

## WYCHOWAWCZA I KSZTAŁTUJĄCA FUNKCJA GRY W WARCABY

Pomimo z górą siedmioletniej już działalności Polskiego Towarzystwa Badania Gier,<sup>1</sup> ludologia<sup>2</sup> nie doczekała się w Polsce statusu dyscypliny, a nawet subdyscypliny nauki. Ludologia, zwana z angielska *game studies* – zajmuje się „badaniem gier w ogóle, a gier wideo w szczególności”<sup>3</sup>. Owo badanie prowadzone bywa z perspektywy: ekonomicznej, estetycznej, kulturoznawczej, socjologicznej i psychologicznej, ale także coraz częściej – pedagogicznej.

Pod koniec XX wieku rozwinęły się bardzo gry wideo, a następnie gry komputerowe i sieciowe stając się medium odgrywającym istotną rolę społeczną i angażującym znaczną liczbę graczy niezależnie od ich wieku, płci, miejsca zamieszkania i środowiska.

Problematyka gier stawała się wielokrotnie przedmiotem badań i refleksji humanistycznej, w tym również pedagogicznej. Już w 1921 roku Howard Edward Palmer<sup>4</sup> podejmował temat naukowego badania gier oraz ich wykorzystania w celach edukacyjnych. Klasyczne już prace Johana Huizingi<sup>5</sup> i Rogera Caillois<sup>6</sup> dowodzą roli działalności ludycznej jako aktywności ludzkiej, kluczowej dla definiowania kultury. Przywołanych badaczy wskazuje się jako prekursorów współczesnych badań nad grami. Również polscy humaniści podejmowali problematykę gier i zabaw. I tak Florian Znaniecki<sup>7</sup> i Wincenty Okoń<sup>8</sup> wskazywali na edukacyjne i socjalizacyjne funkcje gier

---

1 PTBG powstało z inicjatywy dr. Jerzego Zygmunta Szei w styczniu 2004 r. w Krakowie, rejestracja towarzystwa w Krajowym Rejestrze Sądowym nastąpiła 12 maja 2005 w Poznaniu.

2 Termin *ludologia* wprowadził do nauki Gonzalo Frasca w 1999 r. nawiązując do tytułu książki Johana Huizingi: *Homo ludens*. W słowie *ludologia* łączy się źródłosłów łaciński (łac. *ludus* – *zabawa, rozrywka*) i grecki (gr. *logos*), dlatego też, jak się wydaje, trafniejszą nazwą byłaby – *paidologia* z greckiego *paidia* bowiem oznacza *grę, zabawę*.

3 A. Surdyk (2009) *Status naukowy ludologii, przyczynek do dyskusji*. „Homo Ludens” nr 1, s. 229.

4 H.E. Palmer (1964) *The Principles of Language Study*. Oxford.

5 J. Huizinga (1985) *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*. Warszawa.

6 R. Caillois (1997) *Gry i ludzie*. Warszawa.

7 F. Znaniecki (1974) *Ludzie terażniejsi a cywilizacja przyszłości*. Warszawa.

8 W. Okoń (1995) *Zabawa a rzeczywistość*. Warszawa.

i zabaw. Wspomniani autorzy mieli świadomość interdyscyplinarności i złożoności problematyki gier i zabaw. Podkreślali również wielkie znaczenie jakie dla procesu wychowania i kształcenia może mieć właściwie zaplanowana gra lub cykl gier, w tym również gier sportowych.

Współcześnie coraz większego znaczenia nabierają gry cyfrowe. Nazwy *digital media* używa się w anglojęzycznej literaturze dla odróżnienia ich od *non-digital*, tj. gier niecyfrowych. W gruncie rzeczy wiele tradycyjnych gier planszowych doczekało się już swoich wersji cyfrowych. Dotyczy to szachów, warcabów i szeregu innych gier. Internet, w którym owe gry są usytuowane, umożliwia korzystanie z nich w sieci ponad granicami geograficznymi i kulturowymi.

Celem badań było określenie roli, jaką spełnia systematyczna gra w warcabach w rozwoju poznawczym, emocjonalnym i psychomotorycznym dzieci i młodzieży. Założono, że gry planszowe uczą koncentracji, widzenia przestrzennego, systematyczności, ułatwiają i przyspieszają tym samym postępy w zakresie przyswajania wiedzy z zakresu nauk ścisłych, szczególnie fizyki i matematyki. Założono także, że uczestnictwo w grach planszowych wpływa jednocześnie na proces uspołecznienia.

Przekonanie o konieczności harmonijnego rozwoju człowieka i kształtowania jego aktywności w sferze poznawczej, emocjonalnej i psychomotorycznej, skierowało uwagę na teorię wielostronnego kształcenia Wincentego Okonia i koncepcję *Homo Concord*. Stały się one impulsami dla poszukiwań pedagogicznej roli warcabów w życiu młodego człowieka, a także teoretyczną płaszczyzną, do której odniesiono wiele spostrzeżeń zgromadzonych w trakcie kilkudziesięciu lat doświadczeń w ruchu warcabowym oraz podjętych badaniach empirycznych.

W niniejszej pracy sięgnięto także do poznawczo-psychologicznej teorii gier oraz odwołano się do koncepcji edukacji permanentnej Bogdana Suchodolskiego. Nad wyraz przydatna okazała się pedagogika społeczna w ujęciu Tadeusza Pilcha oraz koncepcja *fair play* Pierre'a de Coubertin, rozwijana w Polsce przez Zofię i Ryszarda Żukowskich.

Rozwój Internetu i działalność wykorzystujących go indywidualnych sędziów, trenerów, instruktorów, szkoleniowców i miłośników warcabów oraz gwałtowny rozwój stron internetowych prowadzonych przez organizacje warcabowe i osoby zaangażowane w ruch warcabowy, spowodował konieczność uwzględnienia wirtualnego wymiaru gier planszowych. Warto nadmienić, że Internet stał się jednym z podstawowych narzędzi szkolenia zawodników. Poszukiwania teorii pozwalającej dostrzec rzeczywiste funkcje Internetu w procesie wychowawczym i dydaktycznym skierowały uwagę autorki na koncepcję uczenia się przez przeżywanie Władysława Zaczyńskiego oraz ujęcie kulturowo-wychowawcze edukacji informatyczno-medialnej Macieja Tanasia i kognitywne Bronisława Siemienieckiego.

## Założenia metodologiczne

Wysunięto następujące pytania i problemy badawcze: 1) Jakie funkcje pełnią warszawy i jakie miejsce w ich katalogu zajmują funkcje kształcące w opinii badanych zawodników, trenerów (szkoleniowców), sędziów, rodziców, zawodników, wychowawców? 2) Czy istnieje relacja między wiekiem, płcią, miejscem zamieszkania (wieś – miasto), środowiskiem społecznym (inteligencja, rolnicy, robotnicy, przedsiębiorcy prywatni), typem rodziny i jej warunkami socjalnymi, a opinią badanych respondentów (zawodników, trenerów (szkoleniowców), rodziców, sędziów) o roli kształcącej gry w warszawy? 3) Czy istnieje zależność między płcią i poziomem wykształcenia, a opinią badanych respondentów (zawodników, trenerów-szkoleniowców, sędziów, wychowawców, rodziców) o roli wychowawczej gry w warszawy? 4) Czy istnieje zależność między cechami badanych (wiek, płeć, poziom wykształcenia, miejsce zamieszkania), a opinią zawodników, trenerów-szkoleniowców, sędziów, wychowawców i rodziców zawodników o miejscu komputerów i Internetu w budzeniu zainteresowań oraz rozwoju kompetencji warszawowych?

Przedmiotem badań jest problem gry, jej rola i miejsce w rozwoju człowieka. Jest to zagadnienie interdyscyplinarne, którym przede wszystkim zajmuje się psychologia i teoria gier. Jest to jednak również istotny problem pedagogiki i to nie tylko ze względu na zasady fair play, będące próbą humanizowania gier. Gry planszowe, takie jak warszawy, grupują tysiące, a nawet dziesiątki tysięcy zawodników. Wielu z nich nie jest zarejestrowanych, a gra jest działaniem przypadkowym, choć akcyjnym w swym charakterze. Istnieje jednak również liczna grupa dzieci i młodzieży, którzy uczestniczą w ruchu warszawowym czas dłuższy, niekiedy przez całe życie. Procesualny charakter owego uczestnictwa zdaje się sprzyjać pożądanym wychowawczo i dydaktycznie efektom rozwojowym.

Respektując wymagania metodologiczne szukano odpowiedzi na pytania o naturę zależności między poszczególnymi oddziaływaniami, w tym przypadku grami umysłowymi, a ich rolą w kształtowaniu się poznawczym, psychomotorycznym i emocjonalno-wolicjonalnym młodego człowieka.

Odpowiedzi na sformułowane i przytoczone wyżej pytania badawcze poszukiwano na drodze badań empirycznych, zrealizowanych na próbie 1500 osób.

Po stwierdzeniu wpływu, jaki ma gra umysłowa w warszawy na wychowanie, czyli kształtowanie się osobowości młodego człowieka, rozpoczęto systematyczne, prowadzone na przestrzeni 30 lat, badania.

Podjęwając badania dotyczące relacji między procesami wychowawczymi, a uprawianiem tak popularnego i jednocześnie specyficznego sportu, jakim są warszawy, wydaje się konieczne prowadzenie ich zgodnie z kanonami

metodologii pedagogiki. Ważne są tu bowiem szerokie możliwości analizy zarówno zjawisk społecznych, jakie zachodzą w procesie gry jak i ich relacji wobec procesów oraz instytucji wychowawczych, jakie wskazuje metodologia nauk pedagogicznych<sup>9</sup>

W przyjętych dla potrzeb przedstawianej pracy założeniach filozofii badań, dociekania nad grą i sportem, jakim są warcaby (w tym również te związane z nowymi mediami), są częścią badań pedagogicznych w ogóle – analogicznie jak pedagogika mediów jest częścią pedagogiki. Należy przyjąć, iż stosowana filozofia badań będzie uwzględniać zasady metodologii charakterystyczne dla pedagogiki z równoczesnym respektowaniem specyfiki sportu. Takie podejście powinno pozwolić na przestrzeganie postulatu konieczności wielostronnej analizy zjawisk o charakterze poznawczym (kognitywistycznym), znajdujących się na styku sportu, mediów i wychowania. W podejściu tym sport i media traktowane są w skali makro jako element tworzenia systemu wartości, praw itp. Położenie akcentu na stronę aksjologiczną należy uznać za decydujący czynnik efektywności edukacji. W skali mikro bada się na przykład, jak za pośrednictwem mediów system wychowawczy czy kulturowy wpływa na tych, którzy muszą działać i funkcjonować w jego obrębie.

Ze względu na zakres podjętej problematyki posłużono się następującymi technikami badań: ankieta i wywiad, analiza dokumentów, testy wiadomości i umiejętności warcabowych.

Badania przeprowadzono zgodnie z planem i w zgodzie z przyjętymi wcześniej założeniami. Zrealizowano je w dwóch etapach. Pierwszy z nich obejmował lata 1974 do 2005, natomiast drugi – 2005-2009. W pierwszym etapie badań nie uwzględniono jeszcze komputera i Internetu jako czynników istotnych. Nie brano też pod uwagę komunikacji internetowej między zawodnikami oraz między trenerem a zawodnikami oraz roli komputera i Internetu jako źródła wiedzy i umiejętności oraz pola gry i promocji ruchu warcabowego. W drugim etapie w związku z upowszechnieniem Internetu uwzględniono tę jakże istotną dla młodego człowieka płaszczyznę jego aktywności. Badania zrealizowano w Polsce w ośrodkach i klubach warcabowych.

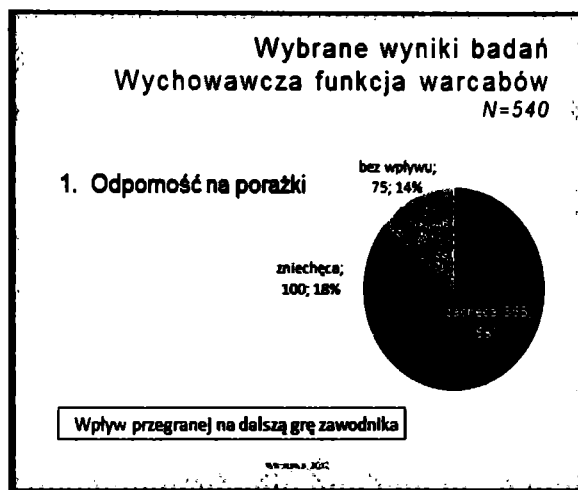
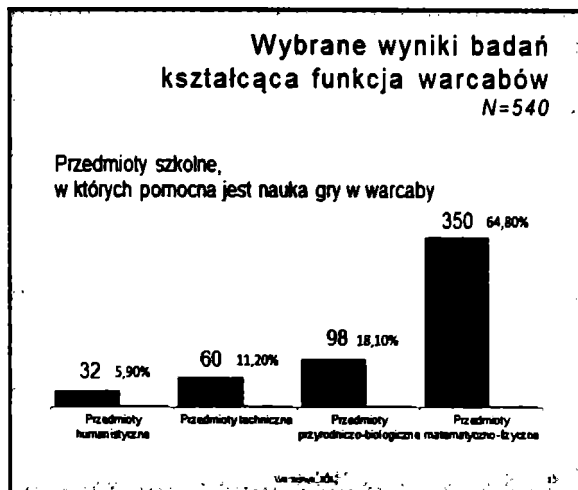
Dobór badanych był intencjonalny i dokonano go spośród liczącej 7000 osób grupy zawodników grających w warcaby. Można powiedzieć, że próba była incydentalna i skorzystano z badania tych osób, z którymi można było przeprowadzić testy. W poszczególnych badaniach dokonano selekcji. Brano nadto pod uwagę cechy zawodnika, a zwłaszcza: wiek, miejsce zamieszkania, zawód wyuczony lub typ (profil) szkoły, pochodzenie społeczne (inteligencje, robotnicze, rolnicze, biznesowe), a także typ rodziny i jej warunki socjalne, kategorię warcabową oraz doświadczenie (chodzi tu o badaną grupę,

---

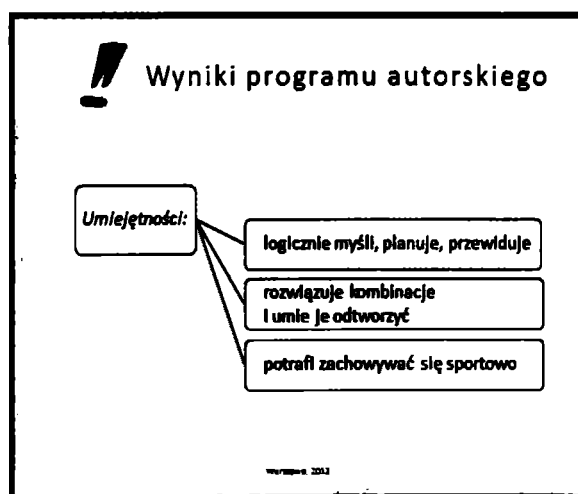
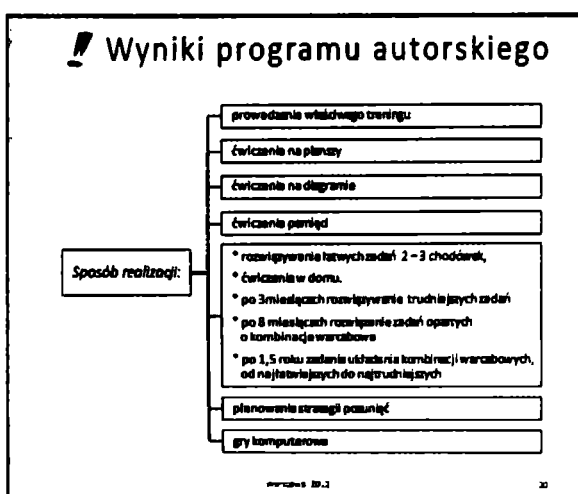
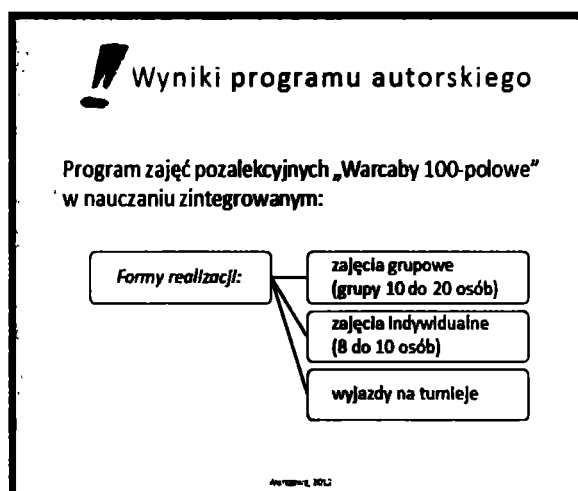
<sup>9</sup> T. Pilch, T. Bauman (2001) *Zasady badań pedagogicznych. Strategie ilościowe i jakościowe*. Warszawa; S. Palka (2006) *Metodologia. Badania. Praktyka pedagogiczna*. Gdańsk; U. Jakubowska (1993) *Czynności badawcze w psychologii i pedagogice*. Bydgoszcz.

która po raz pierwszy zasiadła do gry, nie znając podstawowych posunięć, ani przepisów gry, zapisywania partii, posługiwania się zegarem szachowym, czyli tak zwanych beanów). Następną grupę stanowili gracze średnio zaawansowani, posiadający już pewną wiedzę i osiągający coraz lepsze wyniki. Trzecia grupa to zawodnicy wysoko zaawansowani, klasy mistrzowskiej i arcymistrzowskiej.

Uzyskany dzięki badaniom empirycznym materiał poddano analizie ilościowej i jakościowej.



- ### Wybrane wyniki badań Wychowawcza funkcja warszawców
- N=540
1. Pomagają w opanowaniu emocji
  2. Kształtują relacje społeczne z rówieśnikami i osobami starszymi
  3. Uczą podejmowania decyzji
  4. Przewycięzają niechęć do wysiłku umysłowego
  5. Kształtują aktywne postawy



$\Sigma$	Podsumowanie
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gra w warcaby jest procesem stymulującym pożądane pedagogicznie zmiany w hierarchii wartości graczy.</li> <li>2. Warcaby pełnią rolę resocjalizacyjną, związaną z przeciwdziałaniem patologiom i wykluczeniu społecznemu.</li> <li>3. Rozwijają umiejętności funkcjonowania w grupie, zmieniając relacje społeczne gracza.</li> </ol>	
<small>Warszawa, 2002</small>	<small>23</small>

$\Sigma$	Podsumowanie
	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Warcaby mają znaczący wpływ na rozwój poznawczy i emocjonalny graczy.</li> <li>5. Wpływają na modyfikację ich hierarchii wartości i celów życiowych.</li> <li>6. Wzmacniają poczucie podmiotowości i sprawstwa, rodzą odpowiedzialność za czyny własne.</li> </ol>
<small>Warszawa, 2002</small>	<small>24</small>

**Ryc. 1. Socjalizacyjne funkcje warcabów**

## Zakończenie

Przeprowadzone badania potwierdzają, że warcaby pełnią funkcję ludyczną, a jednocześnie kształcącą i wychowawczą. Cecha ta pozwala na stworzenie z nich skutecznego i wszechstronnego narzędzia, użytecznego w wychowaniu osób już od 4 roku życia, czyli w okresie wczesnego dzieciństwa, który, jak zauważa Barbara Smolińska-Theiss, wprawdzie często nazywa się „dziecięcym rajem, czasem beztroski”<sup>10</sup>, jednakże w swojej istocie jest to „czas i etap rozwoju, wzrastania, dojrzewania, uczenia się ról, terminowania do dorosłości”<sup>11</sup>.

Warcaby mają znaczący wpływ na rozwój poznawczy (w tym zwłaszcza rozwój wyobraźni przestrzennej, zdolność koncentracji uwagi, zdolność tworzenia strategii działań, umiejętności podejmowania decyzji i ponoszenia odpowiedzialności za ich rezultaty) i emocjonalny graczy. Rejestr pozytywnych konsekwencji gier umysłowych, do jakich zwykle zaliczać się warcaby jest znacznie dłuższy. Warcaby rozwijają nie tylko zdolność do długotrwałego wysiłku umysłowego, ale także zdolność przewidywania skutków i opanowywania własnych emocji. Rozwijają umiejętności funkcjonowania w grupie, zmieniając relacje społeczne gracza. Wpływają nadto na modyfikację jego hierarchii wartości i celów życiowych. Wzrastające poczucie podmiotowości i sprawstwa rodzą odpowiedzialność za czyny własne. Akceptacja zasad fair play i kodeksu warcabowego, a także doświadczenia własne związane z niepowodzeniami budzą instynkt opiekuńczy wobec osób młodszych i niepełnosprawnych.

Warcaby mają wyraźny związek z rozwojem sfery emocjonalno-wolucjonalnej gracza. Pomagają ćwiczyć opanowanie emocji w sytuacjach stre-

10 B. Smolińska-Theiss (2000) *Dzieciństwo w Polsce*. „Kwartalnik Pedagogiczny” nr 3-4, s. 3.

11 B. Smolińska-Theiss (2003) *Dzieciństwo* [w:] T. Pilch (red.) *Encyklopedia pedagogiczna XXI wieku*. T. 1. Warszawa, s. 868.

su związanego z porażką lub zwycięstwem oraz kształtują adekwatne relacje społeczne z rówieśnikami i osobami starszymi (wychowawcami, trenerami i sędziami). Przewyciężają niechęć do wysiłku umysłowego, ale także fizycznego. Uczą przewyciężać zmęczenie spowodowane wielogodzinną grą. Kształtują osobę aktywną, a nie bierną.

Warcaby pełnią także znaczną rolę w procesie socjalizacji. Zgromadzony w badaniach materiał empiryczny ujawnia również ich rolę resocjalizacyjną, związaną z przeciwdziałaniem patologiom i wykluczeniu społecznemu. Gra w warcaby jest bowiem procesem, a nie działaniem wyłącznie akcyjnym i jako proces stymuluje pożądane pedagogicznie zmiany w hierarchii wartości warcabisty. Bez wątpienia uczestnictwo w treningach, rozgrywkach i turniejach prowadzi do budowania koleżeńskich, przyjaznych i jednocześnie satysfakcjonujących relacji społecznych.

Warcaby pełnią rolę ludyczną, wypełniają czas wolny dzieci i młodzieży pożyteczną i społecznie pożądaną grą – zabawą. Dlatego możemy stwierdzić, że warcaby mają znaczące walory z punktu widzenia pedagogiki czasu wolnego. Umożliwiając spędzanie czasu wolnego w sposób aktywny, stają się atrakcyjną formą rozwoju osobowego. Bezpośrednia rywalizacja z przeciwnikiem nie tylko kształtuje postawę sportową i kulturę osobistą zawodnika, ale też przynosi satysfakcję płynącą ze zwycięstwa lub udziału w prestiżowym i cieszącym się społecznym uznaniem przedsięwzięciu.

Warcaby będąc jedną z gier umysłowych, a równocześnie olimpijską dyscypliną sportową, stwarzają młodemu człowiekowi szansę rozwoju osobowego i społecznego. Z jednej strony należą one do gier typu agon, mają bowiem charakter walki, współzawodnictwa w ściśle określonych warunkach. Z drugiej zaś, nie wywołują agresji ani też negatywnych emocji tak charakterystycznych dla innych sportów.

Przeprowadzone badania empiryczne są skromnym przyczynkiem do wciąż niezbadanej na gruncie pedagogiki przestrzeni edukacyjnej, jaką tworzą gry. Przestrzeni ciekawej, ustawicznie rozwijającej i zmieniającej się podobnie jak przeobrażająca się kultura i jej twórca – człowiek. Mamy nadzieję, że wskazując na możliwości kształtujące i wychowawcze gry w warcaby zachęcimy praktyków do korzystania z tego cennego narzędzia edukacyjnego, a teoretyków do fascynujących poszukiwań pedagogicznych w świecie gier dzieci i młodzieży.