



Gra Sid Meier's Civilization VI jako potencjalny środek dydaktyczny. Możliwości i zagrożenia — uwagi teoretyczne

Sid Meier's Civilization VI as a Potential Teaching Aid. Possibilities and Threats—Theoretical Remarks

TYMOTEU SZ LIS

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

tymlis@st.amu.edu.pl

ORCID: 0000-0003-0616-0470

ABSTRACT: In an increasingly digitised world, which is primarily oriented towards iconographic content, it often becomes indispensable to look for new forms and didactic aids that can not only tell, but also show history in an interesting way. This paper is an attempt to present one of the best-known and best-loved strategy video games—Sid Meier's Civilization VI—in just such a context. The interface and mechanics of the game are analysed in order to demonstrate the extent of its usefulness as a potential teaching aid. By explicitly pointing out the multitude of possibilities and possible dangers, together with their exemplary solution, the work is a theoretical introduction and a kind of 'guide' to its possible use in school practice

KEYWORDS: history didactics, games, Sid Meier's Civilization VI, school practice.

Wstęp

Gry wideo już od kilkudziesięciu lat wyrastają na jedną z najpopularniejszych form rozrywki. Z jej dobrodziejstw korzystają zarówno starsi, jak i młodszy użytkownicy. Nie bez znaczenia wydaje się więc postulat aby zrobić użytek z popularności tego medium i wykorzystywać je także w kontekście dydaktycznym.¹ Oczywiście możliwości takiego użycia gier wideo zależą od

¹ Nie jest to nowy postulat; zob. E.K. Cichocka, *Zabawna nauka, czyli gry komputerowe w służbie nauki*, www.ug.edu.pl/news/pl/2066/zabawna-nauka-czyli-gry-komputerowe-w-sluzbie-nauki [dostęp: 30.06.2024].



ich tematyki, specyfiki, mechanik zawartych w interfejsie, to bowiem decyduje w kontekście jakiego przedmiotu i jakich konkretnych zagadnień mogą one służyć jako potencjalny środek dydaktyczny.²

Pod tym względem nauki historyczne mogą korzystać z naprawdę szerokiego katalogu gier.³ Jako szczególnie istotne można tu wymienić gry strategiczne, które niejednokrotnie udowadniają swoją wartość nie tylko w kontekście kolokwialnego „zabicia czasu”, ale także jako świadectwa zdecydowanego przywiązania autorów i projektantów do elementów historycznych, czy też bezpośrednio inspirowanych historią. Oczywiście trudno brać je za środek dydaktyczny nieposiadający żadnej skazy.⁴ Wręcz przeciwnie — to właśnie wskazanie na ewentualne zagrożenia zeń wynikające pozwala jeszcze bardziej uwypuklić te elementy, które dla nauczyciela mogą okazać się szczególnie pomocne.

Bez wątplenia czołowy przykład takiej gry można uznać szóstą odsłonę jednej z najpopularniejszych serii strategii pod tytułem *Sid Meier's Civilization*, przez polskich graczy spolszczanej do prostej formy *Cywilizacji*⁵. Podstawowym zadaniem pracy jest jej przedstawienie w kontekście potencjalnego użycia jako środka dydaktycznego — przede wszystkim na lekcjach historii, częściowo także na lekcjach wiedzy o społeczeństwie. Praca ma przede wszystkim charakter teoretyczny, a więc przedstawia mechanikę gry, wynikające z niej możliwości dydaktyczne, ale także czyhające na nauczyciela zagrożenia związane z jej specyfiką. Tak zarysowana problematyka korzystania z *Cywilizacji* ma stanowić swoisty przewodnik dla osób chcących realnie i rzetelnie się nią posługiwać. Jest to jednocześnie świetna podstawa do badań praktycznych, a więc realna próba oparcia lekcji historii i WOS-u właśnie na treściach zawartych w grze. Zanim jednak zostałaby ona w ten sposób użyta, należy dogłębnie poznać jej mocne i słabe strony.

Seria gier *Sid Meier's Civilization* w zarysie

Postać Sida Meiera bez wątpienia jest jedną z najbardziej zasłużonych dla branży gier wideo.⁶ Jest uważany za jednego z tych, któremu przemysł za-

² *Ibidem*.

³ Środowiska historyków i twórców popularyzujących historię dostrzegają te możliwości, co owocuje rozważaniami na temat wykorzystywania gier w nauce historii; zob. *Czy gry komputerowe mogą uczyć historii?* www.histmag.org/Czy-gry-komputerowe-moga-uczyc-historii-16398 [dostęp: 30.06.2024], K. Tracz, *Nauka historii przez gry komputerowe*, www.historia.org.pl/2014/09/03/nauka-historii-przez-gry-komputerowe/ [dostęp: 30.06.2024].

⁴ *Ibidem*.

⁵ Oficjalna strona gry; zob. www.civilization.2k.com/ [dostęp: 30.06.2024].

⁶ Szerzej o postaci Sida Meiera oraz najważniejszych stworzonych przez niego grach w autobiografii; zob. Sid Meier, *Wspomnienia*, przeł. J. Wołk-Maniewski, Znak, Kraków 2021.

wdzięcza tak duży rozwój i wciąż rosnącą popularność⁷. Kanadyjski programista szwajcarskiego pochodzenia ma w swoim portfolio kilkadziesiąt gier o różnorodnej tematyce i mechanice, najbardziej znany pozostaje jednak ze swoich strategii⁸, z których to najbardziej rozpoznawalne są gry z omawianej serii *Sid Meier's Civilization*. O ich popularności najlepiej świadczą liczby — jak dotąd sprzedano około 30 mln kopii gier.⁹ Choć Sid Meier osobiście projektował tylko pierwszą część gry, do dziś sygnowana jest ona jego nazwiskiem.¹⁰ Częstotliwość pojawiania się nowych gier prezentuje oś czasu:



Oś czasu pokazuje lata wydawania podstawowych wersji gry, trzeba natomiast zaznaczyć, że z wyjątkiem pierwszej części każda kolejna została wzbogacona o dodatki poszerzające możliwości graczy i mechanizmy samej gry.¹¹

Każda kolejna część serii ulepszała mechanikę gry pod wieloma względami, nie wspominając o daleko idącej ewolucji pod względem graficznym. Z każdą kolejną częścią zwiększały się także możliwości graczy i zasób narzędzi, którymi mogli wpływać na kształt rozgrywki. Również sama rozgrywka przechodziła stopniowe zmiany, choć jej podstawowy rdzeń oraz zasady pozostały niezmiennie. Pytaniem otwartym pozostaje — zwłaszcza w kontekście niedawno ogłoszonej kolejnej części serii — jakie dalsze ulepszenia i zmiany czekają na *Cywilizację*¹². Skupimy się na — jak na razie — najnowszej, szóstej odsłonie cyklu, która w eksponowanym tutaj kontekście dydaktycznym ma zdecydowanie największy potencjał spośród całej serii. Przed jego przedstawieniem niezbędne zdaje się jednak nakreślenie mechanik i zasad, na których opiera się gra.

⁷ N. Jahromi, *Sid Meier and the meaning of "Civilization"*, www.newyorker.com/books/under-review/sid-meier-and-the-meaning-of-civilization [dostęp: 30.06.2024].

⁸ Sid Meier, *op. cit.*, s. 11-12.

⁹ W tej liczbie zawierają się wszystkie odsłony gry; zob. D. Takahashi, *Civilization: 25 years, 33M copies sold, 1 billion hours played, and 66 versions*, www.venturebeat.com/games/civilization-25-years-66-versions-33m-copies-sold-1-billion-hours-played/ [dostęp: 30.06.2024].

¹⁰ P. Mańkowski, *Cyfrowe marzenia. Historia gier komputerowych i wideo*, Trio, Warszawa 2010, s. 181-185, Sid Meier, *op. cit.*, s. 147-163.

¹¹ Były to kolejno: dla Civ II: *Conflicts in Civilization Scenarios* (1996), *Fantastic Worlds* (1997), *Test of Time* (1999); dla Civ III: *Play the World* (2002), *Conquests* (2003); dla Civ IV: *Warlords* (2006), *Beyond the Sword* (2007), *Colonization* (2008); dla Civ V: *Gods and Kings* (2012), *Brave New World* (2013); dla Civ VI: *Rise and Fall* (2018), *Gathering Storm* (2019) (cyt. za: *Civilization Wiki*, www.civilization.fandom.com/wiki/Civilization_Games_Wiki [dostęp: 30.06.2024].

¹² Siódma odsłona serii będzie miała premierę w 2025 roku, zob. *Civilization VII oficjalnie zapowiedziane*, www.pl.ign.com/sid-meiers-civilization-vii/54477/news/civilization-7-oficjanie-zapowiedziane [dostęp: 30.06.2024].

Mechanika i zasady gry

Gra umożliwia rozgrywkę zarówno jedno-, jak i wieloosobową.¹³ Dla potrzeb tej analizy zasady gry zostaną przedstawione na podstawie gry jednoosobowej.

Gracz wciela się w wybranego przez siebie lub wylosowanego przez grę (decyzja należy do gracza) przywódcę danej cywilizacji.¹⁴ Ustala także specyfikę mapy, na której chce umieścić daną rozgrywkę, wybiera czas jej trwania i poziom trudności.

Rozgrywka ma charakter turowy i może trwać od 250 (szybkość „sieciovą”) do 1500 tur (szybkość „maraton”). Jednocześnie niezależnie od tego jaką szybkość rozgrywki gracz wybierze, standardowa gra ograniczona jest datami — cezurami: od 4000 r. p.n.e. (pierwsza tura) do 2050 r. n.e. (ostatnia tura). Gracz ma możliwość zakończyć grę przed ostatnią turą, zależy to jednak od charakteru zwycięstwa, które uda mu się osiągnąć.

Podstawowym zadaniem gracza jest jak najszybszy i największy rozwój jego cywilizacji prowadzący ostatecznie do zdominowania pozostałych państw. Tylko od gracza zależy w jaką stronę pójdzie ten rozwój i jaki będzie charakter ewentualnego zwycięstwa. Żadne z nich nie obejdzie się natomiast bez jak najszybszego posuwania się na dwóch drzewkach — technologii (kwestie naukowe) oraz idei (kwestie kulturowe i społeczne) — to na odkrywaniu ich dalszych gałęzi opierają się wszystkie mechaniki, które umożliwiają rozwój cywilizacji, zwiększają jej potencjał oraz dają okazję do wyróżnienia się spośród innych graczy.

Szósta odsłona Cywilizacji daje możliwość zwycięstwa na sześć różnych sposobów. Rodzaje zwycięstw i warunki ich osiągnięcia prezentuje poniższa tabela:

Tab. 1. Rodzaje zwycięstwa przewidziane w grze Sid Meier’s Civilization VI; opracowanie autora.

RODZAJ ZWYCIĘSTWA	WARUNEK ZWYCIĘSTWA
Zwycięstwo punktowe	W przypadku nieosiągnięcia innego typu zwycięstwa, po ostatniej turze decydują o nim zebrane przez gracza punkty, które wyrażają ogólny stopień rozwoju i znaczenia jego cywilizacji.

¹³ Rozgrywka wieloosobowa może odbywać się zarówno online, jak i w trybie tzw. gorących krzeseł, przyp. aut.

¹⁴ W ramach szóstej odsłony Cywilizacji (wraz z dodatkami) można wybrać spośród 50 dostępnych cywilizacji; zob. [www.civilization.fandom.com/wiki/Civilizations_\(Civ6\)](http://www.civilization.fandom.com/wiki/Civilizations_(Civ6)) [dostęp: 30.06.2024].

RODZAJ ZWYCIĘSTWA	WARUNEK ZWYCIĘSTWA
Zwycięstwo naukowe	Gracz jako pierwszy wysyła ekspedycję kosmiczną poza Układ Słoneczny.
Zwycięstwo kulturowe	Kultura wytwarzana przez gracza dominuje nad wszystkimi pozostałymi cywilizacjami.
Zwycięstwo przez dominację	Gracz podbija stolice wszystkich pozostałych cywilizacji.
Zwycięstwo religijne	Religia założona przez gracza dominuje nad wszystkimi pozostałymi cywilizacjami.
Zwycięstwo dyplomatyczne (wprowadzone w dodatku <i>Rise and Fall</i>)	Gracz jako pierwszy gromadzi 20 punktów dyplomacji zbieranych w toku rozgrywki.

Oczywiście każde z typów zwycięstwa wymaga od gracza określonych aktywności i skupienia się na określonych elementach rozwoju cywilizacji. Trzeba przy tym korzystać z jak największej liczby dostępnych w grze ulepszeń, modyfikacji, elementów infrastruktury. Myśląc o zwycięstwie naukowym, trzeba więc skupiać się na nauce, odkrywać drzewko technologiczne, budować kampusy, uniwersytety, pozyskiwać wielkich naukowców.¹⁵ Zwycięstwo kulturowe osiągnie się poprzez budowę dzielnic kulturalnych, cudów świata¹⁶, pozyskując wielkich pisarzy, artystów, muzyków, tworzących wielkie dzieła¹⁷, które przyciągną zagranicznych turystów do cywilizacji gracza. Dominacja wymaga silnego wojska i wojskowej infrastruktury, religia rozwoju dzielnic świątynnych i pozyskiwania misjonarzy szerzących założoną przez gracza religię.¹⁸ Wreszcie dyplomacja, która jawi się jako najbardziej subtelna z form zwycięstwa, wymaga bowiem nie tylko rozwoju własnej cywilizacji, ale także — co ważniejsze — współpracy z innymi, zawierania umów, sojuszy.¹⁹

¹⁵ Wielki naukowiec to jeden z typów wielkich ludzi, których można zatrudnić w ramach rozgrywki. Każdy z wielkich ludzi posiada określone premie oraz umiejętności ułatwiające rozgrywkę, pełna lista typów wielkich ludzi poniżej.

¹⁶ Szerzej o cudach świata poniżej.

¹⁷ Szerzej o wielkich dziełach poniżej.

¹⁸ Gracz może założyć maksymalnie jedną religię. Do założenia religii niezbędny jest wielki prorok — jeden z typów wielkich ludzi. Gracz może wybrać jedno z istniejących realnie wyznań lub też stworzyć własne; zob. [www.civilization.fandom.com/wiki/Religion_\(Civ6\)](http://www.civilization.fandom.com/wiki/Religion_(Civ6)) [dostęp: 30.06.2024].

¹⁹ Szerzej o możliwościach dyplomacji w ramach rozgrywki; zob. [www.civilization.fandom.com/wiki/Diplomacy_\(Civ6\)](http://www.civilization.fandom.com/wiki/Diplomacy_(Civ6)) [dostęp: 30.06.2024].

Na samą rozgrywkę wpływa wiele czynników. Rzecz jasna największy jest wpływ gracza i jego decyzji, które kierują rozgrywkę na określone tory i wywołują reakcje innych cywilizacji, powodując w ten sposób wybuch wojny, zawiązanie przyjaźni, sojuszu i tym podobnych. Grę ubogacają w tym względzie dostępne dodatki. *Rise and Fall* wprowadza instytucję Kongresu Światowego, którego decyzje wpływają na określone elementy rozgrywki, natomiast *Gathering Storm* w sposób szczególny i drobiazgowy rozbudowuje aspekt wpływu środowiska na historię i rozgrywkę. Widać zatem, że wpływ na przebieg i kierunek rozgrywki może mieć cały szereg czynników, od tych kontrolowanych przez gracza, po losowe, nieprzewidywalne zdarzenia.

Tak prezentują się w skrócie najważniejsze zasady związane z grą i jej mechaniką. Znając więc — przynajmniej w podstawowym zarysie — jej specyfikę i reguły, można odnieść się do jej dydaktycznego potencjału.

Możliwości dydaktyczne gry

Rafał Rudnicki i Jakub Tomasz z „Gamezilli”²⁰ na łamach internetowego portalu „Komputer świat” — jednego z branżowych i uznanych mediów zajmujących się szeroko pojętą tematyką przemysłu komputerowego i gier wideo²¹ umieścili serię *Civilization* na pierwszym miejscu stworzonego przez nich rankingu gier, z których najlepiej uczyć się historii²².

Możliwości dydaktyczne Sid Meier’s *Civilization VI* i sfery, w których można odnaleźć elementy służące dydaktyce zamykają się w trzech kategoriach:

- procesach historycznych;
- faktografii (wyłącznie w ramach *Civilopedii*²³);
- zakorzenianiu w światowej kulturze.

Zdecydowanie najważniejszą sferą są tutaj procesy historyczne, o ile bowiem trudno na podstawie gry uczyć bezpośrednio historii konkretnych państw, narodów, plemion, to dużo lepiej zwizualizować procesy. To właśnie nauka procesów historycznych i czynników nań wpływających jest najistotniejszym, najbardziej pożądanym elementem nauczania historii, porusza

²⁰ Gamezilla to jeden z działów strony „Komputer Świat” dedykowany grom komputerowym, e-sportowi, nowościom w branży gier; zob. www.komputerswiat.pl/gamezilla [dostęp: 30.06.2024].

²¹ „Komputer Świat” kojarzony jest przede wszystkim z wydawanym od 1998 do 2022 r. w formie papierowej czasopismem branżowym. Od 2022 r. wydawany wyłącznie online; zob. www.wirtualnemedia.pl/artykul/komputer-swiat-koniec-wydanie-drukowane [dostęp: 30.06.2024].

²² R. Rudnicki, J. Tomasz, *10 gier, które najlepiej uczą historii*, www.komputerswiat.pl/gamezilla/artykuly/10-gier-ktore-najlepiej-ucza-historii/vb154zt [dostęp: 30.06.2024].

²³ Termin zostanie wyjaśniony poniżej.

bowiem obszary, w których uczeń nie tylko pamięta i rozumie wiadomości, ale wykorzystuje je w trudniejszych, problemowych sytuacjach.²⁴ Tym bardziej więc należy zwrócić uwagę na możliwości, które w tym względzie daje analizowana gra. Rozgrywka pozwala bardzo dokładnie prześledzić ciągi przyczynowo-skutkowe, a więc jedną z najważniejszych składowych procesów historycznych. Każda podjęta przez gracza decyzja, każda odkryta i zaimplementowana technologia, idea, każdy zawiązany sojusz lub potępienie innej cywilizacji ma swoje reperkusje w dalszych etapach rozgrywki. Każda taka decyzja ma też oczywiście znaczenie dwupłaszczyznowe — dla historii cywilizacji, którą steruje gracz, ale także dla ogólnego biegu dziejów całego świata. Ważne jest także zaznaczenie wzajemnego powiązania podejmowanych decyzji i określonych dla nich procesów — decyzje te przyspieszają określony proces i prowadzą gracza w danym kierunku rozwoju lub regresu. Należy mieć na względzie także politykę innych cywilizacji oraz zabiegi dyplomatyczne prowadzone tak przez gracza, jak i pozostałe państwa. Wszystko jest ze sobą ściśle powiązane — to kolejny element warty odnotowania. Przy omawianiu możliwości wizualizacji procesów historycznych i ich znaczenia trudno nie wspomnieć o bardzo sugestywnym, a jednocześnie dokładnym zobrazowaniu wpływu czynników zewnętrznych na dane procesy, najczęściej niezależnych od gracza. Wyróżnić tu należy przede wszystkim kwestie zmian środowiskowych, katastrof naturalnych, warunków atmosferycznych i specyfiki danego terenu, które wydatnie wpływają na potencjał danej cywilizacji i często decydują o jej sukcesie lub porażce w danej dziedzinie. Kwestia środowiska i możliwości panowania nad nim znajduje w grze ciekawe i wielowątkowe zastosowanie. Z jednej strony ciągłe powodzie, erupcje wulkanów, susze czy tornada spowalniają rozwój cywilizacji lub też niszczą jej dotychczasowe osiągnięcia, ulepszenia terenu, zmniejszają populację miast i tym podobne. W tym miejscu należy zaznaczyć nacisk twórców na temat postępujących zmian klimatu. Także tutaj coraz większa emisja gazów cieplarnianych i rozwój przemysłu powodują chociażby podnoszenie się poziomu wód i stopniowe znikanie terenów przybrzeżnych. Wyraźnie widać więc próbę pokazania wpływu samego człowieka na środowisko. Z drugiej strony, w miarę postępu technologicznego gracz otrzymuje możliwość zapanowania nad częścią z żywiołów i przekształcenia dotychczasowych katastrof środowiskowych w zalety. Najlepszym tego przykładem jest kwestia regulacji największych rzek poprzez budowę zapór, które niwelują zagrożenie powodziowe, dostarczając dodatkowo energię elektryczną i eliminują zagrożenie potencjalnych zniszczeń spowodowanych powodzią.

²⁴ Za taksonomią proponowaną przez Bolesława Niemierkę; zob. B. Niemierko, *Cele i wyniki kształcenia*: eksperymentalny podręcznik dydaktyki dla kierunków nauczycielskich wyższych uczelni: (fragmenty), WSP, Bydgoszcz 1988.

Wraz ze zwróceniem uwagi na wpływ człowieka na środowisko i środowiska na rozwój człowieka, istotne jest także uczulenie na możliwe zalety dla gracza, który o środowisko dba. Zakładanie parków narodowych zwiększa atrakcyjność cywilizacji i przyciąga dużo turystów, co jest niezbędne do zwycięstwa kulturowego. Budowa ekologicznych źródeł energii — z wiatru, słońca, wody lub geotermii — staje się alternatywą dla konwencjonalnych źródeł: węgla, ropy i atomu oraz zwiększa potencjał produkcyjny miast. Uczestnictwo w porozumieniu klimatycznym może przysporzyć graczowi poważanie na arenie międzynarodowej i niezbędne do zwycięstwa punkty dyplomacji. Widać więc jak wiele funkcji ma w grze kwestia środowiska, na jak wiele elementów mechaniki może wpływać i jak duży jest jej potencjał dydaktyczny w zakresie edukacji proekologicznej.

Kwestia procesów historycznych wyprowadza dydaktyczny potencjał *Cywilizacji* na wyższe poziomy przyswajania wiedzy historycznej. Można natomiast za jej pomocą powrócić także do fundamentów i wykorzystać ją — przynajmniej częściowo — do przyswajania prostej faktografii związanej z treściami zawartymi w grze. Może temu służyć przede wszystkim *Civilopedia* — coś co w innej grze znalazłoby się pod znaną zakładką „Pomoc”. W *Civilopedii* znajdziemy z jednej strony informacje związane z mechaniką i specyfiką gry, wiadomości na temat określonych jej elementów. W kontekście dydaktycznym najważniejsze pozostają natomiast notki informacyjno-historyczne dotyczące najważniejszych składników rozgrywki — technologii, idei, przywódców, cywilizacji, budowli, tworców natury. Są one adekwatne w odniesieniu do posiadanej wiedzy historycznej, a przy tym zwięzłe, konkretne i zachęcające do zatrzymania się i lektury. Dzięki *Civilopedii* można zatem poznać historycznych przywódców i ich biogramy, ogólną, streszczoną historię danej cywilizacji, określonych osiągnięć ludzkości w zakresie nauki i kultury, wreszcie biogramy wielkich ludzi możliwych do otrzymania w trakcie rozgrywki²⁵. Wielokrotnie faktografia ta wykracza poza obowiązującą dla historii i WOS-u klasyczną podstawę programową, jednak jest jednocześnie podana w taki sposób, aby zainteresować i dotrzeć do każdej grupy wiekowej, w tym także do młodzieży.

Ostatnią, jednocześnie bodaj najbardziej widoczną sferą, w której można poszukiwać dydaktycznego potencjału szóstej odsłony *Cywilizacji*, jest fakt głębokiego zakorzeniania gracza w światowej kulturze. Gra pozwala bowiem uczestnikowi obcować z dziełami literatury, sztuki, muzyki, architektury uważanymi za powszechnie znane i podziwiane na świecie. Tworzenie wiel-

²⁵ Gra daje możliwość „pozyskania” następujących wielkich ludzi: wielki generał, wielki admirał, wielki inżynier, wielki kupiec, wielki prorok, wielki naukowiec, wielki pisarz, wielki artysta, wielki muzyk; zob. [www.civilization.fandom.com/wiki/Great_People_\(Civ6\)](http://www.civilization.fandom.com/wiki/Great_People_(Civ6)) [dostęp: 30.06.2024].

kiego dzieła kultury²⁶ powoduje, iż gracz ma dostęp do jego fragmentu — dzieło literackie jest odczytywane przez lektora, dzieło artystyczne (rzeźba lub obraz) można podziwiać w odpowiedniej zakładce, fragmenty dzieł muzycznych są dostępne do odsłuchu. To przede wszystkim dzieła ikoniczne, powszechnie znane i kojarzone. Obok wielkich dzieł, ważnym przekaznikiem światowej kultury są tworzone przez gracza cuda świata — najważniejsze i ponownie najbardziej ikoniczne budowle z różnych zakątków globu²⁷. Może to być Stonehenge, Hagia Sophia, Zakazane Miasto, Chrystus z Rio, Most Golden Gate — w każdym przypadku dana konstrukcja przedstawiona jest względnie dokładnie, a jednocześnie ciekawie wizualnie, w lekko kreskówkowy sposób — podobnie zresztą jak cała gra. Gdy gracz zdoła stworzyć określony cud²⁸, zostaje on opatrzony historycznym cytatem na jego temat, co jeszcze lepiej wprowadza gracza w poznanie jego dziejów i znaczenia dla ludzkości. Cuda zbudowane przez człowieka to jedno, natomiast nie należy zapominać o równie ciekawie zobrazowanych w grze cudach natury²⁹. Również w ich przypadku da się zauważyć aspekt kulturowy — ich znaczenie dla człowieka, jego podejście do danych cudów i przekazy na ich temat³⁰. Ewentualny cel tych zabiegów jest jak najbardziej widoczny — przedstawienie i zasygnalizowanie przez twórców znaczenia kultury — w ujęciu ogólnym, ogólnoswiatowym — dla człowieka i jego dziejów. W tym pomaga także wspomniana już wcześniej *Civilopedia*, każdy z cudów świata i natury ma w niej swoją notę historyczną.

Już ta krótka charakterystyka pokazuje, że możliwości dydaktyczne gry są naprawdę szerokie. Ich wspólnym mianownikiem pozostaje immersja. Podobnie jak w wielu przykładach, w których z jednej strony aspekt wizualny, z drugiej kwestia pełnego „zanurzenia się” w przeżywaną i — w tym przypadku — tworzoną historię, odgrywają szczególnie istotną rolę. Mechanika gry, używane przez nią narzędzia, a przy tym bogata, a jednocześnie przyjemna dla oka warstwa graficzna bez wątpienia mogą pomóc w ewentualnym przyswajaniu wiedzy historycznej poprzez obcowanie z *Cywilizacją*.

Jednocześnie nie oznacza to, że można ją rozważać w kategorii idealnego środka dydaktycznego. Wręcz przeciwnie — zagrożenia wynikające ze spe-

²⁶ Za wielkie dzieła kultury można uznać wszystkie wytwory wielkich pisarzy, wielkich artystów oraz wielkich muzyków. Są to wybitne dzieła literackie — najważniejsze utwory danych autorów, dzieła malarstwa i rzeźby oraz utwory muzyczne najbardziej charakteryzujące danych twórców.

²⁷ [www.civilization.fandom.com/wiki/Wonder_\(Civ6\)](http://www.civilization.fandom.com/wiki/Wonder_(Civ6)) [dostęp: 30.06.2024].

²⁸ Gracze „ścigają się” między sobą w tworzeniu cudów, kto zatem zbuduje go szybciej, zatrzyma go na terenie swojej cywilizacji.

²⁹ [www.civilization.fandom.com/wiki/Natural_wonder_\(Civ6\)](http://www.civilization.fandom.com/wiki/Natural_wonder_(Civ6)) [dostęp: 30.06.2024].

³⁰ *Ibidem*.

cyfki gry i jej mechaniki są jaskrawe, często hipotetycznie trudne, jeżeli nie niemożliwe do przezwyciężenia. Aby świadomie móc korzystać z *Sid Meier's Civilization VI* w kontekście dydaktycznym, należy najpierw wyraźnie zaakcentować czyhające weń zagrożenia, niedogodności i nieścisłości.

Zagrożenia wynikające ze specyfiki gry i ewentualne rozwiązania

Pierwszym i jednocześnie największym zagrożeniem jest lawirowanie między rzeczywistą historią a czystą fikcją. Oczywiście jest, że *Cywilizacji* nie można w żaden sposób traktować jako gry czysto historycznej — jest ona co prawda oparta na historii, ale w żaden sposób jej nie rekonstruuje i nie odtwarza, co zresztą podkreślone jest już w ekranie startowym gry.³¹ Stwierdzenie to stanowi jednocześnie punkt wyjścia do wymieniania dalszych zagrożeń, gdyż wynikają one bezpośrednio właśnie z owej ahistoryczności rozgrywki.

Praktycznie nie jest możliwe odtworzenie historycznych kształtów danych cywilizacji. Mapy, na których odbywają się rozgrywki, zazwyczaj są losowymi kombinacjami lądów, mórz i oceanów, co nie ma nic wspólnego ze stanem faktycznym. Jedynym, ale jednocześnie częściowym rozwiązaniem tego problemu jest korzystanie z map „Ziemia — historyczne początki” lub „Morze Śródziemne — historyczne początki” — odtwarzają one zarówno ukształtowanie terenu, jak i położenie cywilizacji względnie zgodne ze stanem historycznym. Nadal jednak odtworzenie w pełni granic państw jest praktycznie niemożliwe lub niezwykle trudne do zrealizowania. Podobnie ma się zresztą sytuacja z budowanymi przez graczy cudami świata. Nie ma rozgraniczenia na jakim obszarze mogą powstać. Dochodzi więc do sytuacji, kiedy Broadway zostaje zbudowany w Imperium Inków, a Tadz Mahal w Norwegii. Takie przykłady można by mnożyć. W przypadku wyboru map niehistorycznych zaburzeniu — co oczywiste — ulegają także lokalizacje cudów natury. Całość może zatem wprowadzać uczestników — a przede wszystkim uczniów niezaznajomionych z grą — w dużą konsternację i budować fałszywy obraz niektórych aspektów historii.

Wymieszaniu — analogicznie do powyższych — podlegają także wielcy ludzie, którzy są zatrudniani przez graczy. Działa tu podobny mechanizm — nie są oni przypisani do określonej cywilizacji. Z tego względu Lew Tołstoj może tworzyć w USA, a Jan Sebastian Bach w państwie Kongo. To po raz kolejny wprowadza nieład i zakłamuje rzeczywisty obraz historii. O ile bowiem w *Civilopedii* można te informacje zweryfikować i skierować na dobre tory, to w ferworze rozgrywki nie da się jakkolwiek na to wpłynąć.

³¹ Komunikat ten w polskiej wersji gry brzmi: „Treści prezentowane w niniejszej grze komputerowej są fikcją i nie przedstawiają prawdziwych zdarzeń, osób lub instytucji w historycznym scenariuszu gry”.

Jak zatem widać zagrożenia pozostają dość szerokie, a w pewnych kwestiach wręcz fundamentalne. Oznacza to, że korzystanie z gry w kontekście dydaktycznym musiałoby odbywać się wyłącznie w określonej konwencji, po jasnym i konkretnym omówieniu jej specyfiki. Część problemów można przewyciężyć. Ewentualne, choćby częściowe rozwiązania niektórych z nich, które należałoby zaimplementować przy pracy z uczniami, prezentuje poniższa tabela:

PROBLEM	PROPONOWANE ROZWIĄZANIE
Gra nie odtwarza historii, nie rekonstruuje jej, stanowi raczej fikcję o podłożu historycznym	Zaznajomienie uczniów ze specyfiką gry, wyraźne zaznaczenie, że nie można jej traktować jako wykładni dziejów 1 do 1
Gra nie tylko nie odtwarza wyglądu Ziemi, ale także losowo rozrzuca po niej cywilizacje	Korzystanie z map w trybie „historyczne początki”
Miejsca i ludzie nie są w swoim historycznym położeniu	Przedstawianie postaci, miejsc, budynków, dzieł przez pryzmat informacji w <i>Civilopedii</i> , weryfikowanie stanu w grze ze stanem faktycznym
Gra nie może służyć nauce faktografii	Gra nie powinna służyć nauce historii w kontekście faktograficznym — należy ją traktować jako środek nie do nauki historii, ale do nauki procesów historycznych i zaznajamiania ze światową kulturą

Podsumowanie

Szósta odsłona gry *Sid Meier's Civilization* ma dość znaczny — jak wykazała powyższa analiza — potencjał dydaktyczny. Jednocześnie towarzyszy mu szereg często dość poważnych zagrożeń, które wyraźnie go zmniejszają. Ze względu na swoją specyfikę daleko jej więc do idealnego środka dydaktycznego.

Widać wyraźnie, że gra nadaje się przede wszystkim do obrazowania procesów historycznych, które potrafi sugestywnie i trafnie pokazać. Przy tym wykazuje duże możliwości w zakresie przyswajania szeroko pojętej światowej kultury i osiągnięć ludzkości.

Najważniejszym wnioskiem pozostaje stwierdzenie, że *Cywilizację* można użyć w kontekście dydaktycznym wyłącznie po odpowiednim przygotowaniu

uczniów, po zaznajomieniu ich ze specyfiką rozgrywki, wyraźnym uczuleniu na jej częściową ahistoryczność, zwróceniu uwagi mniej na fakty, a bardziej na procesy. Z tego względu otwartą sugestią płynącą z powyższej pracy jest rekomendacja, aby ewentualne próby jej użycia w konwencji szkoły — ze względu na wymagane dość często abstrakcyjne myślenie o historii — ograniczyć do szkół średnich — liceów, techników, szkół branżowych.

Jak wyraźnie zaznacza tytuł, praca ma charakter wyłącznie teoretyczny, wyznacza pewne granice użycia gry, naświetla jej mocne i słabe strony, rekomenduje konkretne rozwiązania. Jest to jednocześnie wstęp do planowanych badań praktycznych, faktycznej próby zawartych tutaj tez i wniosków. Pozostaje więc mieć nadzieję, że ewentualny raport z planowanej w przyszłości próby implementacji gry do nauki historii pozwoli zweryfikować jak najwięcej z sygnalizowanych w pracy problemów, które potwierdzić lub odrzucić może wyłącznie właśnie praktyka.

CONFLICT OF INTEREST STATEMENT: The Author declares that there was no conflict of interest in this study.

AUTHOR'S CONTRIBUTION: The Author is solely responsible for the conceptualization and preparation of the article.

Bibliografia:

- Mańkowski P., *Cyfrowe marzenia. Historia gier komputerowych i wideo*, Trio, Warszawa 2010.
- Marak K., Markowski M., *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze. Studia przypadków*, Wydawnictwo Naukowe UMK, Toruń 2016.
- Meier Sid, *Wspomnienia*, przeł. J. Wołk-Maniewski, Znak, Kraków 2021.
- Niemierko B., *Cele i wyniki kształcenia: eksperymentalny podręcznik dydaktyki dla kierunków nauczycielskich wyższych uczelni: (fragmenty)*, WSP, Bydgoszcz 1988.

Netografia:

- Cichocka E.K., *Zabawna nauka, czyli gry komputerowe w służbie nauki*, www.ug.edu.pl/news/pl/2066/zabawna-nauka-czyli-gry-komputerowe-w-sluzbie-nauki [dostęp: 30.06.2024].
- Civilization Wiki*, www.civilization.fandom.com/wiki/Civilization_Games_Wiki [dostęp: 30.06.2024].
- Histmag (redakcja), *Czy gry komputerowe mogą uczyć historii?* www.histmag.org/Czy-gry-komputerowe-moga-uczyc-historii-16398 [dostęp: 30.06.2024].
- Jahromi N., *Sid Meier and the meaning of Civilization*, www.newyorker.com/books/under-review/sid-meier-and-the-meaning-of-civilization [dostęp: 30.06.2024].

Oficjalna strona serii *Sid Meier's Civilization*, www.civilization.2k.com/ [dostęp: 30.06.2024].

Rudnicki R., Tobiasz J., *10 gier, które najlepiej uczą historii*, www.komputerswiat.pl/gamezilla/artykuly/10-gier-ktore-najlepiej-ucza-historii/vb154zt [dostęp: 30.06.2024].

Tracz K., *Nauka historii przez gry komputerowe*, www.historia.org.pl/2014/09/03/nauka-historii-przez-gry-komputerowe/ [dostęp: 30.06.2024].

Takahashi D., *Civilization: 25 years, 33M copies sold, 1 billion hours played, 66 versions*, www.venturebeat.com/games/civilization-25-years-66-versions-33m-copies-sold-1-billion-hours-played/ [dostęp: 30.06.2024].

Autor:

TYMOTEUSZ LIS: absolwent studiów magisterskich na kierunku historia, specjalność nauczycielska. Praca licencjacka poruszała problem aktywności lubeczan w Prusach i Inflantach w XIII wieku. Praca magisterska skupiała się na stosunkach Księstwa Rugii z Lubeką w XIII wieku. Zainteresowania badawcze koncentrują się szczególnie na historii średniowiecza i obszarze bałtyckiego w tym okresie, ze szczególnym uwzględnieniem zakonu krzyżackiego, Hanzy, historii miast.

