

Arnold Kłonczyński

Zalety i ograniczenia gamifikacji jako metody kształcenia w naukach humanistycznych

Współczesna dydaktyka wciąż poszukuje nowych metod, które umożliwiają coraz efektywniejsze kształcenie na wszystkich poziomach edukacyjnych. Konieczność stosowania nowych rozwiązań wynika z tego, że każde pokolenie wychowuje się i uczy w odmiennych warunkach. Przed laty szeroki dostęp do mediów spowodował zainteresowanie wykorzystaniem najróżniejszych technik multimedialnych w procesie kształcenia na wszystkich etapach, dlatego obecnie niemal każda sala, w której odbywają się zajęcia, musi być odpowiednio wyposażona w sprzęt multimedialny, tak jak kiedyś w kredę i czarną tablicę. Współcześnie, aby skutecznie uczyć, należy brać pod uwagę również te środki, które są częścią życia codziennego uczniów i studentów. Poszukuje się więc różnych, efektywnych sposobów zastosowania tabletów czy smartfonów na zajęciach. Jedną z nowszych metod, korzystającą z umiejętności zdobytych poza uczelnią, jest gamifikacja. Samo pojęcie pochodzi od angielskiego terminu *game*, czyli gra, i zostało wprowadzone do dydaktyki stosunkowo niedawno¹. Metoda ta przystosowuje do potrzeb edukacyjnych zasady typowe dla gier komputerowych, fabularnych i innych, a przede wszystkim odwołuje się do rywalizacji jako czynnika motywującego uczestników gry. Stąd też zamiennie używa się terminu grywalizacja, podkreślając aspekt związany z pokonywaniem poszczególnych etapów i nagradzaniem tych uczestników, którzy osiągną szybko oczekiwany cel. Część autorów wykorzystujących tę metodę w praktyce używa terminów gryfikacja lub grywalizacja, uznając, że właściwie oddają one istotę zmagani uczestników polegającą na osiągnięciu lepszych wyników w rywalizacji z innymi uczestnikami kursu². Katarzyna Skok zaproponowała również termin playifikacja, który podkreśla aspekty rywalizacji, współpracy i potrzeby zaspokojenia ciekawości w celu poprawy doświadczenia i zaangażowania użytkownika³. Spośród tych propozycji termin gamifikacja wydaje się być najwłaściwszy, gdyż ma charakter uniwersalny ze względu na swój międzynarodowy charakter i jest najczęściej stosowany w publikacjach na ten temat. Celem niniejszych rozważań jest przybliżenie podstawowych cech gamifikacji jako metody kształcenia oraz refleksja na temat

¹ P. Rodwald, *Edukacyjny system gamifikacyjny*, „EduAkcja. Magazyn edukacji elektronicznej” 2015, nr 1, s. 19; M. Mochocki, M. Sobociński, *LMS dla edukacyjnej gamifikacji akademickiej: potrzeby i pomysły* [w:] *E-edukacja w praktyce – wyzwania i bariery*, pod red. M. Dąbrowskiego, M. Zajęc, Warszawa 2014, s. 172.

² P. Tkaczyk, *Zakamarki marki: rzeczy, o których mogłeś nie wiedzieć, zapomnieć lub pominąć podczas budowania swojej marki*, Gliwice 2011, s. 184.

³ K. Skok, *Gamifikacja i edukacja – rola motywacji w procesie uczenia się* [w:] *Przyszłość edukacji – edukacja przyszłości*, pod red. W. Welskopa, Łódź 2014, s. 247.

możliwości jej szerszego wykorzystania na zajęciach z przedmiotów humanistycznych, jak również wskazanie na walory i zagrożenia wynikające z jej zastosowania.

Wykładowcy, szukając nowych metod kształcenia, zwrócili uwagę na zainteresowanie uczniów i studentów różnego rodzaju grami komputerowymi i fabularnymi. Podkreśla się, że gry stają się popularne ze względu na różnorakie walory kompensacyjne, estetyczne, edukacyjne i społeczne, np. interaktywność⁴. Jak wskazują badania, około 97% 12–17-latków gra regularnie w gry komputerowe, a połowa z nich poświęca im czas codziennie⁵. Popularność najróżniejszych gier pozwala przypuszczać, że współczesne pokolenie młodzieży szkolnej i akademickiej jest bardzo dobrze zorientowane w zasadach rządzących grami i pozytywnie nastawione do tego rodzaju aktywności. Wychodząc z założenia, że efektywność kształcenia zależy m.in. od zdiagnozowania grupy, która będzie uczestniczyła w danych zajęciach, przytoczone wyżej dane mają bardzo istotne znaczenie. Szkoły wyższe nie mogą nie reagować na to, w jaki sposób nowo przyjęci studenci pracowali na lekcjach w szkołach gimnazjalnych i szkołach średnich. Dotyczy to nie tylko różnych braków, które kandydatom na studia wytykają pracownicy wyższych uczelni, ale też nowych umiejętności, które pojawiły się wraz z używaniem np. podręczników multimedialnych, a nie zawsze są dostrzegane w kształceniu uniwersyteckim⁶. Dzięki właściwemu zbadaniu grupy przed rozpoczęciem zajęć wykładowcy mogą lepiej poznać kolejne roczniki swoich studentów i dostosować metody pracy do prezentowanego przez nich poziomu umiejętności. Skoro młodzież szkolna tak wiele czasu poświęca grom, to uzasadnione jest poszukiwanie rozwiązań dydaktycznych wykorzystujących gry w dydaktyce szkoły wyższej. Granie w gry komputerowe nie jest tylko domeną młodzieży szkolnej. Z badań ankietowych wynika, że średni wiek gracza to 30 lat, natomiast aż 37% graczy ma więcej niż 35 lat⁷. Oznacza to, że gry są na tyle powszechne, że wykorzystanie ich mechanizmów w celach edukacyjnych jest w pełni uzasadnione.

Pomysł wykorzystania w procesie edukacji zasad, według których tworzone są gry, narodził się w Stanach Zjednoczonych. Celem było zwiększenie zaangażowania studentów, a tym samym podniesienie efektywności kształcenia poprzez zastosowanie mechanizmów motywacyjnych występujących podczas gry. W rezultacie w ostatnim dziesięcioleciu powstała nowa metoda, polegająca na wprowadzeniu intrygującej formy oraz zasad organizacji procesu kształcenia opartych na rywalizacji i emocjach występujących przy długofalowym zaintrygowaniu gracza fabułą. Nie był to typowy eksperyment edukacyjny, gdyż sięgnięto do doświadczeń wynikających z szerokiego zastosowania gamifikacji w różnych dziedzinach, np. w marketingu i biznesie, gdzie z sukcesem wykorzystywano ją od wielu lat⁸.

⁴ J.Z. Szeja, *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*, Kraków 2004, s. 151.

⁵ P. Rodwald, *Edukacyjny system...*, s. 19.

⁶ O polskich doświadczeniach związanych z e-podręcznikami zob. R. Lorens, *E-podręcznik w ramach projektu „cyfrowa szkoła”*, „E-mentor. Dwumiesięcznik Szkoły Głównej Handlowej w Warszawie” 2013, nr 4, s. 51.

⁷ P. Rodwald, *Edukacyjny system...*, s. 19.

⁸ J. Janowicz-Świdarska, *Gra w klasy – mechanizmy gier biznesowych a e-edukacja* [w:] *E-edukacja w praktyce...*, s. 160.

Gamifikacji mogą podlegać pojedyncze zajęcia lub cały kurs. W przypadku jednostkowych zajęć możliwe jest wprowadzenie zaledwie elementów tej metody, dlatego nie uzyska się takich efektów, jak w przypadku ćwiczeń, które obejmują większą liczbę godzin i są rozłożone na kilka lub kilkanaście tygodni. Zgamifikowany kurs wprowadza fikcyjną narrację, która nawiązuje do świata fantasy znanego z większości gier. Historie, które się proponuje, mają intrygującą, często tajemniczą atmosferę⁹. Najważniejszymi cechami opowieści musi być ich atrakcyjność dla uczestnika oraz możliwość rozbudowy, często wielowątkowej, na każdym etapie. Twórcy programu „Gamedec – W matni” realizowanego w ramach Humanistyki 2.0 na Uniwersytecie im. Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy starali się zainteresować studentów, pisząc: „Młody kandydacie na gamedeca. Liczymy na Ciebie i Twoje zaangażowanie. Świat stanął nad przepaścią. Wszyscy zostaliśmy uwikłani w rozgrywki wielkich potentatów, koncernów, lobbystów, polityków i rządów. Świat Realium przenika się z Virtualium, opleciony troniką i analityką, doświadczany poprzez media, ujęty w globalne systemy o rosnącej złożoności. To jest czas gamedeków. Dzisiaj Ty i Tobie podobni adeptci, poznając reguły i mechanizmy rządzące wszelkimi grami tego świata, mają szansę na zmianę przyszłości”¹⁰. Są też narracje nawiązujące do filmów grozy lub literatury kryminalnej, jak propozycja kursu realizowanego w Katedrze Logopedii Uniwersytetu Gdańskiego zachęcająca studentów do zdemaskowania pseudopsychoterapeutów, którzy: „Przyczyniają się również do szkodliwego społecznie zniekształcenia wizerunku terapeutów, którzy pomagają swoim klientom poprzez terapie uznane przez Polskie Towarzystwo Psychologiczne. Prawie dziesięć miesięcy trwała obserwacja podejrzanych. Teraz czas przejść do działania”¹¹.

Obok wprowadzenia atrakcyjnej i intrygującej narracji ważne jest określenie ról poszczególnych uczestników, w tym koordynatora całego projektu. Niektóre propozycje nawiązują do terminologii znanej z gier komputerowych, nazywając prowadzącego zajęcia „mistrzem gry”, uczestników „graczami”, a zaliczane formy sprawdzenia wiedzy i umiejętności „potworami”¹². Istnieje obawa, że zaproponowana historia będzie mało atrakcyjna lub infantylna, gdyż nie każdy ze studentów chce być czarodziejem lub wojownikiem. Taka formuła tylko zniechęci studentów do udziału w tak zaprojektowanych zajęciach¹³. Kontekst fabularny musi być atrakcyjny, ale nie trywialny. Jednocześnie narracja powinna być tak zbudowana, aby stworzyć poziomy gry, które uczestnik będzie pokonywał, np. strefy wtajemniczenia lub poszczególne etapy (geograficzne, chronologiczne itp.), które należy przemierzyć, aby uzyskać nagrodę. Każdy kolejny poziom powinien być bardziej zaawansowany, ale jednocześnie jego osiągnięcie powinno być możliwe – ewentualnie w kilku próbach. Należy jednak pamiętać, że gamifikacja nie jest grą edukacyjną,

⁹ M. Mochocki, M. Sobociński, *LMS dla edukacyjnej gamifikacji akademickiej...*, s. 173.

¹⁰ M. Sobociński, M. Mochocki, *Gamedec „W matni”*, http://www.ideatorium.ug.edu.pl/pliki/inspiracje/gamifikacja/kurs_GAMEDEC_W_matni_2014_M.Sobocinski,_M.Mochocki.pdf [dostęp 12.01.2016].

¹¹ *Operacja „Kozetka”*, <http://annamariarogala.wix.com/beka#!misja/c4nz> [dostęp 22.01.2016].

¹² T. Kamiński, *UE a świat zewnętrzny. Program kursu dla studentów II roku studiów magisterskich*, Uniwersytet Łódzki, www.ideatorium.ug.edu.pl/pliki/inspiracje/gamifikacja/kurs_UE_a_swiat_zewnetrzny_2014_Tomasz_Kaminski.pdf [dostęp 22.01.2016].

¹³ M. Mochocki, M. Sobociński, *LMS dla edukacyjnej gamifikacji akademickiej...*, s. 178.

narracja służy wyłącznie nadaniu klimatu całemu przedsięwzięciu, a nie jest celem samym w sobie.

Opisywana metoda wymaga jasnej formy przekazu, a także stałej interakcji pomiędzy prowadzącymi a uczestnikami oraz pomiędzy samymi studentami. Kierownikom projektu daje możliwość śledzenia postępów i reagowania na pojawiające się problemy, a studentom możliwość obserwacji dokonań współuczestników. Uzyskanie informacji zwrotnej na każdym etapie jest dla uczestników bardzo istotne, szczególnie w sytuacji gdy student nie może pokonać któregoś z etapów gry. Ponadto publikowanie bieżących wyników i udostępnianie ich wszystkim uczestnikom może wzmocnić zaangażowanie studentów. W tym celu wykorzystuje się najrozmaitsze komunikatory i narzędzia cyfrowe, tworzy się na potrzeby kursu strony internetowe. Często wzorują się one na estetyce gier komputerowych i posługują się podobną terminologią (np. awatary, poziomy i inne). Tam studenci obserwują tabelę wyników, listy rankingowe, otrzymują kolejne zadania itd. Jest to ważne, ponieważ założeniem metody jest wzmocnienie motywacji studentów. Użytkuje się ją nie tylko w procesie zdobywania przez uczestnika kolejnych poziomów, ale również dzięki konkurencji z innymi studentami. Rywalizacja, porównanie swoich dokonań z pozostałymi graczami może mobilizować i jeszcze bardziej angażować w grę¹⁴. Udział w zgamifikowanych zajęciach może mieć również charakter grupowy. Znacznie trudniej zorganizować taki kurs, gdyż należy uwzględnić zróżnicowanie osób tworzących jeden zespół. Grupowa rywalizacja daje jednak możliwość kształtowania umiejętności pracy w zespole – kompetencji ciągle zaniedbywanej w polskich szkołach niezależnie od poziomu edukacyjnego. Wymagane jest tu określenie ról pełnionych w grupie przez poszczególnych uczestników, zakresu odpowiedzialności za podjęte działania, które finalnie złożą się na sukces lub niepowodzenie całego zespołu.

Przygotowując zajęcia prowadzone tą metodą, należy zastanowić się nad tym, jakie cele w zakresie treści i umiejętności można zrealizować za jej pośrednictwem. Kolejnym etapem jest klasyfikacja wiedzy i umiejętności, które powinni osiągnąć uczestnicy według stopnia trudności. Następnie można przystąpić do formułowania zadań i sposobu prezentacji wyników przez studentów kończących kolejne etapy. Pokonanie jednego z etapów będzie warunkiem do udziału w następnym. Zaleca się, aby poziomy miały zróżnicowany charakter, tak aby uczestnicy nie utracili motywacji do dalszej gry i nadal mieli szansę jej kontynuowania. Nie wszyscy muszą podążać tą samą ścieżką do osiągnięcia zamierzonego efektu.

Jednym z walorów gamifikacji jest zwiększenie motywacji studentów poprzez szczegółowo opracowane systemy oceniania¹⁵. Najprostsze sprowadzają się do przeliczenia sumy zdobytych punktów na ocenę końcową. Wcześniej odpowiednia wartość punktowa przyporządkowana jest do poszczególnych etapów, np. za punktualność na zajęciach, zapoznanie się z wymaganą lub zalecaną literaturą przed zajęciami oraz za przeczytanie pozycji nadobowiązkowych, które omawia się indywidualnie na konsultacjach. Zalicza-

¹⁴ J. Janowicz-Świdorska, *Gra w klasy...*, s. 161.

¹⁵ G. Uhman et al., *Gamifikacja – innowacyjne metody nauczania: na lekcjach można grać!*, Zielona Góra 2015, s. 37.

nie poszczególnych testów, kolokwiów oraz terminowe składanie prac pisemnych o zróżnicowanym poziomie jest szansą uzyskania kolejnych punktów. Istnieją również systemy bardziej rozbudowane. W zależności od charakteru przedmiotu wprowadza się punkty za udział w dyskusji, za przygotowane prezentacje, za dodatkowe formy aktywności, np. recenzje książek, relacje z konferencji naukowych itd. Twórca zajęć z przedmiotu Eksploracja danych prowadzonego na Politechnice Poznańskiej zaproponował uczestnikom możliwość zdobywania punktów za udział w cotygodniowym quizie (100 XP), za obecność na zajęciach (100 XP), za podjęcie czterech zadań specjalnych (1000 XP), ale przewidział również punkty ujemne za spóźnienia (-10 XP). Ponadto stworzył możliwość stawiania wyzwań konkurencyjnym grupom, dzięki którym osłabia się przeciwników¹⁶. W zależności od charakteru przedmiotu, poziomu zaawansowania uczestników, konieczności podniesienia motywacji oraz pomysłowości autora punktowane są również inne działania, np. szybkość wykonania zadania, współpraca, największy skok punktowy z etapu na etap, pomoc innym. Przewiduje się również nagrody lub ukryte, niespodziewane bonusy. Podniesienie motywacji następuje dzięki nagradzaniu za próby podjęcia trudnego zadania, ale też próby wyjścia z porażki, gdyż docenia się w ten sposób zdobywanie doświadczenia przez uczestnika oraz zachęca się go do podjęcia kolejnej próby¹⁷.

W kształceniu na poziomie uniwersyteckim, mimo że metoda jest stosunkowo młoda, istnieje już szereg interesujących doświadczeń związanych z zastosowaniem gamifikacji. Najbardziej zaawansowani są pracownicy uczelni amerykańskich, którzy od 2010 r. coraz częściej wykorzystują taki system pracy ze studentami. Również w Polsce istnieją przykłady dobrych praktyk w tym zakresie. Od kilku lat funkcjonują zespoły, które zaangażowały się w stworzenie ram teoretycznych i zasad wdrożenia gamifikacji na potrzeby realizacji programów kształcenia. Jedną z takich inicjatyw jest międzyuczelniany projekt „Gamifikacja szkolnictwa wyższego w Polsce” realizowany pod szyldem Polskiego Towarzystwa Badania Gier. Towarzystwo wydaje od 2009 r. pismo „Homo Ludens”, w którym publikuje szereg praktycznych materiałów przydatnych do pracy metodą gamifikacji. Organizuje również cykliczne konferencje poświęcone teorii i zastosowaniu gier. Jedną z nich pt. „Kulturotwórcza funkcja gier. Gry stosowane i gamifikacja” odbyła się w Poznaniu w listopadzie 2013 r. i stanowiła forum wymiany niezwykle ciekawych refleksji związanych z gamifikacją. Innym przedsięwzięciem są znakomite konferencje dydaktyki akademickiej pod nazwą „Ideatorium” organizowane przez Wydział Biologii Uniwersytetu Gdańskiego¹⁸. Uczestnicy dzielą się swoimi doświadczeniami, prezentują rezultaty wprowadzania na zajęciach innowacji dydaktycznych, często ryzykownych. Żywa dyskusja towarzysząca prezentacjom oraz możliwość zaznajomienia się z sylabusami zajęć prowadzonych m.in. metodą gamifikacji powodują, że jest to doskonała okazja

¹⁶ http://dmlab.cs.put.poznan.pl/dokuwiki/doku.php#sposob_zaliczenia_przedmiotu [dostęp 23.01.2016].

¹⁷ Tabela „Elementy mechaniki gry” (materiały z I Warsztatów dla nauczycieli akademickich „Ideatorium practicum”, Uniwersytet Gdański 2014), http://www.ideatorium.ug.edu.pl/pliki/inspiracje/gamifikacja/tabela_elementy_mechaniki_gry_ideatorium_practicum_2014.pdf [dostęp 22.01.2016].

¹⁸ *Dobre praktyki kształcenia w świetle doświadczeń Uniwersytetu Gdańskiego*, pod red. M.Z. Wiśniewskiej, Gdańsk 2015, s. 82–83.

do wymiany doświadczeń w tym zakresie. Pracownicy wspomnianego wydziału należą do prekursorów gamifikacji w Polsce – w szczególności Joanna Mytnik-Ejsmont i Wojciech Glac, którzy przygotowali szereg kursów wykorzystujących tę metodę.

Gamifikacja znajduje również zastosowanie w naukach humanistycznych. W Polsce często stosowana jest na kursach z zakresu zarządzania, natomiast w innych dziedzinach dotychczasowe doświadczenia są znacznie mniejsze. W Stanach Zjednoczonych możliwość gamifikowania zajęć z zakresu historii i historii sztuki wprowadziła Anne McClanan, oferując w 2015 r. kursy „Historia sztuki gotyckiej” oraz „Sztuka bizantyńska”, których szczegółowe zasady opublikowała wraz z opisami oraz prezentacjami video na platformie internetowej¹⁹. Z tej metody korzystają również inne uczelnie amerykańskie, a ostatnio także muzea współpracujące ze szkołami średnimi i wyższymi uczelniami. Wprowadzona fabuła ułatwia aktywne zwiedzanie muzeum, przez co zwiększa zaangażowanie odwiedzających²⁰. Skoro zainteresowanie gamifikacją wśród humanistów jest mniejsze niż w środowisku np. biologów, warto zastanowić się, jakie korzyści może przynieść ta metoda na zajęciach z nauk humanistycznych i jakie niesie za sobą zagrożenia, które zniechęcają do jej wykorzystania.

Należy zauważyć, że wykładowcy reprezentujący różne obszary wiedzy, stosując gamifikację na swoich zajęciach, często w tworzeniu narracji sięgają po wątki nie tylko fantastyczne, ale też historyczne. Na przykład autor kursu „Phonetica” (Uniwersytet im. Kazimierza Wielkiego) odwołuje się do amerykańskiej historii, umieszczając narrację w przeszłości stosunków amerykańsko-brytyjskich i wzywając uczestnika do zamustrowania się na statku o nazwie Phonetica, który udaje się w rejs po minionych czasach, zaczynając od wypraw wikingów do Ameryki Północnej. Ta wędrówka w czasie pozwala poznać uczestnikom kursu rozwój i zróżnicowanie fonetyczne języka angielskiego²¹. Nauki humanistyczne, takie jak historia, archeologia, historia sztuki, mają tę przewagę nad innymi, że nie muszą tworzyć fikcyjnych narracji, lecz mogą sięgnąć po prawdziwe, które są przedmiotem studiów. Student z zainteresowaniem mógłby uczestniczyć w wyprawie krzyżowej, rozwiązując na każdym etapie zadania związane z zapoznaniem się z literaturą fachową, historią miejsc zdobywanych przez krzyżowców, tekstami źródłowymi pochodzącymi z epoki, przykładami dzieł sztuki itd. Znajomość np. geografii historycznej czy języka łacińskiego wyznaczałaby poziomy trudności na każdym etapie. Nie tylko podążanie z armiami, ale też wędrówki po średniowiecznym Gdańsku czy strategię polityczne dyplomacji okresu międzywojennego mogą tworzyć ramy przydatne do budowania napięcia i w ten sposób zaangażować studentów do udziału w zajęciach prowadzonych tą metodą. W przypadku nauk humanistycznych narracja stanowić może cel zajęć, czyli dogłębne poznanie jakiegoś wydarzenia czy procesu zachodzącego w przeszłości²². Ist-

¹⁹ *Game-Based Learning and Gamification in Art History*, <https://sites.google.com/a/pdx.edu/mcclanan-online/gamification> [dostęp 16.10.2016].

²⁰ *Gamifikacja na lekcjach historii*, <http://grywalizacja24.pl/gamifikacja-na-lekcjach-historii/> [dostęp 16.10.2016].

²¹ M. Sobociński, *Phonetica*, English Department, Kazimierz Wielki University, http://www.ideatorium.ug.edu.pl/pliki/inspiracje/gamifikacja/kurs_Phonetica_2014_Mikolaj_Sobocinski.pdf [dostęp 22.10.2016].

²² Bardzo przydatne są tu doświadczenia wynikające z zastosowania gier fabularnych na zajęciach (LARP,

nieją już doświadczenia związane ze stosowaniem gier miejskich, które z powodzeniem wykorzystuje się w kształceniu humanistycznym. Wzbudzają one duże zainteresowanie. Sięgają po nie edukatorzy pracujący np. w muzeach i samą formą przyciągają zainteresowanych do aktywnego zwiedzania, np. gra miejska „Śladami emigranta”²³. Być może te doświadczenia należałoby przenieść do sal uniwersyteckich i wykorzystać w zaplanowaniu pełnego, zgamifikowanego kursu.

Gamifikacja jako metoda prowadzenia zajęć uniwersyteckich posiada szereg zalet²⁴. Jeśli, jak twierdzą autorzy raportu *Pogłębiona analiza istniejących metod elastycznego uczenia w Polsce i w USA*, przeciętny gracz poświęca około dziesięciu godzin tygodniowo na udział w grach, to metoda opierająca się na takich samych zasadach jak gry ma szansę zainteresować szersze grono studentów²⁵. Przede wszystkim spełnia ona zasadniczy cel, jakim jest zwiększenie motywacji studentów – uczestników zajęć. Joanna Janowicz-Świdorska, dokonując ewaluacji efektywności gamifikacji, odnotowała, że 76% studentów uznało cały proces za pomocny w zrozumieniu problematyki przedmiotu, a 71% stwierdziło, że samodzielne realizowanie zadań podniosło ich zaangażowanie. Ponadto dla jednej trzeciej uczestników kursu konkurencja z pozostałymi studentami miała zdecydowanie motywujący charakter²⁶. Te obserwacje potwierdzają również inni wykładowcy wykorzystujący gamifikację. Pozostaje pytanie: czy studentów świadomie wybierających kierunek studiów trzeba motywować do udziału w zajęciach takimi metodami? Czy w ogóle pracownicy wyższych uczelni powinni podejmować działania na rzecz aktywizowania i angażowania studentów do udziału w zajęciach, do których nikt ich nie zmusza? Jest to oczywiście problem wymagający szerszej dyskusji. Niemniej, istnieje niebezpieczeństwo, że oparcie całości kursu wyłącznie na zewnętrznej motywacji, czyli staraniu o lepszy wynik, może spowodować zniszczenie motywacji wewnętrznej związanej ze studiowaną dziedziną²⁷. Może się okazać, że student tak zatraci się w zdobywaniu punktów, że staną się one najważniejszą wartością, dla której uczestniczy w zajęciach²⁸.

Warto pamiętać, że gamifikacja wykorzystuje mechanizmy stosowane w grach, np. komputerowych, gdzie efekty są osiągalne i mierzalne. Przeniesienie tych zasad na zgamifikowany kurs pozwoli uczestnikowi określić swoje szanse, możliwości i nakład pracy potrzebny do osiągnięcia satysfakcjonującego wyniku. Ponadto udział w grach daje poczucie zadowolenia z uzyskiwanych etapowo celów i eliminuje psychologiczne skutki

czyli *live action role-playing*), zob. M. Mochocki, *Teatralne gry fabularne (LARP-y) na lekcjach historii – raport z badań*, „Homo Ludens” 2012, nr 1, s. 149 i nast.

²³ Gra miejska w Gdyni „Śladami emigranta”, <http://gdynia.naszemiasto.pl/artukul/gra-miejska-sladami-emigranta-w-gdyni-zagadki-z,1387105,gal,t,id,tm.html> [dostęp 25.01.2016].

²⁴ M. Pankiewicz, *Gamifikacja – tymczasowy trend czy długofalowa strategia?*, „Zarządzanie zasobami ludzkimi” 2015, nr 2, s. 124–125.

²⁵ M. Zając, D. Kwiatkowska, M. Dąbrowski, *Pogłębiona analiza istniejących metod elastycznego uczenia w Polsce i USA. Raport z badania realizowanego w ramach projektu innowacyjnego testującego PI-PWP Gra w studia podyplomowe*, Toruń 2013, s. 18.

²⁶ J. Janowicz-Świdorska, *Gra w klasy...*, s. 162.

²⁷ P. Rodwald, *Edukacyjny system...*, s. 21.

²⁸ Paweł Tkaczyk wyróżnia cztery typy graczy (rekordziści, badacze, społecznicy, zabójcy), zob. P. Tkaczyk, *Zakamarki...*, s. 188.

porażki, dając możliwość podejmowania kolejnych prób. Opierając się na doświadczeniu graczy, można przyjąć, że uczestnicy zgamifikowanych zajęć również nie będą odczuwali porażki jako czegoś ostatecznego, czego nie można już poprawić. Katarzyna Skok zwróciła uwagę na bardzo ważny element związany z motywacją uczestników kursu prowadzonego w taki sposób. Gdy tematyka zajęć i zadania do wykonania są trudne i wymagają większego nakładu czasu, może to zniechęcać studentów. Zastosowanie tej metody może być wówczas pomocne, gdyż „gamifikacja procesu uczenia się przenosi akcent z czystej motywacji zewnętrznej (»trzeba napisać ten esej...«) na motywację, jaką posiadają gracze (»nie chce mi się pisać tego eseju, ale warto go napisać, by zdobyć kilka punktów w rankingu i zyskać dostęp do nowych treści«)»²⁹.

Wśród innych zalet gamifikacji wymienia się konieczność opracowania szczegółowego systemu oceniania. Jest to ważny obszar, ciągle niedoskonały, mimo wprowadzenia Krajowych Ram Kwalifikacji i wynikających z nich regulacji dotyczących organizacji kształcenia. Gamifikacja pomaga w stworzeniu systemu oceny wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych na różnych poziomach. Poprzez premiowanie systematyczności umożliwia uzyskanie wyższych ocen osobom, które pracują przez cały semestr, a nie tylko w przededniu zbliżającej się sesji egzaminacyjnej. Osiągając pewien etap, uczestnicy mogą być już pewni pozytywnej oceny końcowej, a jej ostateczna wartość będzie wynikiem dalszych starań³⁰. Taka metoda ze względu na stałą informację zwrotną o postępach lub ich braku umożliwia również monitorowanie całego procesu przyswajania wiedzy i pomaganie studentom w trudnych sytuacjach. Twórcy poszczególnych kursów, sięgając po gamifikację, muszą również pamiętać o konieczności dobrego zaplanowania poszczególnych zajęć oraz precyzyjnym określeniu celów długoterminowych, jak również szczegółowych, odnoszących się do poszczególnych zajęć lub etapów kursu.

Metoda ma charakter uniwersalny i nie wymaga jakichś szczególnych predyspozycji od uczestników. W równym stopniu angażuje mężczyzn i kobiety, gdyż, jak wskazują wyniki badań, odsetek mężczyzn uczestniczących w grach wynosi 60%, a więc w niewielkim stopniu jest wyższy od odsetka kobiet zainteresowanych tą formą aktywności³¹. Gry stały się powszechne i, jak twierdzą autorzy *Raportu z badania graczy*, następuje ciągły wzrost ich popularności w każdej grupie wiekowej. Nie ma również zależności pomiędzy wykształceniem lub miejscem zamieszkania a skłonnością do grania, co powoduje, że w zgamifikowanych zajęciach mogą uczestniczyć wszyscy, gdyż są do tego przygotowani. Grając na co dzień, znają zasady gier i szybko zaakceptują reguły kursu opracowanego metodą gamifikacji³². Brak konsekwencji w organizacji zajęć spowoduje przeciwny efekt.

Zastosowanie opisywanej metody umożliwia kształtowanie umiejętności miękkich związanych z pracą zespołową. Uczestnik musi współdziałać z innymi, aby osiągnąć

²⁹ K. Skok, *Gamifikacja i edukacja...*, s. 244.

³⁰ M. Morzy, *Grywalizacja kursów akademickich – pierwsze doświadczenia* [w:] *E-edukacja w praktyce...*, s. 168.

³¹ *Dydaktyka cyfrowa epoki smartfona. Raport ekspercki*, 2013, s. 69 i nast., <http://www.ldc.edu.pl/phoca-download/Dydaktyka-cyfrowa-epoki-smartfona.pdf> [dostęp 27.01.2016].

³² J. Draszanowska, M. Sroka, *Raport z badania graczy*, Warszawa 2013, s. 6.

kolejne etapy, sprawnie się komunikować, planować i pracować nad samodyscypliną³³. Jednocześnie punkty zazwyczaj przydzielane są każdemu indywidualnie, dlatego odpowiedzialność ma charakter jednoosobowy i nie pozwala mało pracowitemu uczestnikowi ukryć się w grupie³⁴.

Obok niewątpliwych zalet metoda ta wiąże się z różnymi wątpliwościami. Część z nich została już wymieniona wyżej. Warto również pamiętać, że niektórzy studenci mogą w ogóle nie być zainteresowani udziałem w zgamifikowanych zajęciach. Metoda wprowadza element rywalizacji, niemal wyścigu, który może być obcy wielu osobom, dlatego należy umożliwić udział w kursie na bardziej tradycyjnych zasadach. Z tego powodu zajęcia mogą być prowadzone dwutorowo, co zwiększa już i tak duży nakład pracy przy tworzeniu kursu prowadzonego metodą gamifikacji. Ważnym zagrożeniem jest również nieprzygotowanie studentów do udziału w takich zajęciach, co może wynikać z braku doświadczeń w grach (raczej rzadkie) lub brakiem zainteresowania. Należy pamiętać o indywidualnych cechach psychofizycznych uczestników i dysfunkcjach, które mogą mieć charakter wykluczający. Czynnikiem utrudniającym będzie też rutyna osób, które doskonale funkcjonują w świecie gier komputerowych. Dla części najważniejsza może się okazać rywalizacja, a nie zdobywanie wiedzy z przedmiotu³⁵.

Czasochłonność to przyczyna, dla której wielu wykładowców nie wprowadza gamifikacji na swoich zajęciach. Duży nakład pracy wiąże się zarówno z etapem przygotowawczym, czyli określeniem celów, opracowaniem narracji, poszczególnych poziomów i zadań do wykonania, jak również z administrowaniem kursu poprzez stronę internetową itd. Dużą wadą może być niedoskonałe przygotowanie kursu już na etapie wstępnym³⁶. Można popełnić błędy w postaci nieprzemyślenia celów, niewłaściwego dobrania zadań lub wadliwego określenia poziomu poszczególnych etapów. Również niesystematyczność prowadzącego kurs i administrującego całym procesem może spowodować utratę zaangażowania uczestników³⁷.

Przemysław Rodwald zwraca uwagę, że „studenci nie potrafią racjonalnie sobą zarządzać, nie potrafią wybrać odpowiedniej dla siebie ścieżki w grze, lekceważą systemy gamifikacyjne, widząc w nich środek manipulacji”³⁸. Przestrogi te są bardzo ważne, gdyż potraktowanie kursu jako gry obniży poziom merytoryczny zajęć. Może się okazać, że zatracenie się w grze spowoduje pochłonięcie uczestników samą rywalizacją, a nie zdobywaniem wiedzy i umiejętności³⁹. Ponadto obserwuje się zjawisko spadku motywacji uczestników, w przypadku jeżeli gra jest stymulowana zewnętrznie. Katarzyna Skok dzie-

³³ J. Stróżyńska, K. Kania, *Sześć kroków wprowadzania gamifikacji do praktyki ZZL*, „Zarządzanie zasobami ludzkimi” 2015, nr 2, s. 51.

³⁴ M. Zając, D. Kwiatkowska, M. Dąbrowski, *Pogłębiona analiza...*, s. 22.

³⁵ P. Tkaczyk, *Zakamarki...*, s. 188.

³⁶ A. Bilaska, *Gamifikacja w edukacji*, <http://www.nina.gov.pl/baza-wiedzy/gamifikacja-w-edukacji-agnieszka-bilaska/> [dostęp 7.01.2016].

³⁷ M. Morzy, *Grywalizacja...*, s. 170.

³⁸ P. Rodwald, *Edukacyjny system...*, s. 21.

³⁹ D. Gray, S. Brown, J. Macanuso, *Gamestorming: gry biznesowe dla innowatorów*, tłum. J. Śliżewska, Warszawa 2015, s. 22.

ki swoim badaniom doszła do wniosku, że uczestnik gry, początkowo motywowany ciekawością, stopniowo wpada w tryb pogoni za punktami i poziomami, tracąc tym samym pierwotną przyjemność. W efekcie nie odstępuje od gry, aby zobaczyć rezultat końcowy, jednak jego motywacja ulega osłabieniu⁴⁰. Uczestnik wykonuje poszczególne polecenia, przystępuje do testów i zdobywa następne punkty dla nich samych, a nie merytorycznej zawartości kursu. W przypadku gamifikacji zajęć można to niebezpieczeństwo zminimalizować poprzez np. atrakcyjność materiałów dydaktycznych.

W wyniku powoli zmieniającego się modelu kształcenia w szkołach średnich i zwiększenia kompetencji kandydatów na studia w zakresie wykorzystania współczesnych technik multimedialnych i narzędzi komunikacyjnych sposób kształcenia na poziomie uniwersyteckim będzie ewoluował. Być może nie nastąpi radykalna zmiana, lecz z całą pewnością zwiększy się zainteresowanie wykładowców możliwościami wykorzystania nowoczesnych technologii dla usprawnienia komunikacji i przepływu informacji oraz poprawienia dostępu do nich⁴¹. Propozycja metodyczna, jaką jest gamifikacja kursu, niesie za sobą szereg korzyści, wpływając na motywację studentów do udziału w zajęciach. Mimo wielu zastrzeżeń, o których należy pamiętać, jest to nadal nowoczesna i interesująca propozycja, która z pewnością będzie się rozwijać z korzyścią dla uczestników i prowadzących zajęcia.

Summary

Modern way of teaching humanities is still looking for new methods that enable more efficient education at all educational levels due to the fact that each generation grows up and learns in different conditions. One of the newer methods, which use the skills acquired at the university is gamification. This method adapts to the needs of the educational principles computer games and primarily refers to the rivalry as a factor motivating the participants of the game.

⁴⁰ K. Skok, *Gamifikacja i edukacja...*, s. 244.

⁴¹ J. Uroda, *Student jako kluczowy interesariusz uczelni wyższej w kontekście dwukierunkowej komunikacji internetowej*, „Zeszyty Naukowe Wyższej Szkoły HUMANITAS. Zarządzanie” 2014, nr 1, s. 322.