



Rolul jocurilor video în predarea literaturii (Eseu)

Giulia-Miruna Cismaru-Croce

Universitatea din București, Facultatea de Psihologie și Științele Educației

Abstract: In an era of continuous digitalization, teachers turn to new technology in order to adapt to the universe of their students, to remain relevant in this constant change of interests. Students are motivated by elements of popular culture, being constantly exposed to an environment that is rich in information and textual patterns. And yet, what is the connection between literature and video games? Is there such a connection in the first place?

Students need guidance when it comes to developing their literary skills of analysis and communication, as well as literary thinking. Hours dedicated to integrating video games in our educational environment corresponds to students' passions, highlighting one of their major interest, represented by entertainment in a virtual environment. We can all see this happening when it comes to our students. They can be easily absorbed by any kind of virtual reality that may encounter, but it is so hard to get the same reaction from them when it comes to a classical way of teaching. Until now, reading competences and literary skills were applied to books. But the same skills can be applied to many other mediums in which storytelling plays out the main role, such as comics, movies, and video games.

Video games have evolved from a simple means of entertainment to a tool of deep quality learning. Often, students feel that they are a more significant part of a story within a video game than in the environment created by books. Let's face it! Students love to play, but sometimes they hate to read, especially when they feel forced to do so. The need for teachers to examine video games as literature starts from students' lack of interest in reading, which comes from the way they lived their lives until now, growing up spending more time playing video games than reading books. This is a reality that we do not only need to accept, but also to adapt to it and to make the best out of it.

Rezumat: Într-o eră a digitalizării continue, profesorii apelează la noua tehnologie pentru a se adapta universului studenților lor, pentru a rămâne relevanți în această continuă schimbare a intereselor. Elevii sunt motivați de elementele culturii populare, fiind expuși constant unui mediu bogat în informații și tipare textuale. Și totuși, care este legătura dintre literatură și jocuri video? În primul rând, există o asemenea legătură?

Elevii au nevoie de îndrumare în ceea ce privește dezvoltarea abilităților literare de analiză și comunicare, precum și a gândirii literare. Orele dedicate integrării jocurilor video în mediul literar corespund pasiunilor elevilor, punând în lumină un interes major al acestora, reprezentat de divertismentul în mediu virtual. Până în acest moment, competențele de lectură și abilitățile literare erau aplicate cărților, dar aceleași abilități pot fi aplicate mai multor medii în care povestirea joacă rolul principal, precum benzile desenate, filmele și jocurile video.

Jocurile video au evoluat de la un simplu mijloc de divertisment la un instrument de învățare de o calitate profundă. Adesea, elevii consideră că sunt o parte mai semnificativă a unei povești în cadrul unui joc video decât în mediul creat de cărți. Nevoia profesorilor de a examina jocurile video ca literatură pornește de la lipsa de interes pentru lectură a elevilor din clasele actuale care au crescut petrecând mai mult timp jucând jocuri video decât citind cărți.

Însă cum putem folosi jocurile video pentru a preda literatura și pentru a dezvolta competențele de analiză ale elevilor noștri?

Primit: 17.12.2022. Acceptat pentru publicare: 20.12.2022

© Giulia-Miruna Cismaru-Croce, 2022. Publicat de Institutul pentru Educație. Acest articol cu acces deschis este publicat în termenii Creative Commons Attribution Licence CC BY, care permit utilizarea, distribuirea și reproducerea liberă, cu condiția menționării autorului și sursei:

Citare:

Cismaru-Croce, G.-M. (2022). Rolul jocurilor video în predarea literaturii (Eseu). *Revista de Pedagogie Digitală*, 1(1) 11-14. București: Institutul pentru Educație. <https://doi.org/10.61071/RPD.2275>

But how can we use video games to teach literature and develop the analytical skills of our students?

Cuvinte cheie: didactica limbii și literaturii, jocuri video, serious games

Keywords: serious games, teaching literature, video games

„Jocul este cel mai elevat tip de cercetare.” - Albert Einstein

Jocurile video pot fi privite ca fiind povestiri interactive, de cele mai multe ori implicându-l pe jucător în mod direct și oferindu-i control asupra modului în care jocul evoluează. Jocul, ca modalitate de interpretare a textului, contribuie la dezvoltarea creativității și la stimularea capacității de luare a deciziilor pe baza unui raționament logic. Jocurile video sunt influențate de o formă primară de povestire, dar influențează povestirea de asemenea. Multe jocuri își au sursa de inspirație în cărți, iar alăturarea acestor medii de prezentare a unei teme comune îi poate conduce pe elevi spre o gândire divergentă, complexă, care să le permită să identifice elemente definitorii în ambele medii.

O primă metodă prin care putem folosi jocurile ca metodă didactică este reprezentată de utilizarea materialelor care predau conținut. Aceste jocuri utilizează colecții de abilități, practici, valori și identități. Predarea prin intermediul jocurilor bazate pe conținut și, în particular, jocurile epistemice, promovează înțelegerea, practica socială efectivă, identități puternice.

O altă metodă prin care jocurile video ne sunt utile în cadrul orelor de literatură este reprezentată de interpretarea lor ca texte. Ficțiunea scrisă este cea mai utilizată formă a textului supus interpretării. Însă limitarea la acest tip de text limitează însăși capacitatea de interpretare. Când un elev joacă un joc narativ complex, acest lucru presupune explorare, reguli, asumarea riscurilor, dezvoltarea și testarea ipotezelor, citirea cuvintelor, interpretarea sunetelor și ale imaginilor. Ce face ca jocurile să fie o alternativă atât de interesantă? Pe lângă caracterul educativ al acestora, componenta motivațională pe care o dezvoltă în rândul elevilor are un aport semnificativ în cadrul procesului de învățare. Elevii sunt motivați să își atingă obiectivele și să persiste în încercările lor, în ciuda eșecurilor apărute. De asemenea, jocurile dezvoltă abilitățile de cooperare pentru rezolvarea problemelor și de recunoaștere a eforturilor celor din jur. Jocurile reprezintă, de cele mai multe ori, o provocare pentru copii, iar aceștia le joacă nu pentru că sunt simple, ci, dimpotrivă, pentru că sunt grele, determinându-i să depună un efort susținut în atingerea obiectivelor. Se simt parte din poveste, din aventură, iar acest simț al scopului are un efect profund de a-i motiva. Există un echilibru în ceea ce privește raportul dintre creativitate și control. Jocurile promovează greșelile ca pe un mijloc de a găsi soluții creative.

Utilizarea jocurilor ca metode ale povestirii reprezintă un mod extraordinar de a explora felul în care povestea este structurată.

Identitatea digitală

Pentru a motiva elevii să se implice activ în procesul de învățare, este necesar să explorăm conceptul identității în cadrul jocurilor video. Cultura populară, prin ramurile sale media, televiziune, film și industria muzicală, influențează formarea identității. Însă jocurile video au cel mai mare impact în ceea ce privește identitatea utilizatorilor. Acestea încurajează lucrul cu identitatea și reflecțiile pe baza identității în moduri clare și pline de semnificație.

Pentru a introduce conceptul de *gamificare*, este necesar să punem bazele acestui mod de abordare prin crearea și analiza unui personaj, element cunoscut drept avatar în mediul jocurilor video. Majoritatea activităților bazate pe utilizarea unui mediu electronic necesită crearea unei reprezentări virtuale a utilizatorului – un avatar, definit de Klevjer (2007) ca fiind un corp substituibil care îi permite jucătorului să fie prezent în lumea ficțională. În educație, avatarul reprezintă un mod distractiv și la îndemână prin care elevii sunt implicați în activitatea de învățare. Percepțiile ideologice cu privire la identitate le oferă elevilor șansa de a se exprima și de a crea un personaj în acord cu dorințele și idealurile personale. Trecând de stereotipuri și reprezentări standardizate, elevul își descoperă elementele definitorii, contribuind la crearea unui personaj care să îl reprezinte, dar care să nu îl înlocuiască în demersul învățării.

Explorarea narațiunii în jocurile video

Utilizarea jocurilor video ca texte literare, supuse interpretării și analizei, încurajează participarea elevilor și conectează concepte literare prin învățarea multimodală. Pentru a juca un joc, jucătorul trebuie să interacționeze cu el, atât la nivel fizic, prin controller, mouse sau tastatură, cât și la nivel intelectual, prin modul în care narațiunea este dirijată. Jocurile îi oferă participantului șansa de a se identifica la un nivel avansat cu jucătorul, sau identitatea virtuală. Filmele îți oferă posibilitatea de a vedea personajele în acțiune și de a le urmări parcursul, însă jocurile îți permit să dirijezi această acțiune, să controlezi personajul, jucând un rol care te face să te atașezi și să trăiești emoția la nivel înalt.

Evoluția narațiunii pornește de la povestirea orală, la structura scrisă, apoi la dezvoltarea diverselor tehnici și idei care să faciliteze înțelegerea. Noile medii i-au permis povestirii să evolueze și să se autoexprime în multe moduri într-un timp relativ scurt. În această nouă realitatea a tehnologiei, unul dintre modurile de expresie subestimate este reprezentat de jocurile video. Jocurile video sunt o combinație între elementele filmului și structura inovativă a navelor grafice. Acestea reușesc să facă lucruri legate de narațiune pe care niciun alt mediu nu le-a făcut până acum. În primul rând, sentimentul de control pe care îl poți obține jucând este extrem de atrăgător pentru jucători, implicându-i profund la nivel emoțional. Citirea cărților îți permite să iei parte la acțiune, însă jocurile video îți permit să o creezi. Acest lucru le oferă jucătorilor o nouă perspectivă cu privire la relația dintre personaje și acțiune, care nu poate fi experimentată prin mijloace scrise.

Să luăm ca exemplu jocul *World of Warcraft*, un joc popular în rândul adolescenților, lipsit, la prima vedere, de profunzimea necesară decriptării. În acest joc, participanții își aleg personajele aparținând unei lumi fantastice (elfi, pitici, orci, creaturi mitice) și își asumă rolul de eroi, îndeplinind misiuni, formând grupuri organizate numite ghilde, în care interacționează cu alți jucători, câștigă puncte și își formează un drum bine stabilit prin nesfârșitul Azeroth, o lume imaginară, fantastică. Jocul gravitează în jurul misiunilor care îi provoacă pe jucători să exploreze noi locații, să găsească anumite obiecte și să interacționeze cu narațiunea prezentată. În studiile efectuate cu privire la competențele dobândite în timpul jucării acestui joc de către cercetătorul Jonathan Alexander, s-au remarcat mai multe competențe fundamentale, acestea fiind: analiza critică, comunicarea multiculturală, scrierea colaborativă, reflecția cu privire la relația dintre abilitățile necesare în cadrul jocului și cele din viața reală. Narațiunea jocului poate fi decriptată în paralel cu anumite cărți care le permit elevilor să stabilească anumite conexiuni la nivel de conținut. Un exemplu de carte ce poate fi utilizată în acest scop este *Hobbitul* de J.R.R. Tolkien. Studenții pot să creeze paralele între personajele cărții și cele ale jocului, precum și să scrie scurte povestiri bazate pe aceste personaje pentru a explora diverse teme. În acest fel, aceștia se implică la nivel profund, își îmbogățesc vocabularul și își dezvoltă creativitatea.

Interacțiunea ca formă de artă

Jocurile video, adesea privite ca o distracție infantilă, consumatoare de timp, reușesc să ofere mai mult de atât. Acest mediu poartă cu sine un potențial uriaș de exprimare. Putem să privim jocurile ca o formă de literatură, în acest fel dând naștere unor abordări diferite și unor noi povești fascinante în rândul elevilor.

Ce ne oferă interacțiunea pe care o presupune un joc video? În primul rând, povestiri individuale, șansa de a crea o poveste personală în jurul unui personaj care să reprezinte jucătorul. De asemenea, cadre fascinante, care pot servi ca fundal sau ca punct în care ne putem concentra atenția. Abilitatea unui scriitor de a crea un cadru spațial complex poate să îl facă pe jucător să se implice total. Acesta poate explora și crea noi posibilități în ceea ce privește propria narațiune. Echilibrul dintre divertisment și latura tehnică a jocului se traduce prin conectarea autentică a jucătorului la experimentarea narațiunii.

Analiză și gândire critică

Pentru a înțelege cu adevărat fundamentele oricărui joc video, avem nevoie de o analiză atentă și detaliată a elementelor constituente. Ce putem analiza cu adevărat în cadrul unui joc video și ce abilități literare putem utiliza în cadrul acestui demers? Ca în orice text literar, pornim de la tema jocului. Tema are un rol fundamental în cadrul oricărui mediu, influențând fiecare caracter, fiecare parte a narațiunii, elementele spațio-temporale. Ne putem îndrepta atenția și asupra simbolismului, pentru a identifica elemente simbolice pregnante, alese pentru a reprezenta cu succes idei abstracte sau concepte fundamentale. Personajele pot fi caracterizate în diferite moduri, putem utiliza arhetipuri pentru a evidenția cu precizie trăsăturile definitorii ale acestora. Acțiunea este adesea marcată de un

conflict, pe care îl putem valorifica, derulând fire narative în direcții noi, menite să extindă universul de așteptare al observatorului.

Pentru a evalua și analiza un text aparținând unui joc video, avem nevoie de instrumente prin care putem identifica genul și prin care putem contribui prin valoare critică. Trebuie să avem în vedere reprezentările figurative ale jocurilor, referințele intertextuale, adaptările procedurale și fictive ale acestora, pentru a putea pătrunde dincolo de universul de semnificații.

Printre calitățile fundamentale pe care jocurile video le dezvoltă în rândul jucătorilor se numără gândirea critică, încrederea în propriile decizii și în vocea interioară și perspicacitatea în ceea ce privește emoțiile și motivația, dar și acțiunile întreprinse.

Așadar, ce ne putem aștepta ca studenții să dobândească prin intermediul utilizării jocurilor video în studiul literaturii și al compoziției? Răspunsul este că jocurile video sunt medii în care jucătorilor li se oferă oportunitatea de a vedea lumea prin ochii celorlalți, fiind simultan eroii propriei povești, prin luarea deciziilor în numele personajului reprezentat. Astfel, li se oferă libertatea de a explora pe cont propriu, de a acționa și de a influența cursul narațiunii. De asemenea, li se impune să găsească soluții pentru problemele apărute, să își folosească din plin gândirea critică pentru a-și croi drum prin poveste. Narațiunea devine astfel un cadru al dezvoltării individualității, al creativității. Povestea îi face părtași la un univers fascinant, angrenându-i în activități cu scopuri clare, care le permit să își dezvolte un mod propriu de a acționa, având control asupra lumii din jurul lor. Jocul devine astfel un spațiu multimodal, în care jucătorul interacționează constant cu ceilalți, cu povestirea și cu propriul mod de gândire, încercând diferite abordări, explorând noi drumuri și învățând mai multe despre propria persoană.

Bibliografie

Lucas, B., Spencer, E. (2020). Predarea gândirii creative. București: Editura Didactica Publishing House.

Nell, M.L., Drew, W.F. (2016). De la joc la învățare. București: Editura Trei.

[youtube.com/watch?v=4qIYGXOH6Ec](https://www.youtube.com/watch?v=4qIYGXOH6Ec)

futurelearn.com/courses/teaching-digital-literacies-video-games-in-education

theconversation.com/game-designers-are-beating-teachers-at-their-own-game-31398

frontiersin.org/articles/10.3389/fcomp.2022.968137/full