

Piotr Kajak

"Jakże rad bym został Kmicicem..." - gry fabularne, czyli o nowych sposobach nauczania polskiej kultury i języka polskiego jako obcego

Postscriptum nr 2(50), 96-104

2005

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach
dozwolonego użytku.

Piotr Kajak

„Jakże rad bym został Kmicicem...” — gry fabularne, czyli o nowych sposobach nauczania polskiej kultury i języka polskiego jako obcego

Lektura standardów wymagań dla poszczególnych poziomów zaawansowania znajomości języka polskiego opisanych w załączniku nr 1 do Rozporządzenia Ministra Edukacji Narodowej i Sportu z dnia 15 października 2003 roku (poz. 1871)¹ pozwala wysnuć wniosek, iż w dalszym ciągu nauka języka polskiego jako obcego (oraz wszystkich innych języków obcych) to po prostu opanowywanie przez studentów ról, które należy odegrać w rzeczywistości. Zwłaszcza studenci zaczynający naukę uczą się konkretnych sytuacji komunikacyjnych, które mają przygotować ich do występowania w roli przyjaciela, znajomego, członka rodziny, turysty, studenta, nauczyciela, pracownika, pracodawcy, klienta i innych. Studenci na poziomie średnim i zaawansowanym także odgrywają pewne role, są jednak bardziej samodzielni, „uczestniczą” w języku i kulturze w o wiele większym stopniu, przez co sami dokonują uzupełnienia treści roli, w którą się wcielają.

Jak widać role i ich odgrywanie stanowią bardzo ważny element nauki języka obcego. Przygotowanie studenta do odegrania roli zajmuje dużo czasu podczas lektoratu. Dlatego tak bardzo popularnymi składnikami procesu dydaktycznego są dramy, różnego rodzaju teatryki — pozwalające skorzystać z technik teatralnych, odegrać daną postać, „wczuć” się w nią i dzięki temu zagrać coś, co — zgodnie z intencją nauczyciela — pozwoli uczniowi komunikować się ze światem w konkretnej sytuacji. Taka insee-

¹ Por. *Państwowe Egzamininy Certyfikatowe z Języka Polskiego jako Obcego. Standardy wymagań egzaminacyjnych*. Warszawa 2003.

nizacja — *role-play* — jak pisze Teresa Siek-Piskozub, „polega na stworzeniu pewnej sytuacji, w której uczestniczy kilka osób. Grający mają przypisane role i zarysowany cel działania. Sami decydują jednak, w jaki sposób osiągną swój cel. Każdy grający zna zadanie, jakie przed nim stoi, wie, z kim wchodzi w interakcje, ale nie wie, jaka będzie reakcja tej drugiej osoby. Gry tego typu rozpowszechnione są w komunikacyjnym nauczaniu języków obcych (...)”². Odgrywanie roli jest pewną zabawą, grą³, ale o wielkim znaczeniu. Gry językowe mają bowiem wdrażać system językowy i rozwijać sprawności komunikacyjne.⁴ Siek-Piskozub opisuje wiele przykładów różnych gier⁵, podkreślając szczególną rolę nauczyciela — lidera, obserwatora, arbitra, uczestnika gry.

Gry, inscenizacje, *role-play* są dziś coraz śmieiej wykorzystywane na lek-cjach języka obcego. Wpływa na to fakt, iż wymienione działania zostały powszechnie zaakceptowane jako zgodne z zasadami podejścia komunikacyjnego w nauczaniu języków obcych.

Lektorzy szukają coraz to nowych sposobów na urozmaicenie lekcji, uczynienie jej bardziej efektywną. Sięgają do dorobku kultury popularnej, także do literatury popularnej. Jerzy Zygmunt Szeja stwierdza, że najbardziej poczytny segment literatury popularnej w Polsce tworzą dziś *science fiction* i *fantasy*⁶. Popularność takiej literatury to zjawisko ogólnoświatowe. Powstaje coraz więcej prac naukowych na temat fenomenu *fantasy*⁷. Ab-strahując od wartości literackiej tego typu dzieł warto zauważyć, że w dużej mierze dzięki nim trwa czytelnictwo słowa drukowanego, „papie-

² T. Siek-Piskozub: *Gry i zabawy i symulacje w nauczaniu języków obcych*. Warszawa 1997, s. 16.

³ O kulturowej wartości gry/zabawy pisał już J. Huizinga: *Homo ludens*. Przeł. M. Kurecka, W. Wirpsza. Warszawa 1998.

⁴ Por. prace Teresy Siek-Piskozub, cytowane już: *Gry i zabawy i symulacje w nauczaniu języków obcych* oraz *Gry, zabawy i symulacje w procesie glottodydaktycznym*. Poznań 1995.

⁵ Na przykład: dyskusję panelową (wcielanie się w rolę dyskutanta broniącego zadanej tezy), odgrywanie sławnych osób (razem z ich rozterkami i problemami), odgrywanie scenek „życiowych” (T. Siek-Piskozub: *Gry i zabawy i symulacje w nauczaniu języków obcych...*, s. 104-106 i in.).

⁶ J. Z. Szeja: *Gry fabularne — nowe zjawisko kultury współczesnej*. Kraków 2004, s. 31.

⁷ *Science fiction* wydaje się być gatunkiem zbadanym, opisanym, istnieje bowiem od dość dawna — przyczynił się do tego między innymi Stanisław Lem, którego dzieła — o wymowie filozoficznej — przecierały szlak innym, mniej „poważnym” autorom.

rowego”. Dla nauczycieli języków obcych ma to znaczenie: wiadomo przecież, że czytanie książek w danym języku pomaga studentom posługiwać się nim lepiej.

Mariusz Kraska, odwołując się do spostrzeżeń Maryli Hopfinger⁸ stwierdza, że „badania nad nową sytuacją odbioru literatury powinny się skupić (...) na opisie »współżycia« tekstów literackich i nowych praktyk komunikowania. Rzecz jasna chodziłoby tu o takie sprawy, jak adaptacje literatury, jej zapisy w formie audio na kasetach i płytach, ale i sprawy, które wydają się bardziej interesujące i produktywne zarazem. Mam tu na myśli np. pytania o naturę odbioru literatury w Internecie, o to, czy zupełnie inny kontekst, typ kontaktu z tekstami nie wpływa na ich odczytanie”⁹. Owym innym typem kontaktu z tekstami literackimi, stanowiącym zarazem akt komunikacji, przygotowującym do uczestnictwa we wspólnej, multimedialnej kul-turze jest RPG — *role-playing game*, gra fabularna lub też narracyjna gra fabularna¹⁰. RPG — zjawisko współczesnej sceny komunikacyjnej, jest także „(...) nowym zjawiskiem w kulturze. O jego masowym charakterze można mówić dopiero od lat osiemdziesiątych XX wieku, a w Polsce od połowy dziewięćdziesiątych”¹¹. Narracyjne gry fabularne należy traktować jako zjawisko nowe i samodzielne. Postuluje to Jakub Z. Lichański. Stwierdza także, że „mimo iż można wskazać związki pomiędzy RPG a powieścią, działaniami teatralnymi/parateatralnymi itd., ten typ gier wykazuje dużą niezależność”¹². Zdaje sobie bowiem sprawę, iż „akcja i fabuła w literackim dziele sztuki są zdeterminowane i ich struktura jest nienaruszalna; w sesji RPG są one tylko ogólnymi warunkami działania bohate-

⁸ M. Hopfinger: *Literatura a kontekst audiowizualny*. W: *Problemy wiedzy o kulturze*. Red. A. Brodzka. Wrocław 1986.

⁹ M. Kraska: *Problem odbioru i odbiorcy współczesnej kultury popularnej*. „Literatura i Kultura Popularna” X. Red. T. Żabski. Wrocław 2000, s. 48.

¹⁰ Pojęcie „gra fabularna” J. Z. Szeja wzbogacił określeniem „narracyjna”, żeby odróżnić ją od paragrafówek (paragrafówka — „gra w formie listy paragrafów (...). Każdy z paragrafów jest opisem jakiegoś wydarzenia (...) i kończy się zapytaniem do czytelnika — gracza o wybór jednego z podanych wariantów postępowania. Każdemu z nich odpowiada odsyłacz do innego paragrafu, który opisuje skutek takiego posunięcia i jeżeli na nim gra się nie kończy — znów proponuje listę alternatyw”) i gier komputerowych (J. Z. Szeja: *Gry fabularne — nowe zjawisko kultury współczesnej...*, s. 11).

¹¹ J. Z. Szeja: *Gry fabularne — nowe zjawisko kultury współczesnej...*, s. 21. Ludzie, których można nazwać pionierami RPG w Polsce, mają dziś 25-35 lat.

¹² J. Z. Lichański: *RPG — teatr fantastyki?* „Nowa Fantastyka” 2003, nr 1, s. 72.

¹³ Tamże, s. 72. Por. O. Dawidowicz: *Role playing games a literatura współczesna*. W: *Praktyki opowiadania*. Red. B. Owczarek, Z. Mitosek, W. Grajewski.

rów, są dyskretne i zależne od rzutu kostką¹³. Stanisława Kurek-Kokocińska zauważa, że narracyjne gry fabularne „przez swe koneksje literackie i filmowe, jawią się jako wzmocnienie i przedłużenie kontaktu z bohaterami w wymyślonym świecie, takim jak młodym ludziom odpowiada. Zwalniają ramy fikcji nakreślonej przez autora lub reżysera albo historycznym faktom pozwalają zaistnieć w reinterpretacji. Oferują zainteresowanym emocje uczestnictwa i współtworzenia”¹⁴. Szeja pisze, że „narracyjne gry fabularne umożliwiają swym odbiorcom udział w różnie skonstruowanych przygodach, różnie poprowadzonych opowieściach, ale gros z nich to historie podobne do upowszechnianych przez *fantasy* i *science fiction*. Znakomita większość systemów bezpośrednio odwołuje się do mitologii różnych kultur, głównie śródziemnomorskich. Wiele tych interaktywnych opowieści odtwarza znane od tysięcy lat historie, powtarzając nauki przez nie przenoszone, wciąż atrakcyjne dla odbiorców. Są one szczególnie ważne **dzisiaj**, w czasach głębokich przemian cywilizacyjno-kulturowych i kryzysu wartości”¹⁵. Bardzo ważny jest zwłaszcza interaktywny charakter opisywanej gry. Szeja podkreśla, że interaktywna rozrywka polegająca na działaniu w świecie wymyślonym, różnym od naszego, pojawiła się dopiero w epoce komputerów: „wcześniej działanie w wymyślonym świecie było tylko swobodną fantazją marzyciela”¹⁶. W narracyjnych grach fabularnych najważniejszy jest kontakt z innymi ludźmi. Do przeprowadzenia rozgrywki potrzebny jest mistrz gry i przynajmniej jeden gracz wcielający się w bohatera, a także system gry, zwykle opisany w danym podręczniku i dodatkach. Gry narracyjne posiadają fabułę. W tej sytuacji mistrz gry stanowi medium pośredniczące między uczestnikami a światem gry¹⁷. Osoba ta ma

Kraków 2001, s. 341-368 oraz odpowiedź Szei (J. Z. Szeja: *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej...*, s. 65-72). Szeja nie zgadza się z Dawidowicz, że podręcznik RPG jest postmodernistycznym „dziełem otwartym”. W RPG liczy się sesja, gra, a nie materiały pomocnicze, które niektórzy traktują jako dzieła literackie. Szeja twierdzi, że gry RPG mają „czysto podrzędny, usługowy charakter i jako fragment większej całości nie powinny być analizowane w izolacji” (tamże, s. 66). Gdyby się zgodzić z opinią Dawidowicz, do grona dzieł literackich — według Szei — można by zaliczyć poradniki dla pisarzy, autorów scenariuszy filmowych i tym podobne, a także podręczniki geografii, historii lub zoologii — podręczniki RPG w sposób bardzo szczegółowy opisują świat, jego historię, zamieszkujące go stworzenia i inne.

¹⁴ S. Kurek-Kokocińska: *Kultura coraz bardziej popularna: gry fabularne*. „Literatura i Kultura Popularna” VII. Red. Tadeusz Żabski. Wrocław 1998, s. 180.

¹⁵ J. Z. Szeja: *Gry fabularne — nowe zjawisko kultury współczesnej...*, s. 31.

¹⁶ Tamże, s. 21.

¹⁷ Tamże, s. 13.

nadrzędną rolę, bo tylko ona zna całość fabuły i posiada wystarczające środki do pokierowania rozwojem akcji (uczestnicy mają mniejszy wpływ na przebieg wydarzeń). „Dobry mistrz gry powinien mieć pewien talent literacki, umiejętności aktorskie i intuicję psychologa. Przydaje mu się duże odczytanie i wiedza, zwłaszcza historyczna”¹⁸. Jednak mimo, iż mistrz gry przedstawia swoją fabułę i swoją wizję danego świata, odgrywa rolę służebną: „(...) aby historia została opowiedziana, musi przykuć uwagę graczy i zapewnić im rozrywkę”¹⁹.

Szeja zgadza się ze stwierdzeniem, że RPG to „poddanie się rygorowi zasad danego systemu”²⁰. To właśnie system (przedstawiony w podręczniku i dodatkach) określa reguły gry, określa warunki odgrywania postaci, uwzględnia opis świata, w którym toczy się gra. Systemy RPG pozwalają odgrywać postacie w rozmaitych realiach: *science-fiction*, *fantasy* i innych. Z reguły systemy opierają się na literaturze lub filmie (pozwalają sympatykom danych dzieł obcować ze stworzonym przez autorów światem praktycznie bez ograniczeń), choć zdarza się, że literatura lub film powstają na podstawie odgrywanych w systemowych realiach scenariuszy. Niektóre systemy powstają na skutek fascynacji ich autorów daną epoką historyczną. Naj-popularniejsze polskie (czyli oparte na polskich pomysłach; systemów wydanych po polsku jest bowiem dużo) systemy to między innymi: *Wiedźmin. Gra wyobraźni według Andrzeja Sapkowskiego*, *Dzikie Pola. Rzeczpospolita w ogniu. Szlachecka gra fabularna* (zainspirowany *Trylogią* Henryka Sienkiewicza, ale też wieloma innymi dziełami, na przykład Józefa Hena), *Kryształy czasu. Fabularna gra fantasy* (pierwszy polski system fantasy), *Arkona* (dla miłośników słowiańskiego średniowiecza — IX-XII wieku), *Aphalon: Świat Księżycowego ostrza*²¹ i wiele innych.

¹⁸ Tamże, s. 24.

¹⁹ Tamże, s. 24.

²⁰ Tamże, s. 22.

²¹ M. Marszałik, M. Nowak-Kreyer, M. Studniarek, T. Kreczmar: *Wiedźmin. Gra wyobraźni według Andrzeja Sapkowskiego*. Warszawa 2001 (podręcznik główny); J. Komuda, M. Jurewicz, M. Baryłka: *Dzikie Pola. Rzeczpospolita w ogniu. Szlachecka gra fabularna*. Warszawa 1997 (podręcznik główny) [oraz: J. Komuda, A. Łukasiak: *W stepie szerokim, czyli prawdziwe Dzikie Pola*. Warszawa 1998 (dodatek do *Dzikich Pól*); J. Komuda, A. Łukasiak: *Ogniem i mieczem*, Warszawa 1999 (dodatek do *Dzikich Pól*); A. Szyndler i in.: *Kryształy czasu. Fabularna gra fantasy*. Warszawa 1997 (pierwszy polski system rpg, od 1993 wydawany w czasopiśmie „Magia i miecz”); J. Janusz i in.: *Arkona*. Warszawa 2003 (podręcznik główny); A. Mielczarek, D. Tarka: *Aphalon: Świat Księżycowego ostrza*. Szczecin 1995 (podręcznik główny).

Szeja informuje, że działania poznawcze obserwatorów wykreowanego świata opierają się na interaktywności. „Gracze żądają informacji od programu lub mistrza gry i otrzymują je, pogłębiając swoją wiedzę i używając jej do różnych celów. Wiele sesji [rozgrywek — przyp. aut.] opiera się na takim zbieraniu i porządkowaniu faktów, a sukcesem jest docieczenie prawdy o przebiegu wydarzeń lub motywacji działających postaci”²². Gracze przekonują się nawzajem, jak rozwiązać dany problem, negocjują, spierają — bardzo często dyskusje takie zajmują dużo czasu. Rozgrywka (sesja RPG) jest po prostu aktem komunikacji²³. Autor zauważa, jak trudno opisać samą sesję, akt o charakterze unikatowym, będący „zdarzeniem jednorazowym, niepowtarzalnym i posiadającym wiele cech, z których tylko nieliczne są konieczne”²⁴.

Narracyjne gry fabularne wymagają — jak mówi Szeja — „żywej wyobraźni uczestników i są rozrywką o charakterze intelektualnym, większość graczy to uczniowie szkół średnich i studenci. Wśród uczniów szkół zawodowych i pracowników fizycznych zabawy te są mniej popularne”²⁵. Popularność RPG wynika z wielu czynników. W przeciwieństwie do literatury czy filmu uczestnicy sesji mogą bezpośrednio wpływać na wydarzenia w świecie gry. Poza tym bardzo ważny jest wyróżniony także przez Szeję podstawowy wyznacznik tej zabawy: „krańcowo głębokie utożsamienie z odgrywaną postacią jako warunek zadowolenia uczestnika”²⁶.

Narracyjne gry fabularne są zabawą, bardzo pożytecznym dodatkiem towarzyszącym procesowi dydaktycznemu. Jak już wspomniano przygotowują do uczestnictwa we wspólnej, multimedialnej kulturze — są bowiem, z czym zgadza się Szeja, nowym sposobem kształcenia dla kultury²⁷. Zachęcają do czytania literatury. Rozwijają zdolności analityczne, umiejętność użytkowania informacji, poszukiwania ich oraz kwantyfikowania. Oprócz tego realizują inne, wymienione przez Szeję, cele pedagogiczne, między

²² J. Z. Szeja: *Gry fabularne — nowe zjawisko kultury współczesnej...*, s. 30.

²³ Tamże, s. 56.

²⁴ Tamże, s. 53.

²⁵ Tamże, s. 28. Według autora przyczyny mniejszej popularności narracyjnych gier fabularnych „w tych grupach mogą być takie same jak te, które są powodem znacznie słabszego zainteresowania literaturą. Mniejszy odsetek graczy wśród słabiej wykształconych jest też skutkiem niższego czytelnictwa. Większość uczestników gier narracyjnych to entuzjaści *science fiction* i *fantasy*”.

²⁶ Tamże, s. 45. Szeja pyta przy okazji: „byłyby więc narracyjne gry fabularne, obok literatury fantastycznej (...) jedną z reakcji współczesnej kultury masowej na technicyzowany i zracjonalizowany świat?”

²⁷ Tamże, s. 176.

innymi: ćwiczenie wyobraźni (tu: zdolność do wizualizacji opisów słownych, niezbędną w czytaniu); kształtowanie umiejętności odczuwania i zrozumienia sytuacji i psychiki innych ludzi, nawet należących do egzotycznych kultur, religii i ras; wyczulenie na różnego rodzaju znaki kulturowe (stroje, zachowanie, przedmioty codziennego użytku, broń oraz nauczanie konwencji kulturowych dotyczących postępowania, zachowania, stroju); wchodzenie w interakcje słowne i emocjonalne (kształtowanie umiejętności komunikacyjnych); kształtowanie postaw etycznych oraz skutecznych i wartościowych społecznie postaw życiowych. Bardzo często wymuszają też aktywność literacką: gracz musi napisać lub opisać coś, co wiąże się z przeżyciami odgrywanej postaci²⁸. Uczestnicy rozgrywek RPG poznają realia kulturowe różnych krajów, ich geografii i historię. Jak pisze Lichański, „w pewnym sensie omawiana gra staje się — powtórką z historii, ale nie wydukaną, a w jakiejś mierze przeżyta”²⁹. Szeja zauważa też, że „szczególnie predestynowani do roli mistrza gry są nauczyciele”, z racji wykształcenia, doświadczenia związanego z pracą z grupą etc.³⁰

Gry RPG pozwalają wcielać się w postacie bohaterów także w różnych czasach historycznych. Bardzo często uczestnicy odgrywający konkretne postacie muszą przyswoić sobie specjalistyczne słownictwo (określenia techniczne, słownictwo medyczne, związane z militariami, ale też życiem codziennym w różnych epokach etc.), aby w sposób bardziej prawdziwy i oddający stan faktyczny odgrywać swoje postacie. Szeja przypomina, że „w większości systemów są przewidziane specjalne premie dla graczy, którzy dobrze odgrywają swoje postacie, między innymi poprzez właściwe ukształtowanie ich języka. Najczęściej stosowanym środkiem jest archaizacja, szczególnie w *Dzikich Polach* i grach fabularnych rodem z fantasy”³¹. Wszystko zależy od zainteresowań graczy wybierających ten system, który ich interesuje, który odpowiada ich hobby, a czasem nawet wykształceniu. Najważniejszym założeniem RPG jest jak najwierniejsze odtworzenie realiów danego systemu. W ten sposób odtwarza się klimat epoki, osiągając tym samym najistotniejszy element gry. Odtwarzanie postaci stanowi więc po prostu odgrywanie jej zgodnie z realiami danej epoki. Nic więc dziwnego, że „olbrzymie osiągnięcia na polu poznania kultury sarmackiej

²⁸ Tamże, s. 177-178.

²⁹ J. Z. Lichański: „*Dzikie Pola*” — *polska wersja Role Playing Games*. „Literatura i Kultura Popularna” VIII. Red. T. Żabski. Wrocław 1999, s. 24.

³⁰ J. Z. Szeja: *Gry fabularne — nowe zjawisko kultury współczesnej...*, s. 178; w oryginale podkreślone.

³¹ Tamże, s. 185.

³² Tamże, s. 86.

i historii Rzeczypospolitej Obojga Narodów mogą być zasługą prowadzenia rozgrywek w *Dzikie Pola*³².

Istnieje dość dużo systemów RPG opierających się na dziełach literackich czy epokach historycznych. Wystarczy wymienić wydawane na Zachodzie, a bardzo dobrze znane w Polsce, często nawet przetłumaczone na język polski systemy powstałe na podstawie książek J. R. R. Tolkiena, H. P. Lovecrafta, R. Howarda, czy też wykorzystujące starożytny Rzym i „czasy” króla Artura Pendragona. Wspomniane już narracyjne gry fabularne *Wiedźmin. Gra wyobraźni według Andrzeja Sapkowskiego* oraz *Arkona* (z pewnością także zainspirowana niedawną ekranizacją *Starej baśni* Kraszewskiego) „przekładają” na system RPG dorobek kultury polskiej. Jednak specjalne miejsce zajmują tu *Dzikie Pola. Rzeczpospolita w ogniu. Szlachcka gra fabularna*, narracyjna gra fabularna pozwalająca na bardziej plastyczne doświadczenie wszystkiego, co zwykliśmy popularnie określać mianem sarmatyzmu. Nie chodzi tylko o poznawanie i utrwalanie samych faktów historycznych, ale także o możliwość doświadczenia polskiej obyczajowości XVI—XVIII wieku na własnej skórze, a nawet o możliwość odegrania roli Sarmaty z wszystkimi tego konsekwencjami. Jakub Z. Lichański zadaje — jak sam stwierdza — pytanie tyleż naiwne, co jednak podstawowe: „(...) dlaczego sięgnięto po taki temat? (...) Najbardziej oczywistą [przyczyną — P.K.] jest fakt wielkiej popularności dzieł Sienkiewicza, a także, swoistej mody na odradzanie się tradycji szlacheckich, szczególnie siedemnastowiecznych. Kolejną — wielką precyzją i wyrazistością świata zarówno bohaterów Sienkiewiczowskich, jak i realnej Europy wieku XVII. Jest to świat, w którym nie dość, że i my możemy przeżyć jakieś przygody, to świat ten istniał naprawdę”³³. Można powiedzieć, że *Dzikie Pola* to nowoczesny typ recepcji prozy Sienkiewicza. Siła oddziaływania *Trylogii* zawsze była ogromna. Dziś zyskała nowy wymiar. Ludzie zafascynowani epoką sarmacką mogą po prostu „wejść” w książkę, przeżywać przygody porównywalne z tymi, które przeżywali bohaterowie *Trylogii*. Każdy czytelnik — uczestnik narracyjnej gry fabularnej ma szansę dopisać jej ciąg dalszy, rozwinąć ją, wzbogacić o swój pomysł.

Gra ta „jest zatem kompletnym przeglądem, a raczej repetytorium wiedzy o realiach epoki. Dopiero na tej kanwie można budować właściwą grę”³⁴. Aby dobrze odegrać rolę Sarmaty, powinno się dysponować dostateczną wiedzą historyczną, geograficzną, wiedzieć co nieco o heraldyce,

³³ J. Z. Lichański: „*Dzikie Pola*” — *polska wersja Role Playing Games...*, s. 26.

³⁴ Tamże, s. 28.

genealogii, o elementach prawa, o ustroju polskim, siedemnastowiecznym parlamentarzmie etc. Reszta — to jest zapoznanie się ze sposobem myślenia ludzi żyjących w XVI i XVII wieku — dokona się w trakcie sesji, dzięki mistrzowi gry i jego pomysłom³⁵.

Doświadczenie autora niniejszego artykułu pokazuje, iż — zarówno polscy, jak i cudzoziemscy uczestnicy gry — sięgają po dodatkową literaturę poszerzającą wiedzę o epoce, szukając inspiracji czy wiedzy docierają do monografii historycznych. Dzięki zabawie poznają epokę, stykają się z kulturą. Poznają — zwłaszcza cudzoziemcy — polski sposób postrzegania rzeczy, ten sprzed kilkuset lat i obecny, bo przecież dziś inaczej patrzymy na niektóre przeszłe sprawy. Dzięki grze może także dojść do dyskusji na temat przedstawiania historii w podręcznikach krajów naszej części Europy. Wszystkie wymienione elementy muszą być oczywiście nadzorowane przez lektora języka polskiego. To on — jako mistrz gry — prowadzi rozgrywkę, re-alizując cele dydaktyczne wplecione w zabawę, choć rzecz jasna sesja RPG nie będzie lekcją języka czy kultury w klasycznym tego słowa rozumieniu. W związku z powyższym należy pamiętać, iż RPG przeznaczone jest dla osób, które posługują się językiem przynajmniej na poziomie średnim.

W ten sposób, jakże nietypowy, można dość szybko i bardzo skutecznie przełożyć „z polskiego na nasze” to, co nauczyciele języka polskiego i kultury polskiej dla cudzoziemców starają się wytłumaczyć swoim słuchaczom w czasie wielu spotkań poświęconych polskiej kulturze i tradycji. Opi-sana gra pozwala doświadczyć tego, co stanowi treść wykładu o sarmatyzmie. Pozwala przez pewien czas **być** Kmicicem czy innym Panem Bratem. A dodatkowo poszerzyć swoją wiedzę o polskiej kulturze i języku. Tak oto nowy sposób kształcenia dla kultury i języka staje się faktem.

³⁵ Lichański zastanawia się przy okazji nad ewentualnym ryzykiem związanym z dosłownym potraktowaniem niektórych (nielicznych) fragmentów *Dzikich Pól*, niebędących odzwierciedleniem rzeczywistości siedemnastowiecznej, lecz stanowiących zapis wyobrażeń autorów podręcznika. „W jakiejś mierze należałoby ocenić prawidłowość prezentacji przez autorów (...) realiów epoki. Jednak możemy milcząco przyjąć, jak w grach w ogóle, że nie jesteśmy wprowadzani w błąd. Istotniejsze jest natomiast coś innego (...). Oto poprzez grę sięgamy w naszą przeszłość, której wielkość właśnie owa gra przypomina i umacnia. A to jest już coś więcej niż tylko — gra” (Tamże, s. 29).