

JACEK SZYMALA
Uniwersytet Wrocławski
ORCID [0000-0002-8714-7114](https://orcid.org/0000-0002-8714-7114)

LETSPLEJE: EDUROZRYWKA I HISTORIA W DZIAŁANIU¹. W STRONĘ PERFORMATYCZNEGO MODELU DYDAKTYKI

LETSPLAYS: EDUCATION AND HISTORY IN ACTION. TOWARDS A PERFORMATIVE MODEL OF TEACHING

ABSTRAKT: Letspleje (let's plays, letsplaye) czyli krótkie filmy z gier komputerowych, mogą być wykorzystywane w dydaktyce. Nauczyciel historii może zaproponować formę bierną (oglądanie zamieszczonych w Internecie letsplejów z gier historycznych) lub czynną (uczniowie sami opowiadają historię z wykorzystaniem grafiki gry komputerowej, tworząc letspleja). Taką formę możemy wykorzystać zarówno do inscenizacji rzeczywistych wydarzeń z przeszłości, wizualizacji bitew czy odegrania dialogów postaci historycznych, jak i tworząc historie alternatywne, a dzięki temu – rozwijając myślenie historyczne uczniów. W artykule, posługując się doświadczeniami i materiałami uzyskanymi podczas ćwiczeń praktycznych z licealistami, proponuję połączyć definicję „historii w działaniu” z teoriami performatycznymi (zwłaszcza posługując się koncepcją Jona McKenziego), aby zarysować możliwości oferowane przez performatyczny kierunek rozwoju edukacji.

SŁOWA KLUCZOWE: letsplej, edukacja performatywna, historia w działaniu, gry komputerowe

ABSTRACT: Letsplays, i.e. short videos from computer games, can be used in teaching. The history teacher may propose a passive form (watching online letsplays of historical games) or an active form (the students themselves tell a story using the graphics of a computer game, creating a letsplay). This form can be used both for staging real events of the past and visualizing battles or playing dialogues of historical figures, as well as for creating alternative stories, and thus developing students' historical thinking. In this article, using the experiences and materials obtained during practical exercises with cadets, I propose to combine the definition of “history in action” with performative theories (especially using the concept

¹ Formy „letsplej” (jeszcze w cudzysłowie) użył M. Filiciak w 2015 r. (M. Filiciak, *Pomiędzy. Recenzja książki „Films and Game: Interactions”*, „Homo Ludens” 2015, nr 1 (7), s. 272.

of Jon McKenzie) in order to outline possible directions of a performative direction in the development of education.

KEYWORDS: let's play, performance education, history in action, computer games

Wstęp

W drugiej połowie 2020 r. publicyści w Polsce rozpisywali się na temat „gier komputerowych jako lektur”². Obfitość tego typu publikacji wiązała się z zaklasyfikowaniem polskiej gry *This War of Mine*³ jako nieobowiązkowej lektury szkolnej (trzeba zaznaczyć, że „lektura” kojarzy się z „czytanką”, a więc materiałem związanym głównie z edukacją filologiczną [np. język polski], natomiast w przypadku gier powinniśmy raczej mówić szerzej o materiale lub środku dydaktycznym). Większość tych tekstów to nienaukowe felietony, eseje lub propozycje bądź wyniki plebiscytów na listy gier, które według internautów bardziej lub mniej nadałyby się do roli wspomagającej edukację na poziomie ponadpodstawowym. Pod koniec 2020 r. w naukowym periodyku „Homo Ludens” ukazał się artykuł Łukasza Czajki na temat I wojny światowej w grach wideo. Badacz przybliżył termin „edurozrywka”, która jest „hybrydowym stylem nauczania łączącym w sobie elementy edukacji i rozrywki. W jego ramach zabawa interaktywnym światem gry jest środkiem uatrakcyjniania procesu edukacyjnego. Gra uczy, pozwalając na popełnianie błędów (porażki w trakcie jej przechodzenia), oraz przekazuje treści, wykorzystując różne media (animacje 3D, utwory muzyczne, grafikę inspirowaną komiksem lub malarstwem, twórczość epistolarną). Edurozrywka to bardzo pojemna idea, pod której sztandarem realizowane bywają przedsięwzięcia

² Por. np. <https://gamingsociety.pl/artukul/gry-jako-lektury-felieton-1114939/>; <https://www.ko.olsztyn.pl/2020/11/04/gra-jako-lektura-w-przedmiotach-humanistycznych/> [dostęp 6.04.2021]; <https://wyborcza.pl/7,156282,26047863,polska-gra-lektura-szkolna-na-rowni-z-hamletem-mistrzem.html> [dostęp 30.05.2021].

³ *This War of Mine* (11 bit studios, 2014) to pierwsza gra cyfrowa głównego nurtu, przedstawiająca wojnę nie z perspektywy żołnierza, a grupy cywilów. Kluczowe jest przetrwanie oblężenia (wydarzenia inspirowane oblężeniem Sarajewa i Warszawy, ale nie chodzi o realizm odwzorowania konkretnych miejsc, a oddanie samej sytuacji). Spośród rozlicznych opracowań, zob. na jej temat np. Y. Kout, *Breaking Down the Enchantment: A Critical Autoethnography of Video Gaming* (rozprawa doktorska pod kierunkiem Dr. L. Villaverde, University of North Carolina at Greensboro, 2019), s. 191–196.

różnego typu. Przykładem edurozrywki może być inscenizacja bitwy pod Grunwaldem lub czytanie performatywne *Obrony Sokratesa*⁴.

Inspirowane powyższym ujęciem problemu opracowanie dotyka dydaktyki historii, łącząc teorie performatyczne z historią w działaniu. Proponuję ująć problematykę gier komputerowych, zwłaszcza w ich aspekcie dydaktycznym, jako formę, dzięki której możliwe jest praktykowanie historii w działaniu. Łączy się to właśnie z edurozrywką.

Otóż nowoczesny nauczyciel powinien nie tylko orientować się w rynku gier, względnie samemu posiadać czynne doświadczenia jako gracz; wskazane jest także, aby potrafił, niczym reżyser, inicjować sytuacje (lub uświadamiać uczniom ich zaistnienie), w których jest wiele równych podmiotów, włączać uczniów do performansów rozumianych za Jonem McKenziem jako wielowymiarowe zdarzenie, albo nawet kłącze splełanych zdarzeń, w których każdy uczestnik może być postrzegany jako performer. Gry komputerowe w szkole spełniają trzy wyróżnione przez McKenziego paradygmaty performatyki: performans kulturowy, organizacyjny i techniczny (technoperformans). Performans kulturowy wiąże się z wyzwaniem społecznej skuteczności; performans organizacyjny wiąże się z wyzwaniem wydajności (większa efektywność w zarządzaniu performatycznym – np. nie narzucamy z góry gier, w które uczniowie mają grać, nie zmuszamy do udziału w konkursie, pozwalam, by uczeń czegoś nas nauczył); performans techniczny najtrudniej ująć i zdefiniować⁵, jednakże w uproszczeniu wiąże się on z formą a więc samym wykonaniem letspleja (zapleczem informatycznym):

„Zakres performansu technicznego w przemyśle komputerowym należy opisywać zarówno w wymiarze bezpośrednio właściwych komputerom operacji, jak i w wymiarze dostarczanej nam przez komputery meta technologii: technologii projektowania, wytwarzania i oceny innych technologii. Dzisiaj technologie nie powstają już przecież na desce kreślarskiej, lecz na pulpicie komputera wyposażonego w program CAD. Komputer nie tylko zatem sam performuje: on nam pomaga tworzyć performanse innych produktów i materiałów⁶ – uczeń wykorzystuje dwa programy, by wykreować własny świat, umowny względem realiów (lub nie-realiów) danej epoki historycznej.

⁴ Ł. Czajka, *Wielka Wojna jako temat gier wideo. Wyzwania dla edurozrywki w Valiant Hearts i Battlefield 1*, „Homo Ludens” 2020, nr 1 (13), s. 39–40.

⁵ J. McKenzie, *Performuj, albo... Od dyscypliny do performansu*, przeł. T. Kubikowski, Kraków 2011, s. 123, 127.

⁶ *Ibidem*, s. 14.

W artykule proponuję kolejno wyjaśnienie innych użytych w tytule terminów, aby następnie przejść do omówienia kilku praktycznych realizacji – przykładowych działań, jakie przeprowadziłem z uczniami szkoły średniej z klas o profilach mundurowych. W tym sensie samo badanie staje się performansem (metoda *performance-as-research*), a skuteczność czy wydajność może wiązać się z inspiracjami, jakie da ten artykuł (nie tyle jego bierna „lektura”, co pobudzenie do działania) innym nauczycielom. Druga część artykułu jest więc praktyczna i materiałowa zarazem. W roku szkolnym 2020/2021 w ramach autorskiego programu⁷ dla mundurowych klas licealnych, które ukończyły gimnazjum, w szczególności klas o profilu wojskowym, jako istotną część realizacji tematów dotyczących historii nowożytnej czytaliśmy z uczniami (kadetami) *Pamiętniki* Jana Chryzostoma Paska w całości, a następnie omawialiśmy je jako historyczne źródło bezpośrednio do poznania obrazu epoki, historii wojskowości, historii kultury baroku itd. Kadeci najpierw czytali lekturę, następnie oglądali letspleje wykonane przez inną osobę, a wreszcie sami tworzyli letspleje. Wróć do tego w dalszej części tekstu, a na razie przybliżę wybrane publikacje dotyczące historii w działaniu.

Historia w działaniu, historia w grach, gry dydaktyczne – przegląd publikacji

Współczesne rozumienie określenia „historia w działaniu” można zaproponować po analizie treści poszczególnych tomów serii wydawniczej PWN oraz jednej publikacji zbiorowej zawierającej artykuły badaczy historii wizualnej. Natomiast rozważania bliskie „historii w działaniu” pojawiły się w Polsce wcześniej i były związane w dużej mierze z badaniami i działaniami grup rekonstrukcyjnych. W kolejności chronologicznej wymienię wybrane publikacje polskojęzyczne z ostatnich kilkunastu lat. W 2008 wydano monografię Piotra Kwiatkowskiego *Pamięć zbiorowa społeczeństwa polskiego w okresie transformacji* – socjologiczne ujęcie akcentujące rolę mas w historii najnowszej⁸. Na temat odtwórstwa historycznego

⁷ Program napisałem w kwietniu 2020 r., a przedstawiłem do akceptacji dyrekcji we wrześniu. Skupiłem się w nim na edukacji historycznej przez czytanie i omawianie wybieranych przez uczniów lektur „historycznych”, co spotkało się z oporem klas i wykazało niechęć do czytelnictwa. Dlatego kolejne pomysły (w tym i kolejnym roku szkolnym, na regularnych lekcjach oraz organizując kursy) uwzględniały formy interaktywne.

⁸ P. Kwiatkowski, *Pamięć zbiorowa społeczeństwa polskiego w okresie transformacji*, Warszawa 2008.

wydano wiele opracowań; wymienię kilka: 1) artykuł M. Bogackiego z 2010 r. *O współczesnym „ożywianiu” przeszłości – charakterystyka odtwórstwa historycznego*⁹; 2) zwieńczenie projektu Narodowego Centrum Kultury w formie książki *Dziedzictwo w akcji. Rekonstrukcja historyczna jako sposób uczestnictwa w kulturze*¹⁰; 3) monografia trzech autorów z 2016 r. *Grupy rekonstrukcji historycznej. Edukacja i konsumowanie przeszłości*¹¹.

W ramach serii „Historia w działaniu” trzeba wymienić zwłaszcza prace zbiorowe: *Historia w przestrzeni publicznej*, *Historia w turystyce kulturowej* oraz *Bliska historia*¹². Przeglądając opublikowane tam artykuły, zauważamy wiele cech wspólnych, które można sprowadzić do takiego mianownika: historia w działaniu, w przeciwieństwie do statycznej, biernej formy opowiadania o przeszłości, polega na „wychodzeniu” z tradycyjnych ram, ławek szkolnych czy szablonów podręcznikowych właśnie przez różnorakie działania praktyczne. Jeśli zawężymy definiowanie historii w działaniu do dydaktyki historii, może się to przejawiać w wyjściach z uczniami do muzeów, galerii czy proponowaniu alternatywnych (często multimedialnych) form wykonania zadań domowych lub części pracy na lekcji.

Wymienione trzy publikacje w ramach serii „Historia w działaniu” wydano w 2018 r. Równoległe opublikowano tom *Gra w historię, historia w grach*¹³, zawierający głównie opracowania przygotowane przez historyków (nie ma wśród nich ludologów ani dydaktyków); w tym samym roku ukazała się publikacja *Historyczne gry dydaktyczne*¹⁴ („przykłady praktyczne związane z organizacją i prowadzeniem zabawowych form edukacji historycznej”¹⁵). W ostatnim z wymienionych zbiorów większość artykułów skupia się na grach terenowych, w tym grach miejskich, zaś gier komputerowych dotyczą tylko dwa opracowania i stanowią one

⁹ M. Bogacki, *O współczesnym „ożywianiu” przeszłości – charakterystyka odtwórstwa historycznego*, „Turystyka Kulturowa” 2010, nr 5, s. 4–27.

¹⁰ T. Szlendak, J. Nowiński, K. Olechnicki, A. Karwacki, W.J. Burszta, *Dziedzictwo w akcji. Rekonstrukcja historyczna jako sposób uczestnictwa w kulturze*, Warszawa 2012.

¹¹ K. Olechnicki, T. Szlendak, A. Karwacki, *Grupy rekonstrukcji historycznej. Edukacja i konsumowanie przeszłości*, Toruń 2016.

¹² J. Wojdon (red.), *Historia w przestrzeni publicznej*, Warszawa 2018, A.M. von Rohrshardt, *Historia w turystyce kulturowej*, Warszawa 2018; P. Wiszewski (red.), *Bliska historia: o badaniach historii lokalnej i regionalnej*, Warszawa 2018.

¹³ T. Bazylewicz, Ł. Hajdrych (red.), *Gra w historię, historia w grach*, Poznań 2018.

¹⁴ K. Sanojca (red.), *Historyczne gry dydaktyczne – rozrywka, regionalizm, refleksja*, Wrocław 2018.

¹⁵ *Ibidem*, s. 7.

raczej praktyczne wskazówki czynnych nauczycieli¹⁶; nie dotyczą jednak takich aspektów jak letspleje.

Z kolei w 2020 wydano tom zbiorowy *Historia wizualna w działaniu*¹⁷, który również może stanowić inspirację, jednak w części wymienionych książek (zwłaszcza z serii „Historia w działaniu”) zastanawia niewielki odsetek rozdziałów napisanych z punktu widzenia dydaktyki historii, a przynajmniej dydaktyki na poziomie szkoły średniej. Wydawać się może, że specjalizacje dydaktyków akademickich stają się coraz węższe, a wyniki ich dociekań są adresowane ewentualnie do studentów lub doktorantów, nie zawsze jednak okazują się przydatne dla licealistów i ich nauczycieli.

Letspleje (let's plays, letsplaye)

Najogólniej mówiąc, *gameplay* to instrukcja przejścia gry, letsplej to subiektywna forma pokazująca jej fragment, a *stream* to nieedytowalny letsplej (tworzony i udostępniany) na żywo. O różnicach między letsplejem a *streamem* oraz ich przydatności edukacyjnej pisali np. Peter Smith i Alicia Sanchez w artykule z 2015 r.¹⁸ W 2020 r. na Uniwersytecie Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie powstała praca licencjacka o znamienym tytule: *Lets Play. Oglądanie gier komputerowych ciekawsze niż granie*¹⁹. Letspleje moglibyśmy spróbować sklasyfikować, na przykład pod względem podmiotu (w zależności czy letsplayer sam siebie zechce tak nazwać,

¹⁶ Np. Grzegorz Szymanowski wymieszał gry komputerowe z planszowymi i karcianymi, ułożył je chronologicznie względem epok historycznych, podając praktyczne wskazówki dla nauczycieli. Napisał m.in. kontrowersyjne zdania: „Uczniowie dosyć często grywają w grę strategiczną „Kozacy”. Jest to gra strategiczna opracowana na Ukrainie, więcej korzyści w jej przypadku uzyskalibyśmy z prostowania niecisłości historycznych niż z samej gry. Podobnie jest z grą fabularną „Mount and Blade” i mimo „polskiego” dodatku „Dzikie Pola” – to raczej strata czasu”. Nie zgadzając się (z punktu widzenia historii wizualnej) z tymi sformułowaniami, wskażę publikację, w której rozwijam te kwestie: J. Szymala, *Powstanie kozackie 1648–1658 w grach komputerowych*, [w:] *idem, Powstanie kozackie 1648–1658. Studium z historii wizualnej*, Kraków 2019, s. 191–203; *idem, Oswajanie przestrzeni. Wojna inflancka 1600–1602 w grze komputerowej 3 Kozacy 3*, „Our Europe. Ethnography – Ethnology – Anthropology of Culture” 2020, vol. 9, p. 85–92.

¹⁷ D. Skotarczak, J. Szczutkowska, P. Kurpiewski (red.), *Historia wizualna w działaniu*, Poznań 2020.

¹⁸ P.A. Smith, A.D. Sanchez, *Let's Play, Video Stream, and the Evolution of New Digital Literacy*, [w:] Zaphiris P., Ioannou A. (eds) *Learning and Collaboration Technologies. LCT 2015. Lecture Notes in Computer Science. Second International Conference, LCT 2015, Held as Part of HCI International 2015, Los Angeles, CA, USA, August 2–7, 2015, Proceedings*. vol. 9192. Springer International Publishing Switzerland, 2015.

¹⁹ https://apd.umcs.pl/diplomas/146605/?_s=1 [dostęp 13.02.2022].

lub czy jest graczem okazjonalnym, tzw. *casuałem*, czy graczem profesjonalnym – jednocześnie często *streamerem* zarabiającym na tym realne pieniądze²⁰), lub gatunku gry (RTS, RPG, FPS – specyfika medium niejednokrotnie narzuca sposób konstruowania narracji i często ma to znaczenie w przypadku edukacji historycznej, szczególnie nietypowych grup, jak omawiane w tym artykule klasy mundurowe).

Według Pawła Wiatera „[l]et’s playe (letsplaye) to „materiały wideo zawierające fragmenty rozgrywki wraz z komentarzem nagrywającego”²¹. Już samo określenie, z ang. *let’s play* – zagramy, zachęca do działania, a więc ma charakter performatyczny lub przynajmniej takie znamię. Letspleje upowszechniły się dzięki internetowi i obecnie zjawisko to ma ogromną skalę. Podkreślę, że trzeba rozróżnić *gameplaye* od letsplejów – te pierwsze to instrukcje, jak przejść całą grę (rodzaj audiowizualnej solucji); te drugie mogą jedynie czerpać z mechaniki danej gry celem pokazania zupełnie niezależnych treści. Forma ta łączy film i grę komputerową. Katarzyna Marak i Miłosz Markocki w opracowaniu *Letsplayerzy i ich nagrania: filmy typu letsplay jako nowa forma obcowania z tekstem* zwrócili uwagę na performatyczny aspekt letsplejów:

„Letsplayerzy z założenia nie dzielą się swoimi przemyśleniami w zwięzłej, elegancko skomponowanej formie, jak robią to krytycy i recenzenci, lecz tworzą i formułują swoją narrację na bieżąco z doświadczaniem gry. Dwie podstawowe cechy charakterystyczne tej formy to fakt, że letsplayerzy z reguły doświadczają tekstu gry po raz pierwszy oraz to, że każde nagranie typu *letsplay* będzie inne w zależności od sekwencji działań podejmowanych przez gracza. Wszyscy letsplayerzy, przechodząc grę i nagrywając swój postęp, tworzą pewnego rodzaju narracje, które są połączeniem unikalnej realizacji danej gry z tworzonym na bieżąco, wyjątkowym dla konkretnego letsplayera komentarzem. Oczywiście tworzona przez nagrywającego historia jest ostatecznie ograniczona przez oryginalny zamysł twórcy lub twórców [...], jednak w zależności od umiejętności (kompetencji i wiedzy pozagrowej) gracza tworzącego dane nagranie *letsplay* – jego ciekawości, drobiazgowości, spostrzegawczości, nawyków lub tolerancji (o ograniczeniach czasowych

²⁰ Joanna Pieńczykowska w publicystycznym artykule *Moda na let’s play: jak zarabiać w zgodzie z prawem i fiskusem*, utożsamiała letspleja z *gameplayem* czyli przechodzeniem gry [w:] „Dziennik Gazeta Prawna: prawo, biznes, polityka” 2017, nr 39, dod. „Tygodnik Gazeta Prawna”, s. C29–C39.

²¹ P. Wiater, *Technologiczne uwarunkowania zmiany: przemiana gier wideo czy ewolucja filozofii gracza?*, rozprawa doktorska napisana pod kierunkiem dra hab. Piotra Gizy, Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie, 2018, <http://87.246.207.98/Content/31096/PAWE%C5%81%20WIATER%20-%20PRACA%20DOKTORSKA.pdf>, s. 252. Por. przypis nr 1.

czy aspektach kompletnie wykraczających poza kwestie gry, takich jak samopoczucie) – z pewnością będzie się ona różnić od każdej innej utrwalonej wersji gry. Te różnice mogą wynikać z algorytmów gry (*random events*), wybranego poziomu trudności, obranego tempa (niektórzy letsplayerzy będą chcieli pokonać grę jak najszybciej, inni będą chcieli odkryć wszystkie materiały i zagadki) czy metody poruszania się po planszy; czasem letsplayer nie zauważy czegoś ważnego lub źle zrozumie kluczową informację czy wskazówkę, co wpłynie na ich postęp w grze i tym samym na ostateczny zapis rozgrywki²².

Przeważnie letspleje funkcjonują w Internecie, natomiast dostęp do sieci nie jest warunkiem ich istnienia: aby stworzyć wideo z wykorzystaniem grafiki gry, wystarczy sama gra i przynajmniej jeden program (narzędzie do realizacji wideo), względnie dwa, z czego drugim może być prosty rejestrator dźwięku lub inne dokładane do komputerów osobistych narzędzia środowiska MS Windows (takie jak program Movie Maker). Udostępnienie letspleja (wykonanego jako dodatkowe zadanie domowe przez ucznia) również nie musi wymagać pośrednictwa Internetu; wystarczy skopiowanie materiału na pendrive'a i uruchomienie go w czasie lekcji na komputerze szkolnym.

W przeciwieństwie do odgrywania scenek lub realizacji filmu aktorskiego zawierającego wizerunek ucznia, taka forma wydaje się bezpieczniejsza i mniej stresująca: pokazujemy tylko swój awatar, a głos możemy modulować lub nawet użyć syntezy mowy. Wykonanie letspleja jest również ekonomicznie uzasadnione – nie musimy wypożyczać rekwizytów lub strojów z teatru ani powtarzać na lekcjach kolejnych sekwencji ustalonego scenariusza. Oczywiście nie możemy narzucać wszystkim uczniom tworzenia letsplejów jako zadań obowiązkowych (ale możemy wykorzystać gotowe materiały do ćwiczeń – oglądania i analizowania pod kątem np. obrazu średniowiecza w grze lub popkulturowych interpretacji dziedzictwa antyku w innej grze); trzeba pamiętać że nie każdy uczeń jest graczem, a wśród samych graczy trudność może stanowić uświadomienie im, że każda gra może być źródłem historycznym na temat czasów, gdy powstała²³, jak również powinniśmy

²² K. Marak, M. Markocki, *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze Studia przypadków*, Toruń 2016, wersja preprint dostępna online: <https://repozytorium.umk.pl/bitstream/handle/item/4744/PREPRINT%20Aspekty-all.pdf?sequence=1>, s. 107.

²³ Chodzi o czas powstania gry, niezależnie od okresu, który przedstawia. Np. seria *Age of Empires* rozgrywa się w starożytności, ale operuje aktualną w momencie powstania historiografią (głównego nurtu lub alternatywną) – pokazuje antyk tak, jak wówczas np. główny nurt badań historycznych chciał go widzieć. Sposób prezentacji danej epoki może być też zależny od stanu wiedzy, lektur i zapatrywań twórców gry.

wyjaśnić, że w takim ćwiczeniu nie są najważniejsze zgodności z realiami, a myślenie historyczne, przyczynowo-skutkowe i przykładowo tworzenie narracji historycznej (wiarygodne opowiedzenie scenki). Przykładowo: na bazie gier takich jak *Saper* lub *Bombberman* uczeń może opowiedzieć o roli przypadku w historii. Możliwość edycji (w tym wycinania niechcianych elementów nagrania) oraz wielokrotnych powtórzeń rozgrywki aż do osiągnięcia satysfakcjonującego efektu czyni z letspleja metodę mniej stresującą (forma będąca jednocześnie metodą) niż *streaming* (w tym ostatnim nie powinniśmy się mylić w trakcie gry, dlatego *streamerami* są zazwyczaj profesjonalści, np. komentatorzy meczy e-sportu).

Zadanie domowe z historii na podstawie obejrzanego letspleja

Jak wspomniałem wcześniej, w roku szkolnym 2020/2021 sprawdzałem skuteczność metody letsplejów z kadetami. Najpierw czytaliśmy i omawialiśmy pamiętniki Paska. Po teście ze znajomości lektury, który wypadł bardzo słabo, stwierdziłem, że, oprócz dania możliwości poprawy, nawiążę do Paska jeszcze jedną, łatwiejszą pracą na ocenę. Zaproponowałem jako ćwiczenie praktyczne rodzaj performansu polegający na obejrzeniu letsplejów z gry *Ogniem i mieczem: Dzikie Pola*, a więc takiej, w której czas akcji jest podobny do opisanego przez Paska (mam na myśli klimat epoki, nie ścisłą korelację konkretnych fragmentów gry z danymi częściami pamiętnika; szczególnie dlatego, że każdy kadet otrzymał do analizy innego letspleja, a więc inny materiał, tylko luźno nawiązujący do XVII w. i „świata Paska”). W grze występują również postaci historyczne, w tym te znane z lektury. Treść zadania, jaką otrzymali uczniowie (kadeci) przez komunikator MS Teams, była następująca:

Twoje wyobrażenia o XVII w. jako czytelnik „Pamiętników” Jana Paska w porównaniu z seansem letspleja z gry „Dzikie Pola” (każdy bierze po jednym letspleju z kanału Pulchny Niedźwiedź na serwisie YouTube według numerów w dzienniku – filmików jest ponad 50). Pytania pomocnicze, które warto sobie zadać: „Jakie miałem odczucia jako czytelnik, a jakie jako widz?”; „Co bym robił w tym świecie jako gracz, a co jako żołnierz Czarnieckiego, Pasek lub inny ówczesny człowiek”?”. Forma rozprawki lub eseju, minimum 250 słów, forma elektroniczna²⁴.

Sformułowany w ten sposób komunikat o zadaniu, zawierał m.in. jedną ważną informację-przestrożę: nie ściągać, ponieważ zadanie jest indywidualne; każdy

²⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=ee1cwBsbWMA&list=PLvy1ZtcElnUoON9-78c1OUAhmJcItQ1Io> [dostęp 23.05.2021].

powinien obejrzeć inny materiał (letsplej) i porównać go z tekstem pamiętników. Gra jest dość rozbudowana, tryb jednego gracza oferuje możliwość rozegrania pięciu kampanii (po stronie jednej z pięciu frakcji: Rzeczypospolitej, Królestwa Szwecji, Chanatu Krymskiego, Wojska Zaporoskiego oraz Księstwa Moskiewskiego); letsplejer-performer (Pulchny Niedźwiedź) w każdym odcinku przedstawił propozycję przejścia danego fragmentu po jednej ze stron, oczywiście opatrując materiał subiektywnymi komentarzami. Uczniowie mogli odnosić się zarówno do strony wizualnej (grafika, wyobrażenie siedemnastowiecznych realiów w porównaniu do odczuć po lekturze Paska), jak też komentarzy (konfrontując je przykładowo ze słownictwem barokowym, przemyśleniami Paska-sarmaty itd.) – powyżej przytoczona instrukcja nie precyzowała, na czym się skupić, i nie odbierała możliwości szerokiej interpretacji i odniesienia się do dowolnych aspektów, także np. do mechaniki gry czy do innych gier, w których pojawia się świat znany z lektury (ale i historii). Przytoczę i skomentuję fragmenty kilku prac uczniów.

Oliwia (kl. 2., wojskowa) w podsumowaniu swojej obszernej pracy napisała m.in.:

„Uważam, że jeśli miałabym okazję wcielić się w postać Paska, zdecydowanie porzuciłabym swoje nawyki do bójek a większą uwagę skupiłabym na oswajaniu dzikich zwierząt i poznawaniu ich jak i zarówno nowych kultur. Natomiast podczas oglądania gry zdumiewał mnie fakt chęci pomocy innym. Mimo, że pomoc była wykonywana za łup, to uważałam to jak najbardziej za szlachetne zachowanie. Również podobało mi się to, że bohater był patriotą oddanym swojej ojczyźnie. Gdybym mogła uczestniczyć w świecie tej gry myślę, że również chciałabym pomagać innym i poprawiać swoje stosunki z różnymi osobami. Jednak uważałabym, kogo atakuję i czy na pewno jest to warte straty ludzi. Podsumowując, książka jak i film są warte poświęcenia swojego czasu. Można się dowiedzieć dużo na temat dawnej szlachty i ich nawyków”²⁵.

Krzysztof (kl. 2., wojskowa) natomiast swoją krótką pracę konkludował słowami:

„W trakcie czytania dzieła Paska dostrzegłem wiele interesujących historii i postaci o których do tej pory nie miałem pojęcia. Oczywiście oglądanie let's playa nie przekazało tych wartości co standardowa książka, jednakże oglądanie i SŁUCHANIE

²⁵ Ten i inne cytaty z (fragmentów) prac uczniów podaję w pisowni oryginalnej. Pogrubienia pochodzą ode mnie (J.S.).

opowieści o XVII-wiecznej Polsce było o wiele ciekawsze. Osobiście jestem słuchowcem i łatwiej mi przyswajać wiedzę ze słuchu. W trakcie oglądania owego filmu doszedłem do wniosku, że autorzy gry bardzo dobrze odzwierciedlili historię i «przełożyli» ją na grę, która ma sprawiać przyjemność ale też uczy. Autor serii let'' play w trakcie oglądanego przeze mnie odcinka odbija Warszawę w trakcie [...] Potopu Szwedzkiego. Jako czytelnik byłem lekko znudzony czytaniem, głównie za sprawą zbyt dokładnych opisów i czuję, że całą lekturę można by skrócić o połowę i wyciągnęlibyśmy tyle samo wiedzy. Jako widz «Pulchnego niedźwiedzia» **zobrazowano mi tę wiedzę i taki sposób nauki jest mi chyba bliższy**''.

Igor (ta sama klasa) porównał grę do symulatora:

„Wbrew pozorom gra z książką ma sporo wspólnych elementów. Przede wszystkim czas i miejsce akcji, które są do siebie bardzo zbliżone. Mount&Blade pokazuje, w jaki sposób kiedyś wyglądały wojny, pozwala nam się wcielić w dowódcę armii, dzięki czemu możemy poczuć tamten klimat, który wydaje się taki odległy. Z własnego doświadczenia jako gracz wszystkich trzech odsłon serii mogę przyznać, że jest to poniekąd **«symulator» czasów opisanych w pamiętniku Jana Chryzostoma Paska**''.

Z kolei Patrycja (ta sama klasa) przyznała, że przeczytała tylko część *Pamiętników*; zwróciła uwagę na immersję gry:

„[...] **[g]rając w grę historyczną możemy wczuć się bardziej w postaci i kierować ich życiem**, w książce możemy jedynie śledzić ich kroki. Przeczytałam jedynie 1/3 książki i nie potrafiłam wczuć się w jej klimat, musiałam się wczytywać w opisy internetowe, żeby móc niektóre sytuacje zrozumieć. [...] [p]orównując grę historyczną a książkę, oczywistym jest dla mnie wybranie gry, przez możliwość kierowaniem życia głównego bohatera. Osoby w XXI w. wolą zająć się internetem, graniem także [więc] **możliwość nauki przez grę będzie dobrym sposobem dla nauki nowego pokolenia**, czytając ciężko jest sobie zobrazować co się dzieje w danym momencie, jedynie śledzimy kroki bohaterów; **w grze nimi sterujemy, możemy podejmować za nich decyzję, zmieniać bieg ich życia i jest to dla nas naprawdę dobre rozwiązanie**, przynajmniej ja tak uważam''.

Ogólnie rzecz biorąc, w przeciwieństwie do słabych wyników prac testowych ze znajomości treści lektury, rozprawki lub eseje dotyczące oglądu letspleja i porównania z tekstem pamiętników wypadły bardzo pozytywnie (mimo, że bywały

recenzjami a nie analizami): większość uczniów wykonała i przesłała te prace w terminie; duża część wykonanych zadań reprezentowała zadowalający poziom i osoby te otrzymały oceny bardzo dobre i dobre. Zauważyć można, nawet spoglądając na wyżej przytoczone fragmenty, że uczniowie na ogół chwalili taką formę obcowania z historią – w przeciwieństwie do nużących i długich opisów Paska (dodatkową barierą i „spowalniaczem” były wstawki łacińskie i inne barokowe makaronizmy w narracji), podobała im się forma letsplejów. Z lektury prac uczniów wynika także, że niektórzy już wcześniej praktycznie zetknęli się z tą grą, inni natomiast w ogóle nie grają w gry komputerowe (aczkolwiek nie stanowi to problemu w obejrzeniu i opisaniu, jak gra ktoś inny). Oczywiście nie można ulec wrażeniu cudowności, jakie dają gry i zadania na podstawie gier – trzeba wziąć pod uwagę, że ocena za „wypracowanie z letspleja” była dla niektórych ratunkiem lub formą poprawienia gorszej oceny uzyskanej wcześniej z testu ze znajomości lektury. Ekonomiczna kalkulacja podpowiadała także, że nie trzeba znać całości pamiętników, aby napisać cokolwiek w porównaniu z około półgodzinnym seansem, w którym dzieje się na tyle dużo, że uczeń miał wiele sugestii i możliwości odniesień, aby być w stanie coś napisać.

Żaden z uczniów nie użył wprost pojęć „historia w działaniu” czy „performans”, natomiast w wielu pracach zwracano uwagę na korzyści płynące z większego stopnia uczestnictwa w wydarzeniach – większego niż daje „statyczna” forma lektury, czyli czytanie tekstu źródłowego z XVII w. Mimo że uczniowie sami nie musieli grać w *Dzике pola*, a jedynie oglądać działania innego grającego (w dodatku nie „na żywo”, ponieważ letspleje zostały zamieszczone kilka lat wcześniej), w większym stopniu mogli wczuć się w bohatera gry. Niektórzy wskazywali na sposób, w jaki Pulchny Niedźwiedź komentował poczynania swojego awatara: wskazywali, że utrudnia to identyfikację z bohaterem i światem przedstawionym; niektórzy razili błędy i anachronizmy lub nieadekwatne skróty myślowe czy przemyślenia letsplayera.

Jednak biorąc to wszystko pod uwagę, możemy już mówić o performansie – Pulchny Niedźwiedź jawi się jako performer, za każdym razem (w różnych „odcinkach”) inaczej rozgrywający bitwę czy pomijający okno dialogowe; performerem jest także każdy kadet oglądający letspleja – każdy za każdym razem skupi się na innym aspekcie realiów XVII w. (a wcześniej – każdy przeczytał *Pamiętniki* Paska (lub nie przeczytał) i ma odmienne odczucia, wrażenia i wyobrażenia; z innym bagażem doświadczeń wchodził do akcji i miał odmienne

oczekiwania). W efekcie praca ucznia, efekt lub etap tego performansu, stanowi konglomerat przemyśleń, wrażeń i innych „akcji” (aktów, czynów) ucznia w relacji do wojen Rzeczypospolitej XVII w. – jest to jego konstrukcja świata, jaki stworzył na bazie lektury pamiętników, testu z ich znajomości (wraz z komentarzami nauczyciela, który także jest uczestnikiem tego performansu – nauczyciel również performuje; w ogóle inicjując działanie, a później – stawiając ocenę) oraz oglądu letspleja z gry *Dzikie pola*, w połączeniu z indywidualnymi doświadczeniami. Nauczyciel czytający pracę ucznia także zanurza się w ten świat. Performans trwa nie tylko do momentu wpisania oceny do dziennika; kontynuowany jest lub uruchamiany w wielu miejscach w różnym czasie, ilekroć jeden z uczestników przypomni sobie jeden z epizodów, przykładowo bitwę stoczoną przez Pulchnego Niedźwiedzia czy opis pijatyki, w której wziął udział Pasek. Sprawczy wymiar będzie miało także każde werbalne nawiązanie do czytania pamiętnika, zadania z letsplejem czy innej sytuacji związanej (zazwyczaj pośrednio – i tych zapośredniczeń może być bardzo wiele) z XVII w. – także przez dyskusję uczniów na grupach w mediach społecznościowych, nawet tygodnie od rozpoczęcia działań.

Ćwiczenie praktyczne – wykonanie letspleja „historycznego” przez ucznia

W tym samym semestrze, gdy z klasą drugą czytaliśmy XVII w. pamiętniki i oglądaliśmy letspleje wykonane przez „osobę trzecią”, w klasach trzecich (po gimnazjum), kadeci, którzy nie zadeklarowali wyboru historii na egzaminie maturalnym, jako jedno z trzech zadań praktycznych do wyboru²⁶ otrzymali następujące:

„Wykonaj [maksymalnie] minutowy letsplej (filmik) z gry komputerowej o tematyce wojskowej, policyjnej, medycznej lub strażackiej. Postaraj się w nim zawrzeć krótką „opowieść” lub fabułę z wyraźną kompozycją (wstępem, rozwinięciem i zakończeniem). Najlepsze letspleje zostaną zakwalifikowane do

²⁶ Pozostałe dwa tematy zostały sformułowane następująco: 1) Gry komputerowe w muzeum historycznym (np. jako dyrektor/dyrektorka Muzeum Historii Policji, Muzeum Historii Wojska lub Muzeum Historii Medycyny – czy i jak zrealizowałbyś/zrealizowałybyś ten pomysł? Czy granie w grę w przestrzeni muzealnej przybliży, czy oddala od tematyki danego muzeum?); 2) Twoje refleksje na temat filmu *Player One* (reż. S. Spielberg, USA 2018) – czy i jakie elementy historii gier komputerowych jesteś w stanie rozpoznać, w jakim sensie gracz – bohater filmu to performer, przechodzenie „z realu w wirtual” jako działanie czyli performans, do kiedy mój awatar to ja?

szkolnego konkursu²⁷. Można to zrobić korzystając z jednego z darmowych programów, np. tu są niektóre opisane [link]”.

Wszystkie trzy tematy poprzedzone zostały mottem mogącym stanowić drogowskaz: „Inspiracją do realizacji każdego z tematów jest teoria performansu. W najszerszej definicji: Performans to wielowymiarowe zdarzenie, albo nawet kłujące splątanych zdarzeń, w których każdy uczestnik może być postrzegany jako performer. Performans czyli działanie”.

Zadanie należało do nieobowiązkowych – uzgodniłem z uczniami, że nawet jeśli go nie wykonają, otrzymają minimalną częśćkową ocenę zaliczającą: dwójkę. W ten sposób kadeci, którzy zamierzali skupić się na przygotowaniach maturalnych do innych przedmiotów, otrzymywali taką możliwość. Nie wszyscy więc wykonali jedno z tych ćwiczeń, natomiast spośród tych, którzy wykazali się ambicją, część zdecydowała się przygotować letspleja. Co interesujące, choć nie można wykluczyć że przypadkowe (i nie należy na podstawie tej obserwacji wyciągać wniosków ogólnych), większość osób, które zdecydowały się na formę letspleja, nie należało do uczniów o dobrych lub bardzo dobrych wynikach w nauce, a autorka jednego z najciekawszych letsplejów w ciągu swojej średniej edukacji należała raczej do grupy tzw. szkolnych anarchistek, a z pewnością nie „kujonów”. Jeśli ta zależność potwierdziłaby się na większej grupie letsplejerów, można byłoby przypuścić, że w takiej formie upatrywali szansy na swoistą „rehabilitację wizerunku” w oczach nauczyciela, który mógł im przypiąć łątkę właśnie „anarchisty” czy ucznia słabego. Te zaś wnioski wiodłyby w stronę konkluzji o terapeutycznym potencjale zadań

²⁷ Konkurs został ogłoszony po upływie terminu wysyłania prac przez maturzystów. W ogłoszeniu konkursowym doprecyzowano zasady: „Nauczyciele prowadzący kółko historyczne z wiedzą o społeczeństwie zapraszają do udziału w konkursie praktycznym „Historia wizualna w działaniu – letsplaye mundurowe”. Prace konkursowe (letsplay czyli filmiki z gry komputerowej) o długości maksymalnie 1 minuty muszą być inspirowane tematyką wojskową, policyjną, strażacką lub ratowniczą (medyczną). Należy w nich zawrzeć krótką „opowieść” lub fabułę (historyjkę) z wyraźną kompozycją (wstępem, rozwinięciem, zakończeniem), oczywiście mogą to być historie alternatywne, niekoniecznie dotyczące prawdziwych bitew, postaci czy zdarzeń. Letsplaye nie mogą być wulgarnie, nie mogą epatować seksem lub przemocą; mogą mieć ironiczny dystans i zdrowy humor; sugerowana jest autorska narracja ucznia towarzysząca obrazowi. Letsplaye oceni komisja, autorzy prac spełniające warunki konkursowe, które otrzymają najwięcej punktów (w kategoriach: myślenie historyczne, oryginalność ujęcia, estetyka wykonania - wizualna oraz językowa) otrzymają oceny z przedmiotów historia i WoS, oraz nasze uznanie i satysfakcję. Można to zrobić korzystając z jednego z darmowych programów, np. tu są niektóre opisane: <https://www.eurogamer.pl/articles/2020-03-04-jak-nagrywac-gry-filmy-z-gier-i-ekran-na-pc-najlepsze-programy>. Prace należy wysłać... [...]” (wiadomość ogłoszona przeze mnie dziennikiem elektronicznym szkoły).

czy konkursów na letspleje (w związku z odstresowaniem, jakie może dać taka aktywność).

Letsplej 1: performans Oli

Kadetka z klasy III o profilu policyjnym przygotowała letspleja, w którym wcieliła się w rolę kierowcy uciekającego przed mundurowymi – pokazała (zainscenizowała) pościg. Performans trwa niecałe 50 sekund i jest pozbawiony autorского komentarza, słyszymy tylko dźwięk muzyki i odgłosy z samej gry. Akcja rozpoczyna się od pokazania animacji pojazdu – białego, sportowego Volkswagena Golfa, którym następnie awatar pędzi ulicami wzorowanej na amerykańskiej metropolii – miasta Rockport. Rajd widzimy z różnych kamer niczym w filmie (z wykorzystaniem montażu i różnych ujęć). W połowie pojawia się dramatyczna kulminacja – brawurowy przejazd pod naczepą ciężarówki, po czym wjechanie w blokadę policyjną. Oglądamy scenę zatrzymania i aresztowania przez policję – muzycznie słyhać przyspieszony rytm bicia serca (Oli, awatara, policjanta?), na końcu planszę z gry ze statystykami – co się wydarzyło (ile wykroczeń), ile trzeba zapłacić mandatu i w jakiej formie. Jako nauczyciel zwróciłem się w prywatnej korespondencji na MS Teams do uczennicy celem dopowiedzenia i wyjaśnienia przedstawionej sytuacji (przedłużając performans techniczny):

Ola: Według mnie trochę popsuł ten pasek z nazwą programu w którym ten filmik przerabiałam, nie da się go usunąć niestety:/

Nauczyciel (J.S.): Na konkurs mogłoby być, bo nikt się tam nie morduje i jest akcja od-do. Pasek nie szkodzi, nie mamy przecież profesjonalnych studiów [możliwości technicznych]. Powiedz jeszcze – miałaś ciarki jadąc pod tą ciężarówką?

Ola: W ogóle stresowałam się grając w tą grę, bo mało gram w takie typu gry haha i bardzo się cieszę, że to tak fajnie wyszło!

J. S.: Czyli doświadczyłaś zjawiska immersji²⁸ – wczułaś się w swoją bohaterkę/bohatera.

Ola: **Tak i bardzo dobrze się bawiłam, w sumie przy przerabianiu filmiku także.**

²⁸ Zob. np. M. Pietrowicz, *Zasady przeciw immersji. Zaangażowanie w narrację i zaangażowanie w system formalny gry*, „Replay. The Polish Journal of Game Studies” 2016, No. 1, przegląd różnych koncepcji immersji na s. 36–39.

J.S.: A czasowo – długo ta praca zajęła? Od instalacji po montaż letspleja (nie wiem czy liczyć samo „ogrywanie” gry).

Ola: Z graniem wydaje mi się, że z 2 godziny, więc trochę dużo, ale opłacało się jak widać po ocenie:D”.



Pozornie tego letspleja można zinterpretować jako przestrożę, szkolne *me-mento* dla kierowców przestrzegające przed łamaniem przepisów. Autorka zdaje się mówić – „to tylko gra, ale w prawdziwym świecie mogłoby się nie udać przejechać pod ciężarówką, a wjechanie w blokadę policyjną mogłoby się skończyć nie tylko kraksą Golfa, ale i kalectwem lub śmiercią kierowcy”. Jednak ta scenka może być rozpatrywana w szerszym kontekście. 4 marca 2021 r. odbył się *stream* „Gry komputerowe w szkoleniu wojska”, w którym Tomasz Grzyb przywołał zdarzenie z własnego doświadczenia: jako student grywał w *Microsoft Flight Simulator*; następnie podczas jednej z konferencji pozwolono mu skorzystać z prawdziwego symulatora wykorzystywanego w szkoleniu pilotów wojskowych – udało mu się wylądować, choć miał wcześniej do czynienia jedynie z wersją w postaci gry komputerowej. Grzyb stwierdził, że warto proponować tego typu szkolenia, jeśli istnieje choćby cień szansy na uniknięcie wypadków i przeciwiczenie różnych sytuacji przez symulatory, nim dojdzie do tego typu wyzwań w prawdziwym życiu²⁹.

²⁹ Szerzej na ten temat napisałem w przygotowywanej w Instytucie Kulturoznawstwa Uniwersytetu Wrocławskiego rozprawie na temat: *Performatyczność gier komputerowych. Czy grywalizacja zwiększy wydajność edukacji performatycznej?*

Letsplej 2: performans Natalii

Letsplej Natalii stanowi udane połączenie ćwiczenia z myślenia historycznego, materiału motywującego podjęcia pracy policjanta i zarazem performans. W 55 sekund udało się stworzyć przekonujący świat z uzupełniającymi się narracją wizualną (opowiadanie obrazem) i słownym komentarzem. Sama narracja jest celowo niedbała, autorka moduluje głos by sprawić wrażenie niedbałości, mowy potocznej, na pograniczu slangu marginesu społecznego; w tę konwencję wpisuje się tytuł performansu – „tłusty czwartek” (tytuł oryginalnie jest z małej litery, co już wzbudza pewien niepokój poznawczy).

Komentarz słowny rozpoczyna się od razu, w pierwszej sekundzie. Natalia mówi:

„**Dawno, dawno temu**, do służby zgłosił się pewny [!] mężczyzna. Oczywiście z ogłoszenia, które wskazywało na to, że przyjmą każdą osobę. Niestety, pech chciał, mężczyzna wszedł na komisariat policji, a funkcjonariusze zwyczajnie go wysmiali. Dlaczego? Dlatego, że gościu przyszedł z pasją. Ale jego masa i zbędne kalorie uświadomiły innym, że nie dogoni nawet złodzieja, który ukradnie pączki w tłusty czwartek. Zatem wrócił do domu i powiedział sobie, że się nie podda. I będzie ćwiczył. Więc odpalił komputer, założył słuchawki i wybrał odpowiednią grę do tego, by udowodnić, że każdy ma prawo do tego, by być tym, kim chce. [?] Wcielił się w policjanta, który zwyczajnie szuka dwóch inwestorów, którzy zabijają. [He?], złodziej z pączkiem... ale, zaraz, zaraz: przecież on tylko nick zmienił. Morał jest taki, żeby się nie poddawać. Jak widać, można wszystko”.

W tej krótkiej opowieści świat realny kilkakrotnie miesza się z wirtualnym. Natalia opowiada, sterując animowanym awatarem z nickiem „policjuunt”, o historii podjęcia pracy przez mężczyznę z nadwagą, a więc stanowiącego przeciwieństwo stereotypu policjanta jako wysportowanego przystojniaka. Bohater postanawia ćwiczyć, ale nie siłę fizyczną, mięśnie czy wytrzymałość – po powrocie do domu zasiada przed komputerem i uruchamia grę – policyjną grę, w której również wciela się w policjanta (gra w grze)³⁰. Wirtualny bohater o wyglądzie awatara z gry i głosie autorki performansu przez moment „ożywa”, by po wysmianiu przez kolegów z pracy, przejść z tej animizacji głębiej w świat

³⁰ Autorka letspleja „tłusty czwartek” zrealizowała go, grając w *Among us* (InnerSloth; wyd. na PC: 2018). Szerzej o tej grze zob. <https://www.gry-online.pl/gry/among-us/zc5cbb> [dostęp 23.05.2021].

wirtualny (w „rzeczywistości” zmienił tylko nick). Tytułowy tłusty czwartek i pączka można odczytać jako alegorię performansu policyjnego. Jon McKenzie przywołał książeczkę Michela Foucaulta *To nie jest fajka*, w której reprodukcję rysunku Magritte’a przedstawiającego fajkę podpisał „to nie jest fajka”. McKenzie przytaczał, że ręka, która dopisała to zdanie, „przedłuża raczej pisanie, aniżeli je ilustruje i dopełnia jego upadku”³¹. Podobnie można powiedzieć o tytule letspleja Natalii: „tłusty czwartek” nie jest (tylko) opisaniem treści filmiku, ale też zapowiedzią wydarzeń, które rozegrają się na którejś z płaszczyzn świata, który performerka proponuje. Biorąc pod uwagę pozytywny morał, „lekturę” czy seans tego letspleja można dedykować wszystkim kandydatom do podjęcia pracy w policji, a sugerując się tytułem – można go potraktować jak żart lub rytuał do odtwarzania w „święto policji” – jeśli podążymy stereotypowym obrazem amerykańskiego policjanta jako jedzącego pączki, „tłustym czwartkiem” możemy określić „święto policji”, jeśli natomiast odtworzymy letspleja innego dnia, również uczestniczymy w performansie, współtworząc to święto.



³¹ Cyt za: J. McKenzie, *Performuj, albo...*, s. 22.

Letsplej 3: wojna...

Termin nadsyłania prac konkursowych na najlepsze letspleje mundurowe określiłem tak, aby wynik konkursu mógł mieć jeszcze wpływ na zmianę ocen rocznych maturzystów (tych, którzy by zwyciężyli). Tak jak się spodziewałem, maturzyści nie wykonali dodatkowych prac – do konkursu zostało zakwalifikowanych jedynie kilka z letsplejów, które powstały jako ćwiczenie w ramach zadań dodatkowych z lekcji historii. Natomiast konkurs cieszył się zainteresowaniem także uczniów młodszych klas (znamienne, że wszystkie zgłoszenia wysłali kadeci z klas nauczanych przeze mnie, organizatora konkursu szkolnego).

Agnieszka z drugiej klasy o profilu wojskowym wykonała letspleja zaledwie 46-sekundowego. W pracy tej opowiedziała się za pacyfizmem. Wcieliła się w żołnierza walczącego we współczesnym konflikcie (co ciekawe, w komentarzu wypowiedziada się w rodzaju męskim), który poszedł na wojnę nieprzekonany co do jej sensu ani powodzenia. W krótkim filmie autorka uchwyciła więc rolę przypadku w historii, a także m.in. różnicę między tzw. wielką historią a historią zwykłych ludzi i mikrohistorią (rola jednostki). Analizując całość narracji, najbardziej adekwatne określenie to pacyfizm (komisja konkursowa określiła pracę jako „letsplej pacyfistyczny”). Mimo wrażenia nonszalanckiej modulacji (formy) głosu, w tych kilku zdaniach udało się dotknąć (sprowokować do) wielu emocji. Widać również wyraźną kompozycję wstęp–opowieść–zakończenie. Przytoczmy słowa Agnieszki:

„Wojna. Wojna nigdy się nie zmienia. Zawsze jest tak samo brutalna, przesycona żalem, smutkiem i śmiercią. Śmiercią tych, którzy najbardziej chcą żyć. A jednak – jestem ja. Do wojska szedłem ze świadomością, że od razu zginę. Nie robiło mi to różnicy, i tak byłem wyrzutkiem. Byłem nikim. Jak na ironię, to właśnie ja byłem szczęściarzem. Tu, wrzucony w sam środek bitwy, zniszczyłem czołg wroga, tam udało się zestrzelić wrogi samolot... No, ale: nie mów «hop», zanim nie przeskoczysz”.

Kontynuacja performansu: od konkursu do festiwalu

Jeszcze w czasie oczekiwania na zgłoszenia konkursowe (letspleje uczniów), trwał performans komisji: trzech nauczycieli – członków zespołu przedmiotowego nauczycieli historii i wiedzy o społeczeństwie, jednocześnie prowadzących kółko historyczne z wiedzą o społeczeństwie – z wykorzystaniem komunikatorów elektronicznych debatowało nad kryteriami oceniania przesłanych prac oraz ewentualną

formą ich rozpowszechnienia. Zgodziliśmy się na docenianie zwłaszcza prac najmocniej „historycznych”, a więc takich, w których uczniowie przejawiali myślenie historyczne, rozumienie zależności przyczynowo-skutkowych, umiejscowienie akcji w konkretnych realiach czasoprzestrzennych itd. Szybko zdecydowaliśmy o dyskwalifikowaniu prac niecenzuralnych lub zawierających wątki sugerujące jakąkolwiek przemoc, nawet na zasadzie ironii lub przekazu „to jest złe”.

W trakcie wymiany maili i rozmów telefonicznych pojawiła się propozycja utworzenia specjalnego kanału na serwisie YouTube, na którym będzie można zamieszczać prace konkursowe. W przeciwieństwie do „raz wykonanych” prac plastycznych w rodzaju plakatu lub gazetki szkolnej (jak również wszelkich prac pisemnych, które nauczyciele powinni archiwizować do końca sierpnia, czyli do końca danego roku szkolnego), której żywot jest tak długi, jak długo nie zostanie zniszczona lub zdjęta, formy elektroniczne mogą być trwale zarchiwizowane przez zamieszczenie w Internecie. Oczywiście przed publikacją jakichkolwiek treści należy się zabezpieczyć pisemną zgodą uczniów pełnoletnich lub rodziców uczniów niepełnoletnich. Tworząc internetową platformę czy chmurę z przeznaczeniem na treści szkolne lub wewnątrzszkolne konkursy (w tym archiwizowane prace poprzednich edycji danego konkursu), warto również dodać takie informacje w opisie danej strony lub kanału. Utworzyliśmy kanał *Letspleje mundurowe* i po uzyskaniu zgód, po ogłoszeniu wyników konkursu, promowaliśmy uczestników, udostępniając link z dostępem³². Inni uczniowie mogli zobaczyć prace kolegów, co w przyszłości może spowodować wzrost liczby zainteresowanych kolejnymi edycjami konkursu, a mimochodem także treściami przedmiotowymi z obszaru historii lub innych przedmiotów humanistycznych. Wydaje się, że już sam fakt, że nauczyciele historii organizują i promują nową (pierwszy tego typu konkurs historyczny w polskim szkolnictwie średnim?) formę aktywności, ma wpływ na refleksje uczniów typu: „dajmy szansę temu przedmiotowi i spróbujmy się uczyć”; „słuchajmy go na lekcji, bo robi fajne konkursy”; „to też historia, nie musi być nudna” itd.; a nawet prowokujące wyzwania typu: „co starzy wiedzą o grach, ja im pokażę!” – wyzwania (*challenges*) stanowią istotę performatyki.

W między czasie nadeszły kolejne prace konkursowe. Jeden letsplej wykonało dwóch autorów: chłopcy z klasy I (profil policyjny, po szkole podstawowej)

³² <https://www.youtube.com/channel/UCUPnrjnSbUnEVBBpcj7CY3Q> [dostęp 23.05.2021]. Trzy pierwsze zamieszczone w Internecie letspleje po miesiącu od utworzenia kanału łącznie miały ponad 150 wyświetleń.

zaprezentowali błyskawiczną przebieżkę Larą Croft w akompaniamencie motywu muzycznego z *Piratów z Karaibów*; Lara porusza się w fantastycznym, nierealistycznym świecie pełnym istot nadprzyrodzonych; komentarz wyraźnie jest stylizowany na produkcje Bartosza Walaszka, m.in. serial *Egzorcysta*. Dla osób niezorientowanych, filmik (letsplej) może wydać się zabawnym (letsplej jako zabawka) zagęszczeniem różnych tropów i motywów współczesnej popkultury, nie zawierającym jednak konkretnego przesłania lub fabuły. Twórcy ewidentnie czerpali dużą satysfakcję z zabawy formą (konwencją?); komisja miała trudności w klasyfikacji tej pracy z punktu widzenia historii, zwłaszcza gdy część członków nie znała kontekstu popkulturowego. Interesujące jest natomiast współdziałanie – autorzy znali zasady konkursu i zapewne świadomie zrezygnowali z miejsca na podium (trudno jednakowo ocenić pracę jednego i więcej autorów, zwłaszcza ze względu na ograniczone i porównywalne ramy czasowe) – zagrali dla gry, a nie wygranej. Ich aktywność (mimo, że nie zdobyli wyróżnienia ani nie zwyciężyli w konkursie) została doceniona i nagrodzona, a nauczyciel, nawet podświadomie, zapamięta ich dodatkową aktywność (zwłaszcza gdy będzie ich uczył w kolejnych klasach – a nawet jeśli nie, doświadczenie zdobyte w trakcie udziału w konkursie również ma charakter performatyczny i może sprowokować do kolejnych działań).

Pierwsze miejsce w konkursie otrzymała Agnieszka, autorka letspleja pacyfistycznego. Uczennica jako jedyna reprezentantka swojej szkoły kilka miesięcy wcześniej wzięła udział w Olimpiadzie Wiedzy o Filmie i Mediach (zapropoноваłem jej tę olimpiadę na podstawie dostrzeżenia talentu i wiedzy filmoznawczej w trakcie zajęć z wiedzy o kulturze w poprzednim roku szkolnym). Po wyniku konkursu szkolnego, jeszcze w trakcie trwania zdalnej formy zajęć, Agnieszka zwróciła się z prośbą o umożliwienie napisania zaległego sprawdzianu o innej porze niż reszta klasy. Zapropoноваłem formę alternatywną – wykonanie drugiego letspleja, pod warunkiem że, tak jak tematyka działu podręcznika aktualnie realizowanego, zakres miał obejmować historię XIX w. Wkrótce po tej decyzji, by nie sprawić wrażenia faworyzowania jednej uczennicy względem reszty klasy, ogłosiłem jako komunikat na przedmiotowej grupie klasowej taką samą możliwość dla pozostałych (nikt inny z niej nie skorzystał, ale mógł). Wykonana praca „letsplej za sprawdzian z historii XIX w.”, według mnie jako nauczyciela prowadzącego i po konsultacji z kierownikiem zespołu nauczycieli historii, okazała się ponadprzeciętna. W związku z tym, zapropoноваłem Agnieszce udział w Zamojskim

Festiwalu Filmowym³³. Z chwilą oddania maszynopisu artykułu do recenzji trwał nabór filmów do konkursu (zdaje się, że nikt dotąd nie zgłosił filmu w formie letspleja, mało prawdopodobne jest również to, czy nauczyciele historii w innych szkołach mundurowych proponują pełnoletnim uczniom udział/uczestnictwo w festiwalu filmowym), jak również konsultacje i praca nad materiałem³⁴.

Podsumowanie, postulaty, pomysły

Aby nie sugerować odbioru przedstawionych działań i ich wyników, nie przedstawiałem wyżej charakterystyki grupy „moich” kadetów. Większość uczniów była w wieku 17–18 lat (maturalna i przedostatnia klasa po skończonym gimnazjum); wśród przytoczonych letsplejów tylko jeden był autorstwa młodszych uczniów. Praktykowanie opisanej metody letsplejów rozpocząłem od starszych podopiecznych, aby zmaksymalizować szansę jej skuteczności, bowiem jak słusznie się wydawało, wymaga ona pewnego stopnia myślenia abstrakcyjnego, który niekoniecznie pojawia się u progu szkoły średniej (pierwsze klasy). Mimo że część opisanych zadań (ćwiczeń, wyzwań) nie była obligatoryjna, zdarzały się prace wykonane nie na temat (przedstawienie/recenzja gry zamiast autorskiej narracji/opowieści). Metoda ta, jak wiele innych, ma więc zarówno wady, jak i zalety.

Przed omówieniem zalet metody letsplejów zatrzymam się przy konkluzji na temat specyfiki pracy z młodzieżą mundurową. Różne mogły być i były motywacje podjęcia nauki w szkole tego typu, i nie było celem artykułu indywidualne rozpatrywanie ich w związku z wyborami gier i tematyką letsplejów. Przyglądając się jednak otrzymanym (jako zadania oraz prace konkursowe) pracom, dochodzimy do wniosków, które wysnuł Radosław Bomba, pisząc o transformacjach sfery pracy i życia zawodowego pod wpływem gier: „Na ironię zakrawa fakt, że wielu graczy inwestujących swój wolny czas w wirtualnych światach gier komputerowych na co dzień pracuje, zajmując się podobnymi kwestiami, tj. zarządzaniem, planowaniem, logistyką. Paradoksalnie więc, wracając z pracy, pod pretekstem «relaksu» i ucieczki od codziennej zawodowej rzeczywistości, angażują się w dokładnie takie same zadania, jakie wykonują w pracy, z tą różnicą, że w świecie gry zazwyczaj

³³ <http://www.zamoscfilmfestival.pl/page/2-idea.html> [dostęp 23.05.2021].

³⁴ W czasie ostatnich korekt tego artykułu było już wiadome, że Agnieszka nie wysłała jednak filmu na festiwal. Być może bardziej zachęcające (osiągalne) będzie proponowanie udziału w Festiwalu Filmów Jednominutowych (na temat dotychczasowych edycji; zob. <https://jednominutowki.pl/> [dostęp 13.02.2022 r.].

służyć one mają zabawie, a nie zarobkowi”³⁵. Podobnie uczniowie-kadeci, mogą wybrać dowolne tytuły i wykreować jakiegokolwiek scenki, w większości skupiali się na grach z elementami policyjnymi lub wojskowymi (przymiotnik „mundurowy” w nazwie konkursu na letspleje sugerował raczej, kto może być uczestnikiem, niż co powinno być przedstawione).

Zaprezentowanie zestawu praktycznych zastosowań letsplejów w dydaktyce historii na przykładzie szkoły średniej sprofilowanej mundurowo wykazało ich szeroki potencjał. Znaczenie gier komputerowych w dydaktyce (jako edurozrywki) nie musi polegać na graniu w gry (w sensie „przechodzenia” bądź ogrywania całych tytułów) lub omawianiu gier; jeśli wyodrębnimy z nich część, jaką są krótkie fragmenty rozgrywki połączone z komentarzem gracza, uzyskamy letspleje. Uczniowie mogą oglądać gotowe letspleje, stworzone nawet niekoniecznie na użytek lekcji historii (lub innych przedmiotów); mogą oglądać prace starszych kolegów wykonane specjalnie na potrzeby zajęć lub konkursu (zarchiwizowane letspleje konkursowe); mogą także sami tworzyć letspleje. Ostatnia z wymienionych możliwości w najpełniejszym zakresie wiąże się z performatywnym wymiarem edukacji: nauczyciel nie narzuca, jak np. w szkolnictwie pruskim, wyboru gry, sposobu narracji, estetyki ani nawet okresu historycznego. To, jaki świat wykreuje uczeń, zależy od wielu czynników; warunkiem zaistnienia performansu jest splot elementów (działań lub akcji) wykonanych przez różne osoby i sprzęty (performatuje zarówno nauczyciel, jak komputer, performatywne jest wspólne narzędzie się, jak to zrobić, uczniowie mogą zaproponować pracę w grupie i stworzenie wspólnego projektu – jak opisany wyżej letsplej dwuautorski). Nauczyciel nie jest zobligowany do znajomości wszystkich gier lub wszystkich ich aspektów³⁶: jako performer-tutor może jedynie proponować czy sugerować zmianę optyki lub motywować lepszą oceną, natomiast także uczy się od ucznia – nieznanych mu gier, ale też empatii – poznaje uczniowską wrażliwość na świat.

³⁵ R. Bomba, *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Toruń 2014, s. 304.

³⁶ W roku akademickim 2018/2019 autor hospitował prowadzone przez dra hab. Pawła Klinta zajęcia na temat: „Militaria w grach komputerowych”, realizowane dla kierunku Militarioznawstwo w Instytucie Historycznym Uniwersytetu Wrocławskiego. Prowadzący przyznał, że o wielu grach usłyszał po raz pierwszy właśnie od swoich studentów. Świadczy to o performatywnej świadomości nauczyciela akademickiego i zarazem bogactwie i różnorodności tej formy jako środka wspomagającego edukacją zarówno na poziomie szkolnictwa wyższego, jak i średniego i podstawowego.

BIBLIOGRAFIA

Opracowania

- Bazylewicz T., Hajdrych Ł (red.), *Gra w historię, historia w grach*, Poznań 2018.
- Bogacki M., *O współczesnym „ożywianiu” przeszłości – charakterystyka odtwórstwa historycznego*, „Turystyka Kulturowa” 2010, nr 5.
- Bomba R., *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Toruń 2014.
- Czajka Ł., *Wielka Wojna jako temat gier wideo. Wyzwania dla edurozrywki w Valiant Hearts i Battlefield 1*, „Homo Ludens” 2020, nr 1(13).
- Filiciak M., *Pomiędzy. Recenzja książki Films and Game: Interactions*, „Homo Ludens” 2015, nr 1 (7).
- Kout Y., *Breaking Down the Enchantment: A Critical Autoethnography of Video Gaming* (rozprawa doktorska wykonana pod kierunkiem Dr. L. Villaverde, University of North Carolina at Greensboro, USA, 2019).
- Kwiatkowski P., *Pamięć zbiorowa społeczeństwa polskiego w okresie transformacji*, Warszawa 2008.
- Marak K., Markocki M., *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze* *Studia przypadków*, Toruń 2016, wersja preprint dostępna online.
- McKenzie J., *Performuj, albo... Od dyscypliny do performansu*, przeł. T. Kubikowski, Kraków 2011.
- Olechnicki K., Szlendak T., Karwacki A., *Grupy rekonstrukcji historycznej. Edukacja i konsumowanie przeszłości*, Toruń 2016.
- Pieczyńska J., *Moda na let's play: jak zarabiać w zgodzie z prawem i fiskusem*, w: „Dziennik Gazeta Prawna: prawo, biznes, polityka” 2017, nr 39, dod. „Tygodnik Gazeta Prawna”.
- Pietrowicz M., *Zasady przeciw immersji. Zaangażowanie w narrację i zaangażowanie w system formalny gry*, „Replay. The Polish Journal of Game Studies” 2016, No. 1.
- Rohrshardt A.M. von, *Historia w turystyce kulturowej*, Warszawa 2018.
- Sanojca K. (red.), *Historyczne gry dydaktyczne – rozrywka, regionalizm, refleksja*, Wrocław 2018.
- Skotarczak D., Szczutkowska J., Kurpiewski P. (red.), *Historia wizualna w działaniu*, Poznań 2020.
- Smith P.A., Sanchez A.D., *Let's Play, Video Stream, and the Evolution of New Digital Literacy*, [w:] Zaphiris P., Ioannou A. (eds), *Learning and Collaboration Technologies. LCT 2015. Lecture Notes in Computer Science. Second International Conference, LCT 2015, Held as Part of HCI International 2015, Los Angeles, CA, USA, August 2–7, 2015, Proceedings*, vol. 9192. Springer International Publishing Switzerland, 2015.
- Szlendak T., Nowiński J., Olechnicki K., Karwacki A., Burszta W.J., *Dziedzictwo w akcji. Rekonstrukcja historyczna jako sposób uczestnictwa w kulturze*, Warszawa 2012.

- Szymala J., *Oswajanie przestrzeni. Wojna inflancka 1600-1602 w grze komputerowej Kozacy 3* [w:] „Our Europe. Ethnography – Ethnology – Anthropology of Culture” 2020, vol. 9.
- Szymala J., *Powstanie kozackie 1648–1658 w grach komputerowych*, [w:] *idem, Powstanie kozackie 1648–1658. Studium z historii wizualnej*, Kraków 2019.
- Wiater P., *Technologiczne uwarunkowania zmiany: przemiana gier wideo czy ewolucja filozofii gracza?*, rozprawa doktorska napisana pod kierunkiem dra hab. Piotra Gizy, Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie, 2018 (praca dostępna online).
- Wiszewski P. (red.), *Bliska historia: o badaniach historii lokalnej i regionalnej*, Warszawa 2018.
- Wojdon J. (red.), *Historia w przestrzeni publicznej*, Warszawa 2018.

Strony internetowe

- https://apd.umcs.pl/diplomas/146605/?_s=1 [dostęp 13.02.2022].
- <https://gamingsociety.pl/artukul/gry-jako-lektury-felieton-1114939/> [dostęp 6.04.2021].
- <https://jednominutowki.pl/> [dostęp 13.02.2022 r.].
- <https://www.ko.olsztyn.pl/2020/11/04/gra-jako-lektura-w-przedmiotach-humanistycznych/> [dostęp 6.04.2021].
- <https://www.youtube.com/channel/UCUPnrjnSbUnEVBBpjc7CY3Q> [dostęp 23.05.2021].
- <https://www.youtube.com/watch?v=ee1cwBsbWMA&list=PLvy1ZtcElnUoON9-78c1OUAhmJcItQ1Io> [dostęp 23.05.2021].
- <http://www.zamoscfilmfestival.pl/page/2-idea.html> [dostęp 23.05.2021].
- <https://wyborcza.pl/7,156282,26047863,polska-gra-lektura-szkolna-na-rowni-z-hamletem-mistrzem.html> [dostęp 30.05.2021].

