stwierdzał:

Podobnie jak performans lub przedstawienie teatralne, gry wideo odbywają się tu i teraz. Bez gracza nie ma gry. Jest on składową wymaganą dla przedstawienia. Podobieństw jest jednak więcej: wyjątkowość spektaklu, który za każdym razem może odbyć się o innej porze, który zawsze może różnić się przypadkowymi zdarzeniami, ale też w ogólnych zarysach jest całkowicie zaprojektowanym wydarzeniem, w którym twórcy starają się w gruncie rzeczy przewidzieć reakcje widzów i w jakiś sposób na nie przygotować. Podobnie jest z grami wideo. Od nas zależy, o jakiej porze zasiądziemy do gry; wchodząc w grę, wchodzimy w tę samą przestrzeń co widz teatralny, przy czym gracz wchodzi w nią wirtualnie, natomiast widz teatralny fizycznie. I mimo tego wejścia wirtualnego [...] **gra wideo potrafi znacznie mocniej i niemal od razu wessać odbiorcę w swoją hiperrzeczywistość** (2014, s. 485–486) (podkreśl. J.Sz.).

Widz także jest aktywnym (sprawczym) podmiotem. Podobnie inicjator rozgrywek. Oglądanie po rozgrywce też stanowi przecież udział. Natomiast te przewidziane reakcje za McKenziem nazwalibyśmy ramą performansu. Intuicję Konczalskiego (choć niewyraźną w tym opracowaniu wprost), że immersja staje się synonimem performansu, również aprobuję, jednak aby uchwycić (lub zbadać) performatyczność gier, dodałbym właśnie aspekt sprawczości (jak uczynił to Marcin Chojnacki, o czym niżej).

5. Justyna Janik, *Gra jako obiekt oporny...* (2020)

Justyna Janik w 2020 roku obroniła rozprawę doktorską zatytułowaną: *Gra jako obiekt oporny. Performatywny charakter relacji gracza i gry wideo* (Janik, 2020). To bodaj pierwszy ukończony i jeden z pierwszych w Polsce doktoratów groznowczych z wątkiem performatycznym. Badaczka nie uwzględniła niestety w swojej pracy wniosków, do jakich doszedł Konczalski (dlatego m.in. performans trwa i temat pozostaje wart dalszych eksploracji). W pierwszych zdaniach streszczenia czytamy:

Głównym celem pracy jest analiza ontologii obiektu gry cyfrowej poprzez opis performatywnej relacji gracza i gry. Badania te są zbudowane na posthumanistycznej metodologii opartej przede wszystkim na filozofii Karen Barad, uzupełnionej również, między innymi, o myśl Yuka Huia, Bruno Latoura oraz estetyczne poszukiwania Tadeusza Kantora (Janik, 2020, s. 3).

Autorka definiuje performans za Richardem Schechnerem i McKenziem:

Sposób, w jaki wykorzystuję zagadnienia performatyczne, bliższy jest perspektywie, którą przedstawia Richard Schechner, który na samym początku książki *Performatyka: Wstęp* podkreśla, że: „Performatyk nie bada tekstu, architektury, sztuk pięknych ani żadnego innego produktu sztuki czy kultury jako takiego, lecz tylko jako element ciągłej gry związków i relacji – «jako» performans”. [...] Rozszerzam zatem pojęcie performatyki tak, jak proponuje w klasycznym już tekście Jon McKenzie. Jest to dla mnie pojęcie obejmujące różnorakie procesy wpływające na produkcję rzeczywistości społecznej. Przy czym zakładam, podobnie jak Bruno Latour, że ta rzeczywistość społeczna jest rozbudowaną, niehierarchiczną siecią relacji, w której działają zarówno ludzie, jak i nie-ludzcy aktanci. Poprzez swoje wspólnotowe uwikłanie wszyscy aktanci mają możliwość wpływania nie tylko na samą rzeczywistość, ale przede wszystkim [...] na siebie nawzajem (Janik, 2020, s. 2).

Jeden z podrozdziałów rozdziału *Cyfrowe ruiny* zatytułowany Kantowski *Ubogi obiekt muzealny* autorka zakończyła słowami: „przykłady takie jak *Meridian 59* pokazują, że udostępnianie gier na platformach gamingowych, takich jak Steam i GOG, może być sposobem na zachowanie starych gier MMO w ich naturalnym środowisku, jakim jest globalna sieć internetowa” (tamże, s. 81). W tej i innych częściach Janik nie uwzględniła edukacyjnego aspektu relacji gier i graczy (np. w kontekście edukacji muzealnej).

Wydaje się, że brakuje współcześnie takich opracowań, jak i samych praktyk, w których nauczymy młodzież (ale też otworzymy się na uczenie od młodzieży), jak traktować retro-gry, jak z nimi obcować w muzeach gier, a ponadto jak projektować takie muzea, by gry nie straciły swej atrakcyjności i „wyzwaniowości”, stając się stereotypowo nudnym, „zakurzonym” eksponatem. Janik pisała o starzeniu się gier cyfrowych; z punktu widzenia performatyki można również mówić o przedłużaniu performansów gier i graczy – przez przypominanie sobie dawnych rozgrywek, uruchamianie starych gier na emulatorach w muzeach, a nawet wykorzystywanie gier z różnych okresów historycznych jako środków dydaktycznych, np. na zajęciach z historii, wiedzy o społeczeństwie, geografii i innych, analogicznie do tego, jak pokazujemy dzieła malarskie dawnych mistrzów, mapy historyczne i inne rekwizyty. Z kolei teoria Latoura, zwłaszcza o aktorze-sieci, jest bardzo przydatna i podzielam ten wybór metodologiczny autorki przy łączeniu teorii performatycznych z badaniem gier. Teoria ta pozwala, przykładowo, na szersze spojrzenie i ujmowanie w ramach performansu nie tylko relacji gracza z grą, lecz także projektanta z graczem i grą, kodu lub algorytmu z pracą grafika itd. Jeśli natomiast zanurzymy się w performatykę historyczną, na scenę lub do warsztatu wezwiemy kolejnych „aktantów” (według Kantora) lub aktorów (jakby chciał Latour).

6. Marcin Chojnacki, *Sprawczość w grach wideo jako kategoria estetyczna* (2021)

W moim odczuciu badaczem, który czerpie z performatyki, lecz nazywa to inaczej, jest Marcin Chojnacki. Szczególnie interesujący wydaje mi się tekst *Batman: Arkham Asylum jako przykład wykorzystania narracji ewokatywnej w grach wideo*. Chojnacki w swojej analizie użył wprowadzonej przez Henry’ego Jenkinsa typologii wirtualnych światów opowiadających historie. Według Chojnackiego Jenkins:

postuluje wprowadzenie do dyskursu o grach i historiach kategorii przestrzennych opowiadań pozwalającej połączyć refleksję nad narracją występującą w elektronicznej rozrywce z uwzględnieniem jej charakterystycznej cechy, jaką jest tworzenie wirtualnych światów zdolnych do interakcji z ich użytkownikiem. Jenkins podkreśla,

że projektanci gier nie opowiadają w zwyczajny sposób historii, a projektują światy i kształtują przestrzenie (Chojnacki, 2017, s. 71).

Takie kreacje są możliwe też w grach tekstowych o ograniczonej grafice. Chojnacki stwierdza, że w miarę postępu technologicznego tezy Jenkinsa się dezaktualizują, ponieważ trudno porównać konstruowanie świata przez komendy tekstu w starszych grach z eksplorowaniem współczesnych wirtualnych światów (kamera, VR). Broniąc Jenkinsa, nie zgadzam się z Chojnackim właśnie ze względu na perspektywę performatyki – gracz z lat 90. XX wieku oczywiście nie mógł technologicznie wybiec w przyszłość, lecz również mógł osiągnąć immersję (choć najprawdopodobniej to dopiero interfejs domógowy najlepiej pomoże ją osiągnąć). Ponadto niektóre mechaniki się nie starzeją i mogą wpływać na emocje gracza niezależnie od epoki, podobnie jak zachwyt nad dziełami sztuki towarzyszy człowiekowi niezależnie od czasu, w którym dane dzieło powstało (nie dajmy się zwieść pokusom ewolucjonizmu w badaniu gier komputerowych).

Aby opisać sposoby kreowania przestrzeni w grach (prowadzenia narracji przez otoczenie), Jenkins wymienił cztery kategorie narracji: ewokatywną, odgrywaną, wbudowaną i emergentną. Przywołując przykład gry o Batmanie, Chojnacki konkluduje:

Ewokatywne otoczenie dzięki aktywności gracza prowadzi narrację, zawierającą w pewnej części wątki nieistotne z punktu widzenia rozwoju wypadków samej gry, ale posiadające znaczenie dla Batmana jako postaci o konkretnej historii, relacjach z innymi bohaterami i jasno określonym miejscu w świecie przedstawionym. Funkcję tę pełnią chociażby wycinki z gazet przypięte do znajdujących się na terenie zakładu tablic, uzupełniające wiedzę grającego o aktualnych bądź minionych incydentach w Gotham City (tamże, s. 75).

Gracz współtworzy zatem opowieść, staje się prosumentem – pozor- nie lub nie: wiele zależy od jego poczynań, nie tylko fabuła, lecz także np. umieszczenie przedmiotów czy rozłożenie akcentów. Gracz staje się performerem; performerem jest też nie tyle gra, ile środowisko, przestrzeń uniwersum Gotham City. Chojnacki opisuje, jak szczególnie twórcy zaprojektowali i graficznie przedstawili rozmaite loka- cje w grze – można powiedzieć, że mamy dodatkową „grę”; miejsca pogrywają z uwagą (fiksacja wzroku) gracza; na scenę wchodzi kolejni aktanci – performerzy; znaczenie mają kroplówki i szczęki na ścianach; „dzięki wykorzystanym modelom przywołującym skojarzenia z estetyką

horroru, mimo sprawowania kontroli nad superbohaterem, budowane jest uczucie dyskomfortu oraz kreślenie wizerunku Arkham jako miejsca przygnębiającego, niebezpiecznego i niepokojącego” (tamże, s. 76). Podobnie działają (performują!) pozostawione przez Człowieka-Zagadkę łamigłówki. Chojnacki pisze dalej, że „Kontakt miłośnika Batmana z *Arkham Asylum* wiąże się z nieustannym odnajdywaniem transmedialnych mikronarracji, o których pisał Jenkins” (tamże, s. 78), po czym analizuje narrację ukrytą na murach wirtualnego Gotham. Praca Chojnackiego jest istotna, jeśli chodzi o rozpatrywanie narracji ewokatywnej w grze; dla mnie jest to zarazem performans i model performatywnego pojmowania przestrzeni w grach. Szkoda tylko, że badacz nie skorzystał z opublikowanego dwa lata wcześniej artykułu Justyny Janik *Miasto – bohater – idea, czyli postmodernistyczne tożsamości w „Batman: Arkham City”*, gdzie autorka również rozważała kwestie miejsca (podrozdział: *Przedstawienia miast w grach*), w tym postmodernistyczną architekturę Gotham jako „współczesną dystopię w metapolis” (zob. Janik, 2015, s. 36–37; por. Stasieńko, 2020). Uniwersum Batmana badano więc z wykorzystaniem performatyki już przynajmniej dwukrotnie.

Kolejna polska rozprawa doktorska, w której gry cyfrowe zostały przeanalizowane z punktu widzenia performatyki (choć bez użycia tego słowa), to praca Marcina Chojnackiego *Sprawczość w grach wideo jako kategoria estetyczna* (opublikowana monografia doktorska, zob. Chojnacki, 2022). Sprawczość jawi się tam jako kategoria estetyczna i nie zapowiada to jeszcze teorii performatycznych (choć można się domyślać performansu kulturowego). W drugim rozdziale autor zaprezentował pojęcie sprawczości w ujęciu groznawczym; uporządkował definicje, przedstawił też sprawczość jako *user experience design*. Po tej systematyzacji stanu badań w rozdziale trzecim Chojnacki zaproponował analityczny model sprawczości. W kolejnych, praktycznych rozdziałach, ów autorski model został wykorzystany do analizy trzech przykładów gier: *Zelda*, *Wiedźmin 3*, *GTA 5*. Jan Stasieńko w recenzji tej rozprawy napisał m.in.: „(...) chciałoby się zobaczyć mocniej, czy przynależność gatunkowa wpływa jakkolwiek na estetykę sprawczości, jak ingeruje w nią hybrydowość gatunkowa i czy wybrane mechaniki sprawczości wiążą się z jakąś przynależnością gatunkową gry” (Stasieńko, 2021).

Wczytując się w treści obu recenzji oraz streszczenia rozprawy, nie natknijemy się na określenia „performatyczny”, „performans” czy „performatyka”.

7. Podsumowanie

W powyższym przeglądzie pomiąłem publikacje dotyczące TRPG w larpach i w dramie szkolnej, ponieważ interesowały mnie gry cyfrowe, nie analogowe. Natomiast jeśli uznamy, że performatyka ma wspólny mianownik z takimi nurtami, jak narracje ewokatywne i zagadnienie immersji, trzeba również pamiętać o opracowaniach dotyczących światotwórstwa, ludoliteraturoznawstwa, poetyki gier wideo i np. o zbiorze *Narratologia transmedialna* pod redakcją Katarzyny Kaczmarczyk.

Przyszłością edukacji, w tym edukacji performatycznej, mogą i powinny być gry komputerowe (gry w edukacji performatycznej). Jednak podobnie jak performans wiąże się z oporem, i tu napotykamy na trudności i wyzwania. Rzeczywistość i przyszłość nie rysują prostej ścieżki; to raczej narracja ewokatywna, wciąż „stająca się”, konstruowana na naszych oczach i nie tylko przez nas (badaczy, dydaktyków), ale i uczniów (w miarę ich rosnących wymagań i umiejętności). Edukacja performatyczna przez gry to odpowiedzialność nie tylko nauczycieli (szkolnych, akademickich, „doraźnych wykładowców”, „jednostrzałowców” petardujących wspaniałą prezentacją o cudownych/magicznych zastosowaniach edukacyjnych *Minecrafta*) – to także wyzwanie stojące przed twórcami (projektantami, grafikami, studentami gamedevu) oraz zagadnienie, „co z tym zrobić” wszyscy zainteresowani.

Niełatwo powiedzieć, czy trudniej jest uczyć geografii tradycyjnie, czy na przykładach z gier, operując wirtualnymi modelami i zastanawiając się z uczniami, o co chodzi w łamigłówkach Człowieka-Zagadki pozostawionych na murach wirtualnego Gotham City. Trzeba pamiętać o różnicach gustów i poziomu myślenia abstrakcyjnego (np. licealistów) – podobnie jak niektórzy chętnie czytają *Sklepy cynamonowe* (mimo że trudno kartować trasę wędrówki bohatera), a niektórzy wolą modernistyczne lub pozytywistyczne opowieści realistycznie osadzone w czasie i przestrzeni. Tak samo (albo „jeszcze głębiej”, bo możemy sami eksplorować

i współtworzyć te światy) jest w grach; jedyna trudność polega na uświadomieniu sobie performatycznego wymiaru gier i edukacji; otwarcia się na tutoring i podjęcie wyzwania grania.

Performujący nauczyciel powinien być specjalistą w swoim przedmiocie, a jeśli chodzi o techniki czy gry, optymalnie byłoby, gdyby dysponował obszerną bazą partii, czyli powtórzeń, prób i błędów, które przerobił (ograł) z innymi klasami czy poprzednimi rocznikami. Wszyscy się uczy my, gra nas coraz więcej, performans trwa, powstają kolejne wyzwania².

Literatura

- Adamiecka-Sitek, A. i in. (red.). (2017). *Robotnik. Performanse pamięci*. Warszawa: Instytut Teatralny im. Zbigniewa Raszewskiego – Instytut Wydawniczy „Książka i Prasa”.
- Chojnacki, M. (2017). *Batman: Arkham Asylum jako przykład wykorzystania narracji ewokatywnej w grach wideo*. W: J. Jeliński, R. Pisula, M. Wolski (red.), *Giganci popkultury* (s. 67–82). Wrocław: Stowarzyszenie Badaczy Popkultury i Edukacji Popkulturowej „Trickster”.
- Czajka, Ł. (2020). Wielka Wojna jako temat gier wideo. Wyzwania dla edurozrywki w „Valiant Hearts” i „Battlefield 1”. *Homo Ludens*, 13(1), 35–53.
- Gałaszka, D. (2017). *Gry wideo w środowisku rodzinnym. Diagnoza i rekomendacje*. Kraków: Wydawnictwo Libron – Filip Lohner.
- Graben, K., Doering, B.K., Barke, A. (2021). Playing smartphone games while studying: an experimental study on reading interruptions by a smartphone game. *Education and Information Technologies*, 27(1), 3965–3980.
- Janik, J. (2015). Miasto – bohater – idea, czyli postmodernistyczne tożsamości w „Batman: Arkham City”. *Homo Ludens*, 7(2), 33–45.
- Janik, J. (2020). *Gra jako obiekt oporny. Performatywny charakter relacji gracza i gry wideo*. Kraków: niepublikowana rozprawa doktorska. Online: <<https://ruj.uj.edu.pl/xmlui/bitstream/handle/item/277192/>

.....

² Ostatnio podejmowane są badania na temat grania w czasie uczenia się – czy tylko przeszkadza i powoduje przerzutność uwagi, czy odśrodkowuje i aktywizuje umysł (zob. Graben, Doering, Barke, 2021).

- janik_gra_jako_obiekt_oporny_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
Data dostępu: 16 grudnia 2021.
- Jeleń-Kubalewska, E. (2013). Zawód: performer. Fotograf i jego przypadki. W: E. Bal, W. Świątkowska (red.), *Performans, performatywność, performer. Próby definicji i analizy krytyczne* (s. 79–88). Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Jeleń-Kubalewska, E. (2014a). Aparat jako reżyser. Od przebierania się za odaliskę do inscenizowania wojny i cierpienia. W: J. Tyszka (red.), *Performatyka: źródła i perspektywy* (s. 109–118). Poznań: Wydawnictwo „Kontekst”.
- Jeleń-Kubalewska, E. (2014b). *Cierpienie i śmierć jako współczesny performans medialny. Perspektywa performatyczna*. Poznań: niepublikowana rozprawa doktorska. Online: <<https://docplayer.pl/17437323-Cierpienie-i-smierc-jako-wspolczesny-performans-medialny-perspektywa-performatyczna.html>>. Data dostępu: 21 czerwca 2022.
- Kędziora, M., Stańczyk, M., Wychowaniec, W. (2017). Grywalizacja jako sposób radzenia sobie z brakiem motywacji wśród studentów. *Kultura i Edukacja*, 115(1), 119–130.
- Konczalski, J. (2014). Gracz w roli narratora: na przykładzie gier komputerowych typu FPP. *Załącznik Kulturoznawczy*, 1(1), 471–497.
- Larsen, J. (2011). Z rodziną najlepiej wychodzi się na zdjęciach: performatywność fotografii turystycznej. W: M. Frąckowiak, K. Olechnicki (red.), *Badania wizualne w działaniu. Antologia tekstów* (s. 285–318). Warszawa: Wydawnictwo „Bęc Zmiana”.
- Lewandowska K. (2013). Richard Florida. *Narodziny klasy kreatywnej oraz jej wpływ na przeobrażenia w charakterze pracy, wypoczynku społeczeństwa i życia codziennego* – recenzja książki, *Zarządzanie w Kulturze*, 14(3), 311–314.
- McKenzie, J. (2011). *Performuj, albo... Od dyscypliny do performansu* (tłum. T. Kubikowski). Kraków: Universitas.
- Mochocki, M. (2012). Teatralne gry fabularne (LARP-y) na lekcjach historii – raport z badań. *Homo Ludens*, 4(1), 149–171.
- Peplińska, K. (2013a). Biomechanika jako performans kulturowy, organizacyjny i techniczny. W: E. Bal, W. Świątkowska (red.), *Performans, performatywność, performer. Próby definicji i analizy krytyczne* (s. 119–126). Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

- Peplińska, K. (2013b). Kultura, organizacja, technika: biomechanika Wsiewołoda Meyerholda w perspektywie performatycznej. Online: <<https://grotowski.net/performer/performer-7/kultura-organizacja-technika-biomechanika-wsiewoloda-meyerholda-w-perspektywie>>. Data dostępu: 21 czerwca 2024.
- Pieniążek, M. (2014). Edukacja performatywna jako skuteczny model nauczania. *Studia de Cultura*, 6(1), 106–119.
- Schneider, R. (2020) *Pozostaje performans* (tłum. M. Borowski, M. Sugiera). Kraków: Księgarnia Akademicka.
- Schreier, J. (2018). *Krew, pot i piksele. Chwalebne i niepokojące opowieści o tym, jak tworzy się gry* (tłum. B. Czartoryski). Kraków: Sine Qua Non.
- Stasieńko, J. (2020). Recenzja rozprawy doktorskiej mgr Justyny Janik „Gra jako obiekt oporny. Performatywny charakter relacji gracza i gry wideo”. Dolnośląska Szkoła Wyższa, online: <<https://historyczny.uj.edu.pl/documents/41611/145230355/recenzja1.pdf/obe94fda-e6e2-4895-b60f-34412056cb17>>. Dostęp: 5 kwietnia 2020.
- Stasieńko J. (2021). Recenzja rozprawy doktorskiej Magistra Marcina Chojnackiego pt. „Sprawczość w grach wideo jako kategoria estetyczna”. Dolnośląska Szkoła Wyższa, online: link już niedostępny. Dostęp: 6 kwietnia 2021.
- Szymala, J. (2020). Gry komputerowe jako poligon. Propozycje dydaktyki szkół służb mundurowych. *Edukacja – Kultura – Społeczeństwo*, 1(1), 105–117.
- Szymala, J. (2022). Letspleje: edurozrywka i historia w działaniu. W stronę performatywnego modelu dydaktyki. *Edukacja – Kultura – Społeczeństwo*, 3(1), 135–159.
- Tyszka, J. (red.). (2014). *Performatyka: źródła i perspektywy*. Poznań: Wydawnictwo „Kontekst”.

dr Jacek Szymala – historyk, kulturoznawca, instruktor szachowy, (współ)autor lub (współ)redaktor ośmiu monografii i tomów zbiorowych oraz kilkudziesięciu artykułów naukowych.

Performatyka i gry komputerowe w służbie edukacji. Wprowadzenie do zagadnienia

Abstrakt: Celem tego opracowania jest analiza głównych prac polskojęzycznych dotyczących performatyki w związku z ich potencjalnym wykorzystaniem do badania gier komputerowych, zwłaszcza w aspekcie edukacyjnym. Proponuję spojrzenie na gry komputerowe z perspektywy performansu w rozumieniu Jona McKenziego jako „nowego sposobu kształtowania władzy i wiedzy”; autor wyróżnił performans kulturowy, organizacyjny i techniczny. Praktyczne zastosowanie upatruję w edukacji performatycznej. Przyszłością edukacji, w tym edukacji performatywnej, mogą i powinny być gry komputerowe (gry w edukacji performatycznej).

Słowa kluczowe: gry w edukacji, uczenie się bazujące na grach, edukacja, performatyka
