

# Promowanie kultury antycznej poprzez grywalizację na przykładzie cyklu książek o Harrym Potterze autorstwa Joanne Kathleen Rowling

Promoting ancient culture through gamification:  
An illustrative example of the Harry Potter book series by Joanne Kathleen Rowling

**Miriam Czachor**

Instytut Kultury Europejskiej  
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu  
ORCID: 0009-0001-4296-7178

**Streszczenie:** Spotkanie z kulturą antyczną ma miejsce już w szkole podstawowej – uczniowie poznają wówczas wybrane fragmenty mitologii oraz elementy filozofii greckiej, aby odkryć grecko-rzymski rodowód swojej tożsamości. Fragmentaryczny zakres przedstawionej wiedzy oraz sposób jej przekazywania nie zawsze jednak wywołuje zainteresowanie. Być może więc problemem nie jest niechęć do poznawania kultury antycznej, ale sposób jej przybliżania. Dlatego autorka proponuje wykorzystanie edukacyjnych możliwości, jakie daje grywalizacja, oraz tekstu kultury popularnej (serii książek o Harrym Potterze) jako innowacyjnego dydaktycznie rozwiązania zachęcającego do zainteresowania się tą kulturą. Artykuł został napisany na podstawie fragmentów pracy dyplomowej oraz powstałego w jej ramach autorskiego projektu grywalizacji.

**Słowa kluczowe:** grywalizacja, kultura antyczna, mitologia, popkultura, Harry Potter, J.K. Rowling

**Abstract:** Encounters with ancient culture begin as early as elementary school, where students are introduced to selected excerpts of mythology and elements of Greek philosophy, aiming to discover the Greco-Roman heritage of their identity. However, the fragmented scope of the presented knowledge and the manner of its delivery sometimes fail to ignite interest. Perhaps, then, the issue lies not in the reluctance to explore ancient culture, but in the method of its presentation. Therefore, the author proposes leveraging educational opportunities provided by gamification and popular culture texts (such as the Harry Potter series) as innovative didactic solutions to foster interest in this culture. The article is based on excerpts from a thesis and an original gamification project developed within its framework.

**Key words:** gamification, ancient culture, mythology, pop culture, Harry Potter, J.K. Rowling



W XXI wieku zainteresowanie kulturą antyczną może wydawać się czymś nieco staroświeckim, jednak w rzeczywistości spotkania z antykiem odbywają się bardzo często. Dla niektórych będzie to oznaczało czytanie Homera w oryginale, inni sięgną raczej po streszczenie *Króla Edypa*, które błyskawicznie przyswoją tuż przed szkolnym sprawdzianem. Ci, którzy wybiorą się do pubu „Hades”, również zetkną się z antykiem, chociaż będzie to raczej nieświadomione i przypadkowe spotkanie. Dla każdego uczestnika kultury tradycja ta będzie przybierała więc inny wymiar, a jej poznanie będzie wymagało innych narzędzi. W tym kontekście ciekawym sposobem popularyzacji dziedzictwa antycznego jest wykorzystanie grywalizacji. Dzięki sięgnięciu po teksty kultury popularnej oraz mechanizmy stosowane w grach, a zatem formy przystępne i interesujące, może ona stanowić alternatywne i interesujące narzędzie motywujące do dalszego pogłębiania wiedzy.

Grywalizacja jest chętnie wykorzystywana wszędzie tam, gdzie zachodzi potrzeba zaktywizowania „gracza”, na przykład w biznesie czy edukacji. Dzięki niej żmudną czynność nauki można zamienić w dobrą zabawę, zwiększyć zainteresowanie tematem (w tym przypadku kulturą antyczną), a w konsekwencji wspierać lepsze przyswajanie treści nauczania. Sięgnięcie po motywujące mechanizmy gry oraz fabułę opartą na znanym tekście kultury popularnej pozwoli zaangażować uczestników i w efektywniejszy sposób osiągnąć wyznaczone cele, a także poszerzyć zakres kompetencji społecznych uczestników o takie elementy jak umiejętność współzawodnictwa czy pracy zespołowej, a także – być może – przyczyni się do pogłębiania zainteresowań młodych ludzi i kontynuowania nauki na kierunkach humanistycznych, takich jak historia, filologia czy kulturoznawstwo.

### **Czym jest grywalizacja i jakie są jej cele?**

W Sztokholmie z inicjatywy firmy Volkswagen zwykłe schody prowadzące do podziemnego przejścia zamieniono w ogromny instrument – każdy stopień odpowiadał klawiszowi klawiatury fortepianu. Dzięki temu zabiegowi prozaiczną czynność wchodzenia po schodach zamieniono w przyjemność. W czasie trwania eksperymentu 66% więcej przechodniów niż zazwyczaj wybrało grające stopnie zamiast ruchomych schodów<sup>1</sup>. Zamiana – niechętnie podejmowanej – zwykłej, codziennej czynności w zabawę zmotywowała więc jej uczestników do pokonania przeszkody i przeobraziła ich zachowania. Właśnie tego rodzaju motywowanie jest głównym założeniem *grywalizacji*, czyli przeniesienia mechanizmów wykorzystywanych w grach na zachowanie człowieka (Tkaczyk 2012, 10).

Gabe Zichermann i Christopher Cunningham pod pojęciem grywalizacji<sup>2</sup> rozumieją „proces myślenia o grze i mechanice gry, który angażuje użytkowni-

---

<sup>1</sup> The Piano Stairs Experiment: Making Life More Fun, <https://academy4sc.org/video/the-piano-stairs-experiment-making-life-more-fun/> (dostęp: 26.02.2024).

<sup>2</sup> Obok grywalizacji autorzy polskich tekstów na jej temat korzystają również z terminów *gryfikacja* oraz *gamifikacja* (od angielskiego *gamification*).

ków i rozwiązuje problemy” (Cunningham, Zichermann 2012). Zdaniem Pawła Tkaczyka „grywalizacja to wstrzykiwanie elementów frajdy do czynności (także produktów czy usług), które do tej pory frajdy nie sprawiały” (Tkaczyk 2011). Warto zauważyć, że powyższe definicje nie uznają grywalizacji za termin równoznaczny z samą grą czy zabawą. Gryfikacja wykorzystuje ich elementy, ale jej celem jest coś więcej niż tylko rozrywka czy współzawodnictwo. Powracając do przykładu grających schodów, łatwo dostrzec, że elementem kluczowym dla eksperymentu nie była jedynie radość przechodniów i ich zaangażowanie, a przekonanie ich do zrealizowania ważniejszego celu – do wybrania aktywności fizycznej zamiast korzystania z wygodnych, ruchomych schodów.

Współcześnie grywalizację stosuje się w projektach, których celem jest zmiana nastawienia „gracza” i zachęcenie go do działania. W biznesie może być stosowana z jednej strony jako obszar motywowania pracownika do rozwijania umiejętności czy efektywności, z drugiej zaś jako element promocji produktu i przyciągnięcie klienta do danej marki. Należy zwrócić uwagę, że zwykłe premie dla pracowników czy karty lojalnościowe dla klientów nie zawsze będą jednak przykładem grywalizacji. Ta bowiem musi opierać się nie tylko na zbieraniu punktów, rywalizacji czy otrzymywaniu nagród, ale powinna zawierać również te elementy, które stanowią dla pracownika czy też klienta formę wyzwania – a więc intrygują go, wciągają i sprawiają, że chce grać dalej (Pajewski 2013, 3-4). Dokładnie te elementy sprawiają, że grywalizacja okazuje się przydatnym narzędziem w rękach edukatorów. Czynność uczenia się, powszechnie kojarzona z czymś nużącym i nieprzyjemnym, sprawia, że jest to niechętnie podejmowane działanie, traktowane raczej jako obowiązek, który zazwyczaj robimy z przymusu<sup>3</sup>. Wykorzystując natomiast narzędzia, które oferuje grywalizacja, można zmienić proces nauki w angażującą grę, tym samym podnosząc poziom wiedzy jej uczestników na przykład o dziedzictwie grecko-rzymskim.

Paweł Tkaczyk za niezbędne elementy gry wskazuje dynamikę, skłaniającą nas do podejmowania wyzwań i dającą satysfakcję oraz mechanikę, konstruującą dynamikę (Tkaczyk 2012, 81). Aby rozróżnić te dwa pojęcia, autor podaje przykład gracza-rekordzisty, którego celem jest zdobycie nagrody. Dynamika gry polega na tym, że oferuje wizję otrzymania owej nagrody, stanowiącej rekompensatę za wysiłek włożony w grę, a forma, jaką ta nagroda przyjmuje (na przykład przyznanie punktów czy odznaczenia), to mechanika, czyli wizualizacja dynamiki (Tkaczyk 2012, 81). Dobrze przygotowana grywalizacja opiera się na logicznej strukturze z wyraźnie zaznaczonym celem, przebiegiem i elementami składo-

---

<sup>3</sup> Ze stereotypowym postrzeganiem nauki polemizuje Anna Marko, która w swoim artykule zwraca uwagę na naturalną zdolność i potrzebę człowieka do uczenia się, która dopiero w czasie obowiązkowej, tradycyjnej edukacji staje się czynnością niechętnie podejmowaną. Autorka proponuje projekt, który wdrożony w starszych klasach szkół podstawowych i ponadpodstawowych pozwoli uczniom zrozumieć rolę, jaką odgrywają w zdobywaniu własnego wykształcenia, przedefiniuje ich podejście do nauki oraz instytucji szkoły, która, jak wskazuje, nie jest jedynym miejscem, w którym odbywa się proces uczenia. A. Marko, *Antropologiczna potrzeba uczenia się – projekt dydaktyczny dla szkoły ponadpodstawowej*, w: „Polonistyka. Innowacje” 2023, nr 18, s. 197-215.

wymi. Dopiero umiejętne wykorzystanie mechanizmów takich jak punkty, wyzwania, poziomy czy odznaczenia (niekoniecznie wszystkich jednocześnie) i stworzenie intrygującej fabuły stanowi konstrukcję, którą można uznać za grywalizację. Warto również zaznaczyć, że każda rozegrana grywalizacja potoczy się inaczej – nie da się znaleźć dwóch identycznych graczy, którzy poprowadzą rozgrywkę w dokładnie ten sam sposób. Budując własny projekt tego typu działań, warto więc postarać się o elastyczność i wyważenie elementów w taki sposób, aby każdy gracz mógł się indywidualnie rozwinąć w ramach danej gry.

### **Rola kultury popularnej w promowaniu wiedzy o tradycji antycznej**

W ostatnich latach zyskują na znaczeniu badania nad recepcją kultury antycznej i jej obecnością w kulturze popularnej. Katarzyna Marciniak w odpowiedzi na pytanie, czy warto w XXI wieku szerzyć tradycję antyczną pisze:

Świat zmienia się bardzo szybko – nowe odkrycia, wynalazki, formy życia społecznego... A jednak podstawowe ludzkie dylematy i pragnienia pozostają od tysięcy lat te same. Wobec spraw ostatecznych jesteśmy tak samo bezradni – fakt, że współczesna Eurydyka umiera dziś w szpitalu, nie zmniejsza rozpaczy Orfeusza (...). Kultura antyczna, która nigdy nie stroniła od pytań najtrudniejszych, a wręcz uczyniła je istotą swoich arcydzieł, stwarza nam w tym kontekście neutralną bazę do rozpoczęcia rozmowy. Zanurzeni w antyku, możemy za pośrednictwem kodu zbudowanego na grecko-rzymskim dziedzictwie prowadzić dialog o problemach współczesności, które są zbyt bolesne i za bardzo dzielą rozmówców, by mówić o nich spokojnie w innych warunkach (Marciniak 2013, 205-206).

Aby kultura antyczna mogła spełnić funkcję, o jakiej pisze Marciniak, niezbędne jest jednak posłużenie się narzędziami dostępnymi i zrozumiałymi dla szerszego grona odbiorców, tak aby uczestnikiem dialogu mógł stać się każdy. Anna Mik zwraca uwagę, że takim narzędziem może być właśnie kultura popularna, która staje się „tłumaczem” klasycznych tekstów (Mik 2022, 20). Dlatego właśnie także cykl o Harrym Potterze, jako produkt popkultury, może stać się źródłem wiedzy o kulturze antycznej przekazanej w przystępnej formie, a w konsekwencji „bazą do rozpoczęcia rozmowy”, o której pisze Marciniak.

Nie będzie to jednak zadanie łatwe, gdyż wykształcenie klasyczne jest coraz mniej popularne. Liczne dyskusje na temat zasadności wprowadzenia języka łacińskiego do szkół<sup>4</sup> czy usuwania tekstów klasycznych ze spisów lektur<sup>5</sup> wskazują na swego rodzaju wyparcie potrzeby znajomości antycznych korzeni kultury

<sup>4</sup> Omówienie tego problemu znaleźć można w artykule Katarzyny Ochman, *Łacina na skraju*, [https://www.academia.edu/41901195/\\_ARTICLE\\_%C5%81acina\\_na\\_skraju](https://www.academia.edu/41901195/_ARTICLE_%C5%81acina_na_skraju) (dostęp: 26.02.2024). Autorka analizuje sytuację języka łacińskiego i kultury antycznej jako przedmiotu dostępnego dla uczniów w ramach podstawy programowej dla szkół ponadpodstawowych, wskazując na niewielką liczbę godzin, przy której realizacja rzekomo „rozszerzonego” przedmiotu jest niemożliwa oraz na potencjalny problem z wypełnieniem grup zajęciowych, spowodowany wybieraniem przez uczniów tych przedmiotów, które dają im lepsze perspektywy przy rekrutacji na studia.

<sup>5</sup> Za przykład można podać usunięcie mitologii rzymskiej z listy lektur obowiązujących na poziomie rozszerzonym, w: *Znowelizowana lista lektur w podstawie programowej języka polskiego z komentarzem. Szkoła ponadpodstawowa*, (red.) K. Strugińska, Ośrodek Rozwoju Edukacji, Warszawa 2021, s. 11.

europiejskiej. Z drugiej strony mitologia grecko-rzymska w ostatnich latach stała się powszechnym źródłem inspiracji dla twórców kultury popularnej, którzy chętnie korzystają z mitologicznych postaci i motywów. Katarzyna Marciniak nazywa to zjawisko reaktywacją mitów w epoce neohellenistycznej (Marciniak 2012, 249). Oznacza to, iż mity nie są już przekazywane w klasycznej formie, ale wciąż budzą zainteresowanie – są znajomym, bezpiecznym elementem kultury, dającym się opowiedzieć na nowo. Mowa tu nie tylko o cyklu o Harrym Potterze, ale również o utworach takich jak seria książek *Percy Jackson i bogowie olimpijscy* autorstwa Ricka Riordana<sup>6</sup> czy książki Madeline Miller (np. *Pieśń o Achillesie*) osadzone w świecie mitów greckich. Symbioza mitologii i kultury popularnej staje się czymś powszechnym i spełniającym oczekiwania odbiorców, czego przykładem mogą być *Igrzyska śmierci*, w których autorka nawiązuje do walk gladiatorów, osadzając to odwołanie kulturowe w zupełnie innej przestrzeni i realiach. Książka odniosła ogromny sukces, mimo że – jak wskazuje Zofia Kaczmarek – poszczególne elementy fabuły i struktury świata przedstawionego nie zostały wymyślone przez autorkę, a jedynie zaadaptowane ze świata antycznego (Kaczmarek 2016, 77-90). Przy optymistycznym założeniu, że odbiorca ma świadomość zakrzywienia obrazu historycznego lub mitologicznego, teksty kultury popularnej mogą stać się cennym i wartościowym źródłem wiedzy o człowieku i świecie. Słusznym wydaje się stwierdzenie Marka Krajewskiego, że popkultura,

zmarginalizowany i lekceważony fenomen nowoczesności, stała się, w ponowoczesnym świecie, nie tylko wszechobecna (...), ale uległa również transformacji, z jednej strony w rodzaj filtra, poprzez który rzeczywistość jest przez nas oglądana i doświadczana, z drugiej zaś w podstawowe narzędzie, za pomocą którego spotykamy się ze światem (Krajewski 2003, 7).

## Harry Potter i świat antyczny

Septologia o Harrym Potterze autorstwa Joanne Kathleen Rowling jest najlepiej sprzedającą się serią książek w historii<sup>7</sup>. Warto zwrócić uwagę na zasięg jej rozpoznawalności i poczytności, który obejmuje młodszych i starszych czytelników z różnych regionów świata, o zróżnicowanym pochodzeniu i wykształceniu. Początki sagi nie wróżyły sukcesu – pierwsza część, czyli *Harry Potter i Kamień Filozoficzny*, została odrzucona przez dwanaście różnych wydawnictw i dopiero małe wówczas wydawnictwo Bloomsbury zdecydowało się wydać książkę w 1997 roku w skromnym nakładzie początkowym wynoszącym 1000 egzemplarzy<sup>8</sup>.

Zawarte w cyklu nawiązania do antyku nie są co prawda w żaden sposób oznaczone przez Rowling, w większości stanowiąc interpretacje starożytnych opo-

---

<sup>6</sup> Na serię książek *Percy Jackson i bogowie olimpijscy* składają się następujące tytuły: *Złodziej pioruna* (2005), *Morze potworów* (2006), *Kłątwa Tytana* (2007), *Bitwa w labiryncie* (2008) oraz *Ostatni Olimpijczyk* (2009). Wszystkie części zostały przetłumaczone na język polski przez A. Fulińską i wydane nakładem wydawnictwa Galeria Książki.

<sup>7</sup> J.K. Rowling's *Wizarding World*, <https://www.jkrowling.com/writing/> (dostęp: 26.02.2024).

<sup>8</sup> A. Oswald, J. K. Rowling shares photos of her rejection letters for „inspiration” <https://www.businessinsider.com/jk-rowling-rejection-letters-2016-3?IR=T> (dostęp: 26.02.2024).



wieści (warto w tym kontekście wziąć pod uwagę potwierdzoną przez dyplom ukończenia filologii klasycznej wiedzę Rowling o antyku<sup>9</sup>), jednakże właśnie dzięki temu ta seria książek dla dzieci i młodzieży o magii i czarodziejach daje możliwość stworzenia projektu przekazującego wiedzę o kulturze antycznej.

Joanne Kathleen Rowling w swojej serii wykreowała wiele postaci oraz fantastycznych stworzeń, inspirując się właśnie starożytnym światem grecko-rzymskim. Przykładem mogą być centaury, smoki czy trójgłowe psy, których odpowiedniki można odnaleźć w mitologii. Liczna grupa bohaterów pojawiających się w serii odwołuje się do postaci znanych z antyku, a ich imiona odpowiadają greckim lub rzymskim bóstwom czy herosom. Na przykład Minerwa McGonagall, nauczycielka transmutacji otaczająca opieką głównego bohatera nie tylko nosi imię po jednej z najważniejszych bogiń rzymskich utożsamianej z helleńską Ateną, ale również posiada niektóre z jej cech charakteru, np. inteligencję, sprawiedliwość i surowość. Z kolei wątpliwego talentu wróżbitka Sybilla Trelawney jest podobna zarówno do swojej antycznej imienniczki (a właściwie imienniczek, gdyż w mitologii można odnaleźć ich kilka), jak i do Kasandry, królowny trojańskiej obdarzonej darem jasnowidzenia, która, podobnie jak profesor Trelawney, uznawana jest za oszustkę.

Najczęściej postaci wykreowane przez Rowling przejmują cechy swoich antycznych odpowiedników, pozostając jednak odrębnymi kreacjami. Woźny Hogwartu, znany z pojawiania się wszędzie tam, gdzie dzieje się coś niezgodnego z regulaminem, mógłby nosić jakiegokolwiek imię. Jednak Rowling, nazywając go Argusem, skazuje go na bycie szkolnym postrachem, który niczym mitologiczny olbrzym Argus o stu oczach czuwa nad uczniami. Nierozszyfrowanie tego połączenia w żaden sposób nie przeszkadza wprawdzie czytelnikowi w lekturze, jednak warto mieć na uwadze, że decydując się na konkretne imiona i nazwy, Rowling daje możliwość poznania antycznych stworzeń i postaci w innej odsłonie niż ma to miejsce na przykład podczas lekcji języka polskiego.

Rowling czerpie również z klasycznego świata liczne motywy i toposy, a także tworzy postaci, które w odróżnieniu od tych wspomnianych wcześniej, nie nawiązują do konkretnych, mitologicznych kreacji, ale są inspirowane antycznymi archetypami. Walka dobra ze złem, poświęcenie z miłości czy motyw herosa stawiającego czoła swojemu przeznaczeniu to najbardziej rozpowszechnione toposy literackie, które powielone zostały przez autorkę septologii. Oprócz nich odnaleźć tam można także te mniej znane motywy. Przykładem może być strach przed wypowiedaniem imienia Lorda Voldemorta. Ci, którzy odczuwają lęk, określają go takimi przydomkami jak „Sam-Wiesz-Kto”, „Ten, Którego Imienia Nie Wolno Wymawiać” lub – w przypadku jego zwolenników – „Czarny Pan”. Jak zauważa Katarzyna Marciniak, jednakową obawę odczuwali starożytni Grecy przed Hadesem, sądząc, że wypowiedzenie jego imienia sprowadzi na nich nieszczęście i dlatego wykorzystywali zamienne nazwy dla władcy świata umarłych

<sup>9</sup> Oficjalna strona J. K. Rowling, <https://www.jkrowling.com/about/> (dostęp: 26.02.2024).

(Marciniak 2018, 234). Inną ważną postacią serii jest Albus Dumbledore, któremu przypisuje się cechy Zeusa (Spencer 2015, 67-69) lub też Platona (Williams, Kellner 2002, 143-154). Dyrektor Hogwartu wpisuje się z kolei w archetyp starego mędrca, w tym przypadku obdarzonego mądrością i doświadczeniem czarodzieja, który staje się przewodnikiem lub też – używając terminu wywodzącego się z mitologii – mentorem.

Świat wykreowany przez Rowling jest więc przesiąknięty reminiscencjami antycznymi, nierzadko bardzo ważnymi dla rozwoju fabuły lub kreacji postaci. Mitologiczne postacie i stworzenia, antyczne motywy i archetypy, a nawet język łaciński obecny w serii pod postacią imion, nazw czy zaklęć, stanowią tym samym interesującą edukacyjnie inspirację, pozwalającą na stworzenie projektu grywalizacji.

### **Projekt grywalizacji promujący kulturę antyczną**

Zaprezentowany pomysł dydaktyczny stanowi jedynie zarys autorskiego projektu grywalizacji. Podstawy wiedzy o kulturze antycznej są ułatwieniem dla graczy, ale nie są niezbędne, aby wykonać zadania. Ze względu na zakres wiedzy projekt skierowany jest dla graczy powyżej 12 roku życia. Grywalizacja opiera się w głównej mierze na motywacji samych graczy – to oni podejmują wyzwania, działając we własnym tempie, dlatego czas przejścia przez całą grywalizację zależy od grupy, która w niej uczestniczy. Jednym z założeń grywalizacji jest jej dobrowolność, a gracze zyskują najwięcej, jeśli samodzielnie podejmują decyzję o przystąpieniu do gry. Gra składa się z kilku etapów, które prowadzący może przeprowadzić w ramach jednego spotkania lub podzielić na kilka krótszych.

#### **1. Fabuła**

Projekt został skonstruowany na podstawie elementów świata przedstawionego zawartych w cyklu książek o Harrym Potterze, a zakres wiedzy o antyku obejmuje wybrane nawiązania, które pojawiły się w siedmiu częściach serii. Gracze wcielają się w uczniów Szkoły Magii i Czarodziejstwa w Hogwarcie i zostają przydzieleni do jednego z czterech domów – Gryffindoru, Slytherinu, Ravenclawu lub Hufflepuffu. Przed uczestnikami ostatni dzień w Hogwarcie. Tradycją szkoły jest rywalizacja o Puchar Domów – zwykle wszyscy uczniowie zbierają w trakcie roku punkty dla swoich drużyn, tak aby w ostatni dzień roku szkolnego przekonać się, kto zajął zaszczytne pierwsze miejsce. W tym roku złośliwy Irytek (poltergeist zamieszkujący Hogwart) ukradł jednak klepsydry odliczające punkty i po raz pierwszy w historii szkoły walka o Puchar Domu musi rozstrzygnąć się w ciągu jednego dnia. Uczniowie mają mało czasu, by nadrobić stracone punkty i zaważać o Puchar Domu. Na graczy czeka seria wyzwań, jednak muszą być czujni – Irytek wciąż próbuje pokrzyżować ich plany. Prowadzący na czas grywalizacji zostaje mianowany opiekunem wszystkich czterech domów.

List do Gryfonów, Ślizgonów, Puchonów i Krukonów.  
Doręczono sowią pocztą do dormitorii wyżej wymienionych.



Drodzy uczniowie Szkoły Magii i Czarodziejstwa w Hogwarcie,

tradycją naszej szkoły jest trwająca przez cały rok rywalizacja o Puchar Domów, której wyniki mieliśmy poznać jutro. Z ogromnym smutkiem przyjąłem wiadomość o kolejnym figlu Irytka zamieszkującego Hogwart, który ukradł klepsydry liczące zebrane przez Was w ciągu roku punkty. Zapewniam Was, że profesorowie robią wszystko, aby złapać złodzieja i odzyskać zgubę. Tymczasem kadra podjęła jednogłośnie decyzję o kontynuowaniu walki o Puchar Domu. Przed wami ostatni dzień roku szkolnego i cztery zajęcia wprowadzające Was w arkany magii i wiedzy o świecie antycznym – jest to dla Was szansa na nadrobienie straconych punktów. Na prośbę profesor Hooch, nauczycielki sztuki latania dzisiejszy dzień zgodziliśmy się zwieńczyć meczem quidditcha, ostatnią szansą na zdobycie punktów dla waszych domów, a uczestniczyć w nim będą te domy, którym uda się zdobyć wymagane umiejętności.

Dzisiejszy dzień obfitować będzie w wyzwania, emocje i wiedzę. Ufam, że młodzi czarodzieje jak wy świetnie dadzą sobie z nimi radę. Pamiętajcie – czasu jest mało, więc tylko działając zespołowo, wykorzystując przy tym swoje indywidualne zdolności, możecie wygrać tegoroczną rozgrywkę! Zanim udacie się na pierwsze zajęcia, niech każdy z Was pozwoli Tiarze Przydziału zadecydować, dla którego domu będzie walczył – Gryffindoru, Hufflepuffu, Ravenclawu, czy Slytherinu.

*Albus Percival Wulfrík-Brian Dumbledore*

P.S. W pogoń za Irytkiem rzucił się nasz woźny Argus Filch, który ostrzega przed wybrykami ducha i jednocześnie pragnie przypomnieć o zasadach panujących w szkole. Poniżej załączam na jego prośbę ich listę.

### Ilustracja nr. 1 List rozpoczynający grę

## 2. Mechanizmy gry zastosowane w projekcie

Zgodnie z założeniami grywalizacji do stworzenia zgrywalizowanych działań niezbędne jest wprowadzenie odpowiednich mechanizmów gry. W tym projekcie są to: punkty, poziomy, informacja zwrotna, tabela wyników oraz wyzwania.

### *Punkty, poziomy*

Przed graczami cztery zajęcia w Hogwarcie oraz wielki mecz quidditcha – to ich szansa na nadrobienie punktów skradzionych przez Irytka i wygranie Pucharu Domów. Na każdym przedmiocie będą mieli szansę sprawdzić się w wyzwaniach grupowych i indywidualnych. Na koniec czeka ich ostateczna rozgrywka – mecz quidditcha, który może stać się przepustką do wygranej, a przy okazji sprawdzi, czy uważali w czasie zajęć. Za wykonanie poszczególnych wyzwań każdy z graczy



zbiera punkty, które trafiają na konto jego domu. Punkty przyznawane są poszczególnym graczom za zadania wykonywane samodzielnie oraz całym zespołem w zadaniach grupowych. Gra podzielona jest na cztery stopnie wtajemniczenia (cztery zajęcia wykładane w Hogwarcie) oraz wielki finał. Przyznawane są dwa rodzaje punktów:

- punkty stałe – każdy z domów zdobywa określoną liczbę punktów za każdym razem, kiedy wszyscy jego członkowie „stawią się” na zajęciach oraz kiedy każda osoba z grupy podejmie i ukończy wszystkie wyzwania na danym przedmiocie; każde następane zajęcia to wyższy poziom gry, dlatego liczba punktów stałych za kolejne poziomy jest wyższa;
- punkty specjalne – gracze uzyskują punkty specjalne za wygranie konkretnych wyzwań; ich liczba różni się w zależności od zadania.

Każdy z domów/graczy może zrezygnować z udziału w wyzwaniu i przejść od razu do następnego poziomu, jednak punkty stałe za podjęcie i ukończenie poziomu nie są wtedy przyznawane. Tabela z dokładną punktacją powinna zostać udostępniona graczom.

#### *Tabela wyników i informacja zwrotna*

Zebrane punkty stałe oraz specjalne są na bieżąco dodawane i udostępniane graczom w formie tabeli. Przed rozpoczęciem gry prowadzący powinien przygotować tabelę wyników, do której wgląd będzie mieć każdy z uczestników przez cały czas trwania gry. Odpowiednie przygotowanie się prowadzącego do gry i zapoznanie z jej przebiegiem jest kluczowe, aby mógł on na bieżąco udzielać informacji zwrotnej uczestnikom o tym, jakie są efekty podejmowanych przez nich działań.

### **3. Przebieg gry**

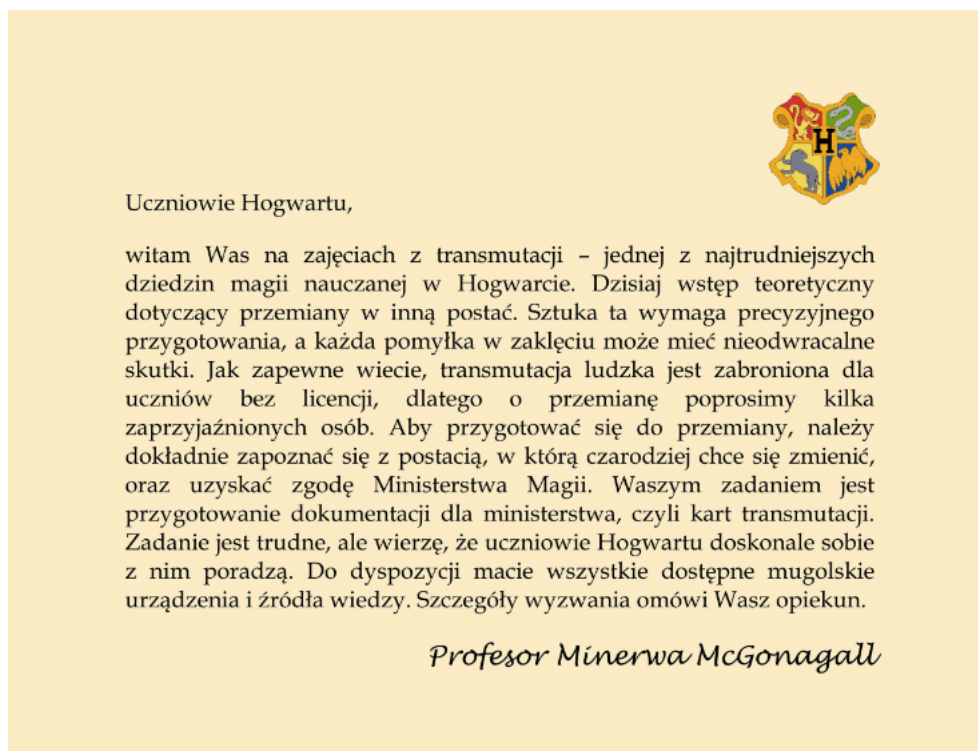
Struktura poszczególnych etapów i ich elementy wyglądają tak samo. Każdy poziom rozpoczyna się od przeczytania listu od jednego z nauczycieli Hogwartu, z którego gracze dowiadują się o czekającym ich zadaniu. Po jego wysłuchaniu prowadzący informuje o liczbie punktów możliwych do zdobycia na danym etapie i wyjaśnia ewentualne wątpliwości. Następnie uczestnicy przystępują do wyzwania. Ostatnim elementem każdego etapu jest przydzielenie punktów i umieszczenie ich na tablicy wyników. Po ukończeniu wszystkich kroków grupa może przejść do kolejnego etapu. Gra podzielona jest na następujące części:

- I. Wprowadzenie – omówienie celu, zasad gry oraz podział na drużyny.
- II. Zajęcia z opieki nad magicznymi stworzeniami – wprowadzenie do wiedzy o mitycznych stworzeniach.
- III. Zajęcia z transmutacji – wprowadzenie do wiedzy o mitycznych postaciach.
- IV. Zajęcia z wróżbiarstwa – wprowadzenie do wiedzy o motywach antycznych.

- V. Zajęcia z obrony przed czarną magią – wprowadzenie do wiedzy o języku łacińskim.
- VI. Wielki mecz quidditcha – zadanie weryfikujące zdobytą wiedzę.
- VII. Ceremonia wręczenia Pucharu Domów – podsumowanie punktacji, przyznanie nagrody i zakończenie gry.

### *Przykładowy przebieg etapu*

Gracze rozpoczynają zajęcia z transmutacji od zapoznania się z listem, który zostawiła im profesor Minerwa McGonagall:

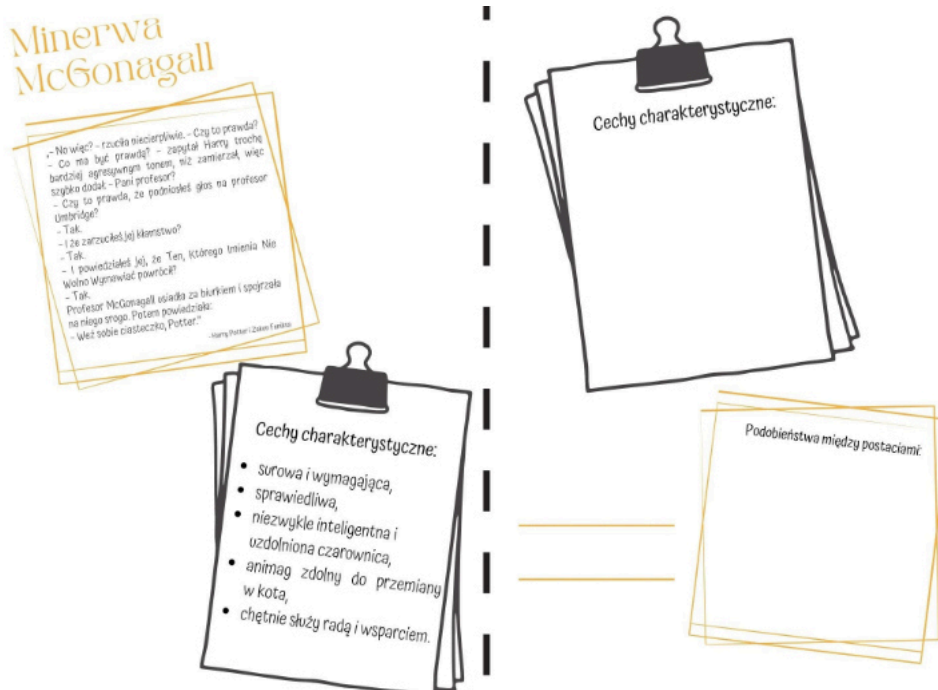


### **Ilustracja nr. 2 List do graczy**

Po zapoznaniu się z informacjami zawartymi w liście każda drużyna otrzymuje identyczny komplet kart transmutacji. Karta jest dwustronna: po jednej stronie grupa znajdzie informacje o postaci z *Harry'ego Pottera* (wybrany cytat z książki oraz jej cechy charakterystyczne), drugą stronę gracze muszą opracować samodzielnie, wpisując informację o postaci antycznej, która mogła być inspiracją dla stworzenia postaci opisanej na awersie karty oraz podobieństwa, jakie zachodzą między postaciami. Po upływie ustalonego czasu prowadzący sprawdza każdą z kart, formułuje informację zwrotną i przyznaje odpowiednią liczbę punktów. Jeśli dana grupa znajdzie inny antyczny odpowiednik niż zakładano i odpowiednio uzasadni wybór, należy zaakceptować odpowiedź: w grywalizacji nie ma jedyne go dobrego klucza odpowiedzi, liczy się kreatywność i umiejętność logicznego działania. Przykładowo, wypełniając kartę Sybilli Trelawney, grupa może zaproponować zarówno Kasandrę jako jej antyczny odpowiednik, jak i jedną z mitologicznych Sybilli. Warto jednak poinformować grupę o innych niż zastosowane możliwościach poprawnego rozwiązania zadania.



**Ilustracja nr. 3 Przykładowa karta transmutacji**



**Ilustracja nr. 4 Przykładowa karta transmutacji**

Nadrzędnym celem projektu, którego fragmenty zostały przedstawione powyżej, jest przybliżenie uczestnikom świata kultury antycznej i zachęcenie do odszukania jego śladów w innych tekstach kultury. Udało się stworzyć grywalizację, która zamiast prezentować gotowy materiał w tradycyjnej formie, angażuje młodych

ludzi, zachęcając ich do samokształcenia. Uczestnicy kończą bowiem grę, wykazując się kompetencjami dekodowania tekstów kultury, w których, podobnie jak w cyklu o Harrym Potterze, można odnaleźć nawiązania do antyku, a także umiejętnością dostrzegania zachodzących między nimi relacji. Wybór takiej metody przekazywania wiedzy może być ciekawym rozwiązaniem metodycznym służącym żywienia kontaktu współczesnych odbiorców z kulturą antyczną i przekonaniu ich do tego, że wciąż ma ona do zaproponowania coś ciekawego współczesnemu młodemu odbiorcy.

### **Bibliografia:**

- Cyrklaff-Gorczyca Magdalena, 2017, *Grywalizacja jako metoda komunikacji i edukacji*, w: Kamińska-Czubała B., Skórka S. (red.), *Projektowanie informacji w przestrzeni biblioteki*, Kraków, s. 187-199.
- Kaczmarek Zofia, 2016, *The Gladiatorial Games in Hunger Games by Suzanne Collins: Some Thoughts on Antique Culture in Modern World*, w: Dominas K., Wesołowska E., Trocha B. (red.), *Antiquity in Popular Literature and Culture*, Cambridge, s. 77-90.
- Krajewski Marek, 2003, *Kultury kultury popularnej*, Poznań.
- Marciniak Katarzyna, 2018, *Mitologia grecka i rzymska. Spotkania ponad czasem*, Warszawa.
- Marciniak Katarzyna, 2013, *Tradycja antyczna w XXI wieku - cui bono?*, w: Marciniak K. (red.), *Antyk i my w Ośrodku Badań nad Tradycją Antyczną*, Warszawa, s. 199-267.
- Marko Anna, 2023, *Antropologiczna potrzeba uczenia się - projekt dydaktyczny dla szkoły ponadpodstawowej*, „Polonistyka. Innowacje”, nr 18, , s. 197-215, <https://pressto.amu.edu.pl/index.php/pi/article/view/42294> (dostęp: 22.04.2024).
- Mik Anna, 2022, *Signs of Exclusion? Monsters from Classical Mythology in Children's and Young Adult Culture*, Warszawa.
- Ochman Katarzyna, 2017, *Łacina na skraju*, [https://www.academia.edu/41901195/\\_ARTICLE\\_%C5%81acina\\_na\\_skraju](https://www.academia.edu/41901195/_ARTICLE_%C5%81acina_na_skraju) (dostęp: 26.02.2024).
- Oswald Anjelica, 2016, *J. K. Rowling shares photos of her rejection letters for „inspiration”*, <https://www.businessinsider.com/jk-rowling-rejection-letters-2016-3> (dostęp: 26.02.2024).
- Pajewski Piotr, 2013, *Czym nie jest gamifikacja*, „White Paper”, nr 1, Warszawa, s. 3-4.
- Spencer Richard., 2015, *Harry Potter and the Classical World: Greek and Roman Allusions in J.K. Rowling's Modern Epic*, Jefferson.
- Strugińska Karolina (red.), 2021, *Znowelizowana lista lektur w podstawie programowej języka polskiego z komentarzem. Szkoła ponadpodstawowa*, Ośrodek Rozwoju Edukacji, Warszawa.
- Tkaczyk Paweł, 2011, *Grywalizacja bez mechanizmów*, <https://paweltkaczyk.com/pl/kiedy-grywalizacja-nie-zadziala/> (dostęp: 26.02.2024).

Tkaczyk Paweł, 2012, *Grywalizacja. Jak zastosować mechanizmy gier w działaniach marketingowych*, Gliwice.

Wawer Monika, 2016, *Grywalizacja w edukacji akademickiej – możliwości i ograniczenia jej wykorzystania w kształceniu studentów*, w: „Edukacja – Technika – Informatyka”, nr 2/16, Rzeszów, s. 197-205.

Williams David Lay., Kellner Alan, Dumbledore, 2002, *Platon i głód wiedzy*, w: Bassham G., Irwin W., *Harry Potter i filozofia. Przewodnik po Hogwarcie dla mugoli*, E. Stępkowska E. (tłum.), Gliwice, s. 143-154.

Zichermann Gabe, Cunningham Christopher, 2012, *Grywalizacja. Mechanika gry na stronach www i w aplikacjach mobilnych*, R. Jońca R. (tłum.), Gliwice.

### **Źródła internetowe:**

Oficjalna strona J.K. Rowling, <https://www.jkrowling.com> (dostęp: 8.09.2024).

Oficjalna strona WIZARDING WORLD, <https://www.wizardingworld.com> (dostęp: 8.09.2024).

The Piano Stairs Experiment: Making Life More Fun, <https://academy4sc.org/video/the-pianostairs-experiment-making-life-more-fun> (dostęp: 26.02.2024).

### **O Autorce:**

**Miriam Czachor** – studentka studiów magisterskich na kierunku projektowanie kultury w Instytucie Kultury Europejskiej w Gnieźnie (Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu). Autorka pracy nagrodzonej w konkursie na najlepszą pracę dyplomową.



