

**THIS
WAR
OF
MINE**

SPIS TREŚCI

SŁOWO WSTĘPNE	3
JAK PRACOWAĆ Z GRĄ WIDEO NA LEKCJI? PRZYPADEK <i>THIS WAR OF MINE</i>	5
SCENARIUSZ LEKCJI JĘZYKA POLSKIEGO	
Wojna z perspektywy cywila. Analiza porównawcza <i>This War of Mine</i> i Pamiętników z powstania warszawskiego w kontekście kreacji bohatera	13
SCENARIUSZ LEKCJI WIEDZY O SPOŁECZEŃSTWIE	
<i>This War of Mine</i> jako podstawa do dyskusji o prawach człowieka w realiach konfliktów zbrojnych	29
SCENARIUSZ LEKCJI ETYKI	
Solidarność niezależnie od okoliczności. Gra wideo jako przestrzeń kształtowania postaw empatycznych	53
NOTY O AUTORACH	65

SŁOWO WSTĘPNE

Faktem już jest, że gry wideo stanowią jeden z kluczowych elementów współczesnej kultury. Na początku trzeciej dekady XXI wieku nikogo nie dziwi już, że cyfrowe opowieści angażują dziesiątki milionów odbiorców, dając podstawy do przeżywania pasjonujących opowieści; rozwijają umiejętności psychomotoryczne, są przestrzenią budowania międzyludzkich relacji i źródłem artystycznej ekspresji. Choć jeszcze kilkadziesiąt lat temu wydawało się to mrzonką przyszłości, fenomenalny rozwój technologii i poetyki gier (m. in. powstanie gier terapeutycznych czy zaangażowanych) sprawił, że mogą one realnie wpływać na poprawę naszego życia.

Wreszcie, gry cyfrowe – prawem sztuki odbijającej rzeczywistość – czerpią pełnymi garściami z otaczającej nas rzeczywistości. Wyjątkowym przykładem jest w tym kontekście ***This War of Mine***. Wielokrotnie nagradzana i omawiana w kontekstach pedagogicznych i społecznych, nieprzypadkowo jako pierwsza gra w historii polskiej edukacji znalazła się wśród propozycji szkolnych lektur uzupełniających. Immersyjne dzieło rodzimego **11 bit studios** konfrontuje gracza z realiami wojen domowych, a następnie – wzorem szeregu arcydzieł dwudziestowiecznej, antywojennej prozy – proponuje pogłębienie humanistycznej refleksji o perspektywę ofiar: bezbronnych cywilów, w tym dzieci.

Oddając w Państwa ręce niniejszą publikację zdajemy sobie sprawę, że kluczem do zgłębiania edukacyjnego potencjału nowych tekstów kultury jest operowanie użytecznymi narzędziami – i temu podporządkowana jest struktura naszego wydawnictwa. Teksty, będące efektem pracy Joanny Pigulak oraz Marcina Pigulaka, wykładowców z Instytutu Filmu, Mediów i Sztuk Audiowizualnych Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu (edukatorów o filmo- i groznawczym dorobku), mają na celu zapewnić nauczycielowi poznanie wielowarstwowego charakteru gry, jak i przekazać szereg wskazówek odnośnie jej analizy. Dobrym przykładem tego zamysłu jest artykuł ***Jak pracować z grą wideo na lekcji?***, łączący cechy poradnika analitycznego i słowniczka kluczowych pojęć. Pozwala zarówno podkreślić specyfikę medium interaktywnej rozrywki, jak i zasygnalizować liczne powiązania z innymi dziedzinami: literaturą, kinematografią czy sztukami tradycyjnymi. Tym samym, zachęcając do rozpoczęcia przygody z grami cyfrowymi w klasach ponadpodstawowych, proponujemy wykorzystanie i poszerzenie tych form pracy, które od lat z powodzeniem funkcjonują w edukacji szkolnej.

Serce publikacji stanowią scenariusze lekcji. Przygotowując je, kierowaliśmy się założeniami podstawy programowej dla klas szkół ponadpodstawowych w odniesieniu do trzech przedmiotów: języka polskiego, wiedzy o społeczeństwie oraz etyki. Scenariusz lekcji pt. ***Wojna z perspektywy cywila. Analiza porównawcza „This War of Mine” i „Pamiętników z powstania warszawskiego” w kontekście kreacji bohatera*** dedykowany jest polonistom, którzy pragną

rozszerzyć namysł nad klasycznym tekstem Miłosza Białoszewskiego o konteksty z zakresu analizy zbiorowej bohatera, w tym antybohatera i everymana.

Z kolei scenariusz zatytułowany „***This War of Mine***” jako **podstawa do dyskusji o prawach człowieka w realiach konfliktów zbrojnych**, zgodnie ze swoim brzmieniem ma na celu przekazywanie wiedzy o znaczeniu międzynarodowego prawa humanitarnego dla ochrony cywilnych ofiar wojen. Ważną jego funkcją okazuje się także uwrażliwienie na położenie bezbronnych poprzez odwołanie do tych wartości, które współtworzą prawną i cywilizacyjną rangę poszanowania życia drugiego człowieka.

Uzupełnieniem kontekstów aksjologicznych jest scenariusz lekcji pt. **Solidarność niezależnie od okoliczności. Gra wideo jako przestrzeń kształtowania postaw empatycznych**. Możliwy do realizacji na lekcjach etyki, godzinach wychowawczych lub w ramach spotkań ze szkolnym psychologiem, stanowi podstawę pod grupową refleksję nad przyjmowaniem otwartej postawy wobec problemów drugiego człowieka również w codziennym życiu.

Wszystkie scenariusze, niezależnie od swojej specjalizacji, zachęcają uczniów do nowego doświadczenia uznanych tekstów kultury, wykorzystywania różnorodnych form wiedzy oraz kreatywnego spojrzenia na przejawy otaczającej nas rzeczywistości. W praktyce więc rozwiną nie tylko te kompetencje, które sprawdzą się podczas przystępowania do egzaminu dojrzałości, ale również pozwolą kształtować szereg umiejętności miękkich. Jednocześnie warto dodać, że scenariusze skonstruowane są w taki sposób, aby odpowiadać na różnorodne potrzeby nauczyciela: od możliwości grupowej pracy w szkolnym laboratorium informatycznym po zachętę do refleksyjnej gry w domowym zaciszu.

Niezależnie, czy posiadają Państwo doświadczenie z grami cyfrowymi, czy dopiero wkraczają do tego niesamowitego świata, wierzymy, że spotkanie z ***This War of Mine*** wyznacza nową przygodę w przedsięwzięciach edukacyjnych.

JAK PRACOWAĆ Z GRĄ WIDEO NA LEKCJI? PRZYPADEK „THIS WAR OF MINE”

Podobnie jak każdy skonwencjonalizowany system znakowy – literatura, film, malarstwo czy komiks – gry wideo posługują się określonym językiem, wykorzystują swoiste dla siebie środki wyrazu oraz sposoby ekspresji. Umiejętność czytania gier, tj. odtwarzania, porządkowania i interpretowania narracji tekstów interaktywnych, wymaga, z jednej strony, wiedzy na temat specyficznych, „growych” struktur, a z drugiej – wiąże się ze znajomością kodów właściwych dla mediów nieinteraktywnych. Wiele jest bowiem w grach podobieństw do literatury (wszak słowo pisane wciąż pozostaje podstawowym sposobem kształtowania interfejsów, z tego powodu często nazywanych tekstowymi) czy do filmu (analogicznie do kinematografii, gry przenoszą ludzkie doświadczenia i wyobrażenia na język audiowizualności). Analizowanie i interpretowanie gier wideo jest zatem działaniem z gruntu interdyscyplinarnym – polega na nieustannym łączeniu metod i dyskursów. Dla przykładu, podobnie jak dzieło literackie, grę wideo można (i należy) poddawać językoznawczej i literaturoznawczej analizie stylistycznej, ale analizę tę powinno się uzupełnić o konteksty wynikające z interaktywności (warto zastanowić się, na przykład, nad tym, w jaki sposób działania graczy wpływają na narrację gry).

W niniejszym artykule opisujemy narzędzia, które pozwolą rozszerzyć klasyczne metody analizy o elementy swoiste dla gier, a w konsekwencji – umożliwią nauczycielom swobodną pracę z grą *This War of Mine* na lekcjach. Przedstawiamy terminologię kluczową podczas omawiania gry, prezentujemy formy i sposoby jej analizy oraz przyglądamy się wybranym aspektom rozgrywki, które można uznać za szczególnie ważne z perspektywy edukacji ponadpodstawowej (a także: skutecznej edukacji cyfrowej).

KONTEKSTOWY SŁOWNICZEK POJĘĆ

Uczniowie na co dzień obcujący z grami wideo, w sposób swobodny i instynktowny posługują się pojęciami charakterystycznymi dla mediów interaktywnych. Są oswojeni z takimi terminami jak „gameplay”, „interfejs”, „immersja” czy „nielinearność”, co nie zawsze oznacza jednak, że potrafią je odpowiednio zdefiniować i wykorzystywać w praktyce analitycznej oraz interpretacyjnej. Stąd też bardzo ważne staje się, aby – niezależnie od doświadczenia uczniów – przed przystąpieniem do omawiania *This War of Mine*, precyzyjnie określić znaczenie tych terminów, co jednocześnie pozwoli precyzyjnie określić specyfikę gry i umożliwi jej pełne zrozumienie. Poniżej prezentujemy spis najważniejszych pojęć z zakresu poetyki gier cyfrowych, które pozwolą na satysfakcjonującą analizę *This War of Mine*, zarówno w odniesieniu do zasad kształtujących rozgrywkę, jak i struktur narracyjnych oraz gatunkowych.

bohater grywalny (Bg.; ang. *playable character*) – ogólne sformułowanie, którym określa się bohaterów sterowanych przez gracza. Bg. to podmiot narracji i swoiste medium, wokół którego rozwija się opowieść. Może on przyjmować formę ludzką czy też istot antropomorficznych, bądź też nieantropomorficznych kształtów, obiektów, abstrakcyjnych zjawisk. *This War of Mine* jest przykładem tego, że w grze może występować wielu bohaterów grywalnych (użytkownik steruje kilkoma postaciami równocześnie), jak również, że mogą zmieniać się oni dynamicznie podczas indywidualnej rozgrywki. W konstrukcji bg. analizowanej gry zwraca uwagę to, że posiadają oni ograniczony zakres umiejętności (są „zwyčajnymi” ludźmi – cywilami postawionymi w skrajnej sytuacji) oraz mogą podejmować jedynie działania umożliwiające przetrwanie w warunkach wojny domowej. Taki sposób ukształtowania bg., zakładający także permanentną śmierć postaci, przesądza o realistycznym, antywojennym wydźwięku gry.



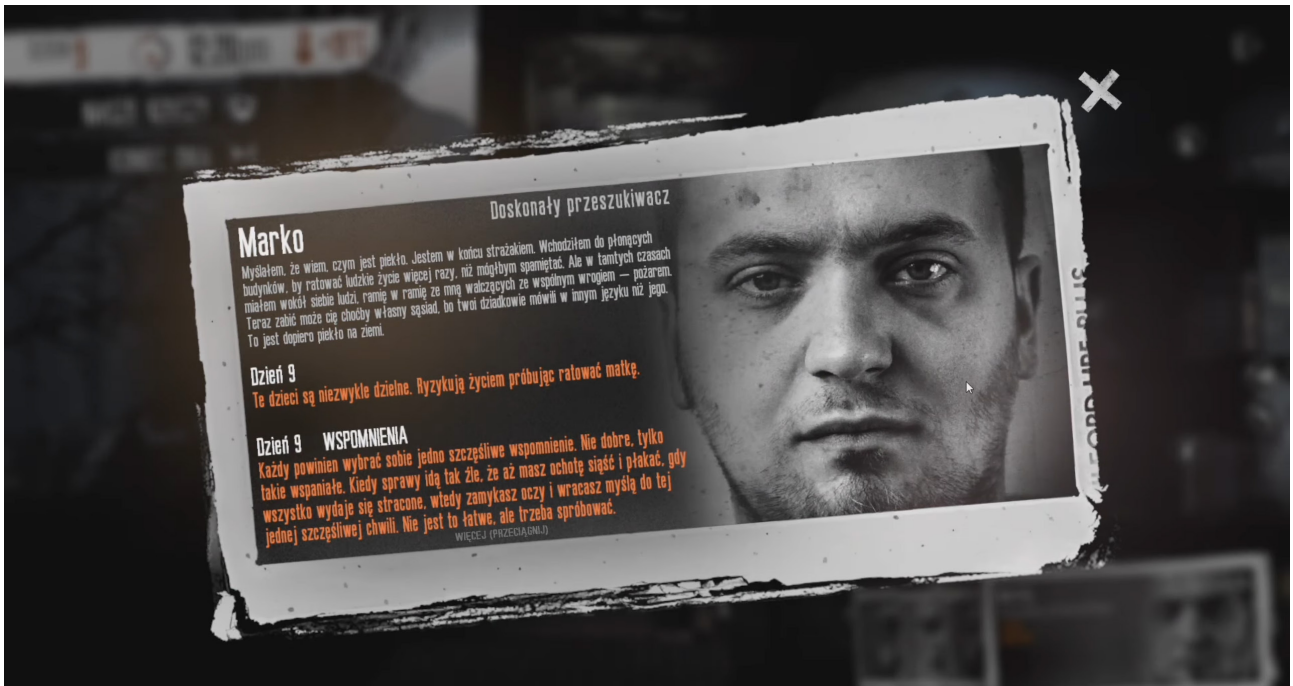
Okno prezentujące postaci grywalne w *This War of Mine* znajduje się na dole ekranu

gameplay – zespół zasad i mechanizmów umożliwiających użytkownikowi interakcję z grą, a w konsekwencji – nawigowanie w rzeczywistości wirtualnej oraz osiągnięcie celów wyznaczonych przez system. Polskojęzycznym odpowiednikiem tego terminu jest „rozgrywka”. Podstawowa zasada gameplaya *This War of Mine* to *point'n'click* („wskaz i kliknij”). Użytkownik steruje określoną liczbą bohaterów grywalnych, którym wydaje komendy poprzez kliknięcie za pośrednictwem kursora w odpowiedni obiekt widoczny na ekranie (np. jeśli gracz chce, aby postać ugotowała posiłek, klika na ikonę reprezentującą pożywienie). Bohaterowie działają (lub mogą działać) symultanicznie, a użytkownik powinien planować kolejne czynności tak, aby ich podjęcie zapewniło protagonistom przetrwanie. Ważnymi elementami gameplaya, które utrud-

nią rozgrywkę, są: upływający czas (postaci mogą podjąć jedynie ograniczoną liczbę działań w ciągu dnia/nocy), uzależnienie zakresu interakcji od posiadanych zasobów (protagoniści nie wykonają pożądaných czynności, jeśli nie będą dysponować odpowiednimi zasobami, np. nie opatrzą rany, jeśli uprzednio nie zdobyli bandaży) oraz od kondycji psychofizycznej bohaterów (ciężko chory/ranny oraz przygnębiony bohater nie wykona zleconych mu zadań), a także losowość zdarzeń.

immersja – doświadczenie zanurzenia w świat przedstawiony. Polega na zaangażowaniu się użytkownika w grę w taki sposób, aby na pewien czas zapomniał o otaczającej go rzeczywistości. Środki służące kształtowaniu immersji są różnorodne – w zależności od typu gry i jej przynależności genologicznej istotniejsze mogą okazać się aspekty audialne niż wizualne; różnorodny gameplay niż wciągająca fabuła. Na doświadczenie immersji w *This War of Mine* wpływają: nieliniarna narracja (zdarzenia indywidualizują się w konsekwencji działań podjętych przez użytkownika, a każda następna rozgrywka różni się od poprzedniej, co wpływa na chęć powrotu do gry), wiarygodność i uniwersalność świata przedstawionego oraz sytuacji narracyjnej (tragizm położenia cywilów podczas wojny został oddany w pieczołowity, realistyczny sposób), nieodwracalność zdarzeń (sytuacji, które się wydarzyły zasadniczo nie można cofnąć, ani rozegrać ponownie), liczne wyzwania strategiczne (gra uczy strategicznego myślenia i odpowiedzialności za podjęte decyzje).

interfejs – elementy oprogramowania, które pośredniczą pomiędzy użytkownikiem a komputerem (systemem gry), umożliwiając realizację zadań w rzeczywistości wirtualnej. Może przyjmować formę tekstową (np. interfejs dzienników postaci w *This War of Mine*), graficzną (interfejs ekwipunku – skrzynka zasobów, w której wizualizowane są posiadane przez użytkownika zasoby) lub graficzno-tekstową (interfejs mapy miasta Pogoren wraz z opisami poszczególnych lokacji). Za pośrednictwem interfejsu gracz nawiguje w przestrzeni gry i realizuje zadania umożliwiające przetrwanie kolejnych godzin w targanym wojną domową mieście.



Interfejs pamiętnika postaci grywalnej



Interfejs mapy miasta Pogoren.

Po lewej stronie znajduje się okno, za pośrednictwem którego gracz decyduje o działaniach postaci nocą

narracja nieliniarna (nielinearność) – rodzaj narracji w grach, w której rozwój zdarzeń uzależniony jest od indywidualnych działań podejmowanych przez użytkownika. Gry nielinearne projektowane są z myślą o ich wielokrotnym odgrywaniu, gdyż każda rozgrywka może być odmienna od poprzedniej. Najbardziej sugestywnym przejawem narracji nielinearnej w *This War of Mine* jest opcjonalna śmierć bohaterów, którzy – w zależności od decyzji gracza – mogą nie dotrzeć do końca wojny. Gry nielinearne wprowadzają także opcję zdarzeń losowych, których przebiegu nie można przewidzieć i z góry określić. Taki sposób ukształtowania narracji wspiera doświadczenie immersji, dowartościowuje poczucie sprawczości gracza i kształtuje odpowiedzialność użytkownika za losy bohaterów.

symulator – gatunek gier wideo polegający na możliwie wiarygodnym i realistycznym odtworzeniu specjalistycznych prac i zajęć. Specyficzną odmianą symulatorów jest tzw. gatunek „simów”, czyli symulatorów życia codziennego. Gracz sam konstruuje narrację, zazwyczaj dla stworzonych przez siebie postaci, którą kształtuje przez odgrywanie codziennej rutyny. *This War of Mine* znacząco reinterpretuje podgatunek sim, stawiając bohaterów grywalnych nie w zwyczajnej, ale w skrajnej sytuacji – wojny domowej. Codziennosc bohaterów – w pełnej zgodzie z poetyką gatunku – jest odtwarzana w sposób wiarygodny, a symulacja okazuje się realistyczna. Przyczyny tego stanu rzeczy należy szukać w konstrukcji postaci (zob. bohater grywalny) oraz kreacji świata przedstawionego i rozgrywających się w nim zdarzeń, które odwołują do wyobrażeń społeczno-kulturowych na temat sytuacji ludności cywilnej w obliczu współczesnych konfliktów zbrojnych.

survival game – typ gry, w której przetrwanie bohatera w niesprzyjających warunkach jest nadrzędnym i elementarnym celem rozgrywki. *This War of Mine*, wykorzystując specyfikę gry survivalowej, kształtuje silną identyfikację z postaciami, których przetrwanie zależne jest od decyzji podjętych przez użytkownika podczas rozgrywki (zob. narracja nieliniarna). Wykorzystanie specyfiki gry survivalowej pozwala kształtować emocje odbiorcy. W ten sposób podtrzymuje się obawy gracza o przetrwanie postaci związane przed konfrontacją z „nieznanym” (w tym wypadku: grozą wojny). Ważną rolę w kontekście stymulowania emocji odgrywa również utrzymanie wysokiego poziomu realizmu (zob. symulator).

strategiczna gra wideo – gatunek gier, który polega na podejmowaniu zaplanowanych przez użytkownika działań w określonych momentach gry (np. turach lub fazach ruchu uzależnionych od realnego upływu czasu). Zakres działań jest zasadniczo szeroki, a ich powodzenie uzależnione jest od umiejętności planowania, strategicznego myślenia i wiedzy gracza na temat zasad rozgrywki (zob. gameplay). Aby przetrwać wojnę, użytkownik *This War of Mine* powinien świadomie planować kolejne działania: spełniać podstawowe potrzeby bohaterów i trosz-

czyć się o ich kondycję psychiczną, a także dbać o dostępność pożywienia, wody i leków oraz stan schronienia. W obliczu ograniczonych zasobów oraz licznych niebezpieczeństw, na które nieustannie narażeni są protagoniści, przetrwanie okazuje się trudne i wymaga od gracza podejmowania starannie przemyślanych działań w ciągu dnia i nocy.

FORMY I SPOSOBY ANALIZY GRY

Aby w sposób satysfakcjonujący omówić grę cyfrową na lekcji, w pierwszej kolejności należy wybrać odpowiednią formę (bądź formy) jej analizy. Odpowiednią, czyli taką, która umożliwi zrealizowanie efektów uczenia się oraz celów kształcenia wynikających z podstawy programowej. Wśród dominujących sposobów pracy z grą wideo w szkole należy wyróżnić trzy: analizę statycznych kadrów, analizę fragmentów gameplaya oraz grupowe doświadczenie gry.

Ponieważ gra wideo jest medium, w którym narracja kształtuje się poprzez nawigowanie gracza w cyfrowej przestrzeni i podejmowanie odpowiednich interakcji z systemem, może wydawać się, że **analiza statycznych kadrów** jest niewystarczająca dla opisu jej specyfiki. Nic bardziej mylnego – ta forma analizy jest jak najbardziej adekwatna i sprawdzi się szczególnie wtedy, kiedy przedmiotem namysłu będzie warstwa wizualna gry, jest szczególna stylistyka: forma graficzna, kolorystyka, wykorzystana perspektyw patrzenia czy zastosowane wielkości planów. Użycie statycznych kadrów pozwala przyrzeć się strukturze wizualnej gry i wydobyć jej najważniejsze elementy (dokładnie w taki sam sposób metoda ta wykorzystywana jest w przypadku omówień filmów). Ponadto, poszczególne, odpowiednio wyselekcjonowane kadry, mogą stanowić wsparcie dla opisu świata przedstawionego, charakterystyki bohaterów oraz specyfiki interfejsu. To, w jaki sposób daje się wykorzystać kadry podczas analizy gry, zaprezentowane zostało w scenariuszach lekcji języka polskiego oraz godziny wychowawczej.

Popularnym narzędziem umożliwiającym wspólny namysł nad grą są także *streamy*, czyli zapisy rozgrywki udostępniane przez użytkowników w przestrzeni internetu (np. w serwisie YouTube lub Twitch). Posługiwanie się *streamami* pozwala na **analizę fragmentów gameplaya**, która jest kluczowa z perspektywy zrozumienia nielinarnej narracji gry. Oglądając *streamy*, uczniowie nie uczestniczą bezpośrednio w grze (na pewien czas – wzorem widzów filmowych – stają się biernymi odbiorcami), dzięki czemu spoglądają na nią z dystansu. Nauczyciel może zachęcać uczniów do tego, aby, oglądając fragmenty gameplaya, wsłuchiwali się w warstwę audialną gry i zastanawiali, w jaki sposób kształtuje ona atmosferę, nastrój i emocje użytkownika. Oglądanie *streamów* pozwala doświadczyć narracji za pośrednictwem innej osoby, a w konsekwencji – zastanowić się nad mechanizmami podejmowania decyzji w grze oraz nad jej recepcją. Co szczególnie istotne, decydując się na udostępnienie *streamów*, nauczyciel może wybrać dowolny fragment gry, łącznie z jej zakończeniem, a zatem poddać analizie te momenty rozgrywki, które są kluczowe z perspektywy tematu zajęć.

Metodą, której nie należy pomijać podczas omawiania tekstu interaktywnego jest **grupowe doświadczanie gry** – wspólne granie. Twórcy *This War of Mine* zapewniają dostęp do kopii gry każdemu nauczycielowi oraz uczniowi, co warto wykorzystać podczas lekcji. Decydując się na wspólne granie w klasie, zapewnia się całkiem inną sytuację odbiorczą niż wtedy, gdy użytkownicy doświadczają gry w przestrzeni własnego domu. Nauczyciel może podzielić uczniów na pary lub grupy, albo zmotywować ich do naprzemiennego grania (np. jedna osoba rozgrywa jeden dzień w świecie gry). W ten sposób, inaczej niż w samodzielnej, zindywidualizowanej rozgrywce, stymuluje się aktywność uczniów: zwiększa odpowiedzialność za podejmowane decyzje, uczy autorefleksji oraz samodyscypliny.

W STRONĘ KONKLUZJI – REALIZM *THIS WAR OF MINE*

Zaprezentowanie w niniejszej broszurze scenariusze lekcji dowodzą, że *This War of Mine* może być omawiane w różnych kontekstach, m.in. literaturoznawczych, kulturoznawczych oraz pedagogicznych, w ramach odmiennych przedmiotów (języka polskiego, wiedzy o społeczeństwie lub lekcji wychowawczej). Specyfika gry, polegająca na intencjonalnym unikaniu widowiskowości, tak właściwej dla produkcji głównego nurtu, sprawia, że jest ona pełna znaczeń, prowokuje dyskusję, kształtuje postawy społeczne i emocjonalne. *This War of Mine* jest przykładem gry zaangażowanej (*serious game*), za pośrednictwem której opowiada się o tematach ważnych i odnosi do rzeczywistych problemów społecznych. Tutaj problem, choć skrajny, jest przecież uniwersalny – staranne przedstawienie i konsekwentne odtwarzanie codzienności cywila w czasie wojny staje się pomostem łączącym grę z rzeczywistością i dodającym jej wiarygodności.

Sposoby kształtowania efektu realności w grach wideo (czy szerzej – we współczesnych tekstach kultury) to temat, na który warto uwrażliwić uczestników zajęć. W odniesieniu do *This War of Mine* można omawiać go w wielu kontekstach. Szczególnie interesujące wydaje się uświadomienie uczniom podstawowych mechanizmów kształtowania realistycznych opowieści. W tym celu nauczyciel może zaproponować ćwiczenie polegające na opisaniu zdarzeń, które rozgrywają się po zakończeniu rozgrywki, a zatem poprosić uczniów o to, aby zastanowili się, jak wygląda sytuacja wyzwolonej ludności cywilnej oraz z jakimi problemami boryka się ona po zakończeniu wojny domowej. Ćwiczenie z dopisywania historii nie tylko kształtuje wyobraźnię, ale także wymaga rozpoznania wzorców narracyjnych obecnych w grze (tylko w ten sposób można wiarygodnie je rozszerzyć) oraz kształtuje postawę empatyczną.

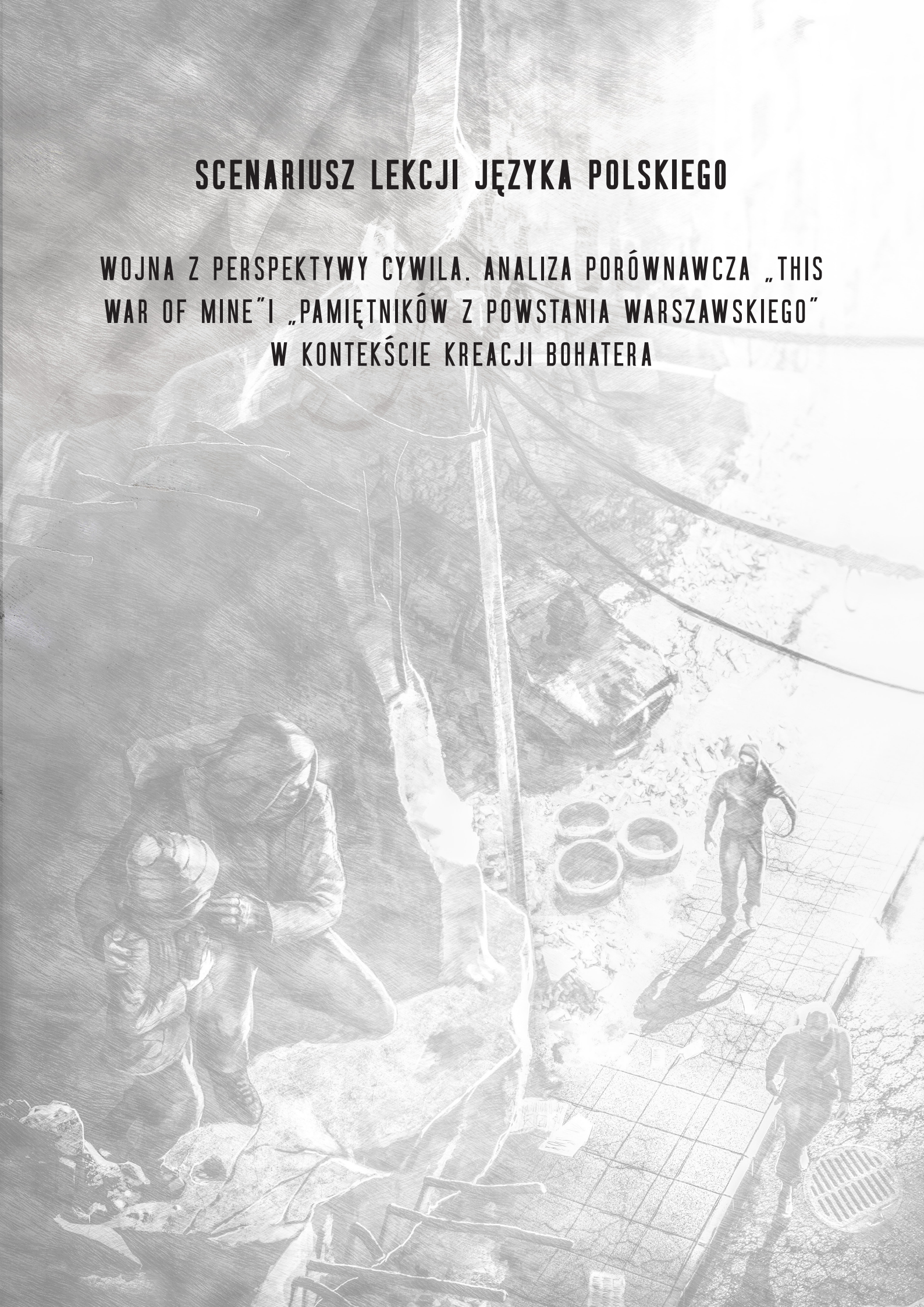
Innym zagadnieniem, wynikającym z charakteru rozgrywki jest kategoria losowości jako źródło realizmu narracji. Nauczyciel może poprosić uczniów o to, aby zapisali różne zdarzenia, które pojawiły się w ich indywidualnej rozgrywce, a następnie porównali je wspólnie na lekcji. Różnorodność zdarzeń i sytuacji, na które natknęli się uczniowie pozwala zauważyć, że *This*

War of Mine starannie symuluje teatr działań wojennych: różnorodność zdarzeń i niemożność ich przewidzenia sprawia, że prezentowany obraz wojny jest sugestywny i wiarygodny.

Naturalnie, wybór odpowiednich kontekstów analitycznych uzależniony jest od przedmiotu, tematu lekcji oraz efektów uczenia się założonych dla indywidualnych zajęć. Jesteśmy jednak przekonani, że prezentowana gra wideo – z uwagi na swoją złożoność narracyjną, genologiczną oraz dramaturgiczną – dostarczy wielu inspiracji dla nauczycieli poszukujących niekonwencjonalnych form przekazywania i dostarczania wiedzy. Analizowanie gry może się także okazać dobrym sposobem na nawiązanie więzi z uczniami oraz pogłębianie ich zaangażowania.

SCENARIUSZ LEKCJI JĘZYKA POLSKIEGO

WOJNA Z PERSPEKTYWY CYWILA. ANALIZA PORÓWNAWCZA „THIS WAR OF MINE” I „PAMIĘTNIKÓW Z POWSTANIA WARSZAWSKIEGO”
W KONTEKŚCIE KREACJI BOHATERA



TEMAT ZAJĘĆ: Wojna z perspektywy cywila. Analiza porównawcza *This War of Mine* i *Pamiętników z powstania warszawskiego* w kontekście kreacji bohatera

ZAJĘCIA: Język polski

Zagadnienia edukacyjne:

- omówienie *Pamiętnika z powstania warszawskiego* Mirona Białoszewskiego;
- everyman, antybohater: analiza komparatystyczna postaci w *Pamiętniku z powstania warszawskiego* oraz *This War of Mine*;
- wizerunek cywila: zbiorowa charakterystyka bohaterów;
- nielinearność, interaktywność, symulacja i wariacyjność jako cechy nowych mediów;
- świat przedstawiony w grze wideo *This War of Mine*: czas i miejsce akcji oraz struktura audiowizualna.

Cele operacyjne:

uczeń/uczennica

- odczytuje tekst interaktywny i literacki w jego warstwie semantycznej i semiotycznej;
- rozpoznaje w utworach sposoby kreowania świata przedstawionego (fabuły, bohaterów, motywów, wątków), narracji; interpretuje je i wartościuje;
- porównuje teksty kultury uwzględniając kontekst kreacji bohatera (analiza komparatystyczna);
- rozpoznaje w utworze literackim konwencję realistyczną oraz określa przemiany konwencji w odniesieniu do gry wideo;
- rozpoznaje w tekstach literackich i interaktywnych tragizm, określa jego funkcje w tekście oraz wymienia środki wyrazu, służące kształtowaniu tragizmu;
- rozpoznaje tematykę i problematykę analizowanych tekstów oraz jej związek ze zjawiskami społecznymi, historycznymi, egzystencjalnymi i estetycznymi;
- wyróżnia pamiętnik i wspomnienia jako gatunki literatury stosowanej oraz potrafi je analizować;
- wykorzystuje w interpretacji utworu literackiego kontekst historycznoliteracki, historyczny, kulturowy oraz biograficzny;
- rozpoznaje obecne w utworach literackich oraz interaktywnych wartości uniwersalne.

Czas realizacji: 1 godzina lekcyjna¹

Metody pracy: burza mózgów, dyskusja problemowa, praca indywidualna, praca zbiorowa, praca z tekstem, metoda skojarzeniowa.

¹ Nauczyciel może zdecydować o tym, aby dowolnie uzupełnić proponowane zagadnienia o konteksty ważne dla przedmiotu (np. więcej uwagi poświęcić strukturze pamiętnika jako gatunku stosowanego, bądź rozszerzyć komparatystyczną analizę gry wideo oraz tekstu literackiego także o konteksty kreacji świata przedstawionego). W takim wypadku czas realizacji zajęć wydłuży się.

Pomoce dydaktyczne:

- tabela: analiza świata przedstawionego gry (załącznik nr 1);
- definicje różnych typów bohaterów według Słownika terminów literackich Stanisława Sierotwińskiego (załącznik nr 2);
- podobizny bohaterów grywalnych *This War of Mine* (załącznik nr 3);
- fragmenty Pamiętnika z powstania warszawskiego Mirona Białoszewskiego w opracowaniu prof. dra hab. Marka Bernackiego (załącznik nr 4).

HARMONOGRAM I OPIS LEKCJI

I. Doświadczenie wojny w grze wideo – syntetyczna analiza *This War of Mine*

1. Nauczyciel rozpoczyna lekcję od rozmowy na temat gry *This War of Mine*, z którą uczniowie zapoznali się w ramach zadania domowego. Prosi o to, aby uczestnicy zajęć podzielili się informacjami i odczuciami względem indywidualnej rozgrywki, odpowiadając na następujące pytania:

- a. Ile dni przetrwałeś/aś w świecie gry?
- b. Jaką taktykę przetrwania przyjąłeś/aś?
- c. Jak zareagowałeś/aś na porażkę?
- d. Jakie emocje towarzyszyły Ci podczas rozgrywki?
- e. Które zdarzenie oraz którego bohatera wspominasz szczególnie mocno?

Nauczyciel wskazuje, że relacje uczniów różnią się, ponieważ każdy z nich doświadczył innej historii i inaczej ukształtował swoją opowieść. Prowadzący wypisuje na tablicy następujące pojęcia:

- a. nielinearność
- b. interaktywność
- c. symulacja

Powyższe terminy pozwalają opisać specyfikę gry *This War of Mine* oraz prezentowany w niej obraz wojny. Nauczyciel wyjaśnia je, prosząc uczniów o podanie przykładów z gry, które ilustrują każde z przytoczonych pojęć:

- a. poszczególne zdarzenia w grze generowane są losowo, następują po sobie w różnej kolejności i zasadniczo nie da się ich odtworzyć ponownie w ten sam sposób (nielinearność) – przykład: rozgrywka może zakończyć się po kilku czy kilkunastu dniach wojny, albo użytkownik może przetrwać aż do zakończenia konfliktu;
- b. każde zdarzenie posiada szereg potencjalnych wariantów, które aktualizują się w grze w zależności działań (interakcji) podjętych przez użytkownika podczas rozgrywki (interaktywność) – przykład: gracz może zdecydować o tym, aby nakarmić bezdomnego

zamieszkującego ruiny budynku, co ocali mu życie, ale zmniejszy zasoby użytkownika i być może doprowadzi do wygłodzenia bohaterów;

c. zdarzenia są zasadniczo nieprzewidywalne, a sytuacja narracyjna podatna na losowe zmiany, co związane jest z naśladowaniem codzienności, próbą wiarygodnego oraz realistycznego oddania chaosu i przypadkowości życia codziennego w czasie wojny (symulacja) – przykład: gracz nie może przewidzieć czy danej nocy zaatakują go bandyci, czy uda się odeprzeć ten atak, a także jakie zasoby zostaną skradzione.

Omówienie indywidualnych wrażeń odbiorczych oraz specyfiki gry stanowi wstęp do wspólnej analizy *This War of Mine* w kontekście konstrukcji świata przedstawionego oraz kreacji bohaterów.

2. Nauczyciel rozpoczyna analizę świata przedstawionego gry. W tym celu dzieli uczniów na trzy grupy i rozdaje każdemu z nich tabelę analityczną (załącznik 1). Prowadzący prosi każdą grupę o wypełnienie jednej z trzech kolumn tabeli. Poniżej przedstawiono możliwe i pożądane odpowiedzi, na które nauczyciel może nakierować uczniów za pośrednictwem pytań pomocniczych.

Czas akcji	Miejsce akcji	Warstwa audiowizualna
Jaka jest sytuacja w świecie przedstawionym? Jak długo trwa wojna i kiedy się kończy? Co oznacza, że czas trwania gry jest zindywidualizowany? Jakie czynności i o jakich porach można podejmować w świecie gry.	W jakim państwie/mieście dzieje się akcja gry? Jak wygląda miasto i z jakich lokacji się składa? Czym charakteryzuje się przestrzeń, w której ukrywają się bohaterowie?	Czym charakteryzuje się szata graficzna gry? W jaki sposób przedstawiono poszczególne obiekty w przestrzeni? Jak wygląda interfejs? Jak zaprezentowani zostali bohaterowie? Jakie są cechy charakterystyczne ścieżki dźwiękowej?
współczesność, nieokreślony bliżej rok	fikcyjne państwo (Graznavia) i miasto (Pogoren) – biorąc pod uwagę nazwę można uznać, że są one stylizowane na wschodnioeuropejskich miastach, a przedstawiony konflikt zbrojny nawiązuje do wojny domowej na Bałkanach	monochromatyczna, czarno-biała szata graficzna, tworząca poczucie beznadziei, przygnębienia
przełom jesieni i zimy (temperatura gwałtownie spada)	miasto jest nieprzyjazne, pełne niebezpieczeństw (bandyci, wojsko, rebelianci), zagruzowane, zniszczone, funkcjonuje w nim handel wymienny	umowna grafika, cechująca się niskim stopniem szczegółowości; stylizacja na rysunek ołówkiem

moment konfliktu zbrojnego (wojna domowa), który rozpoczął się jakiś czas przed rozpoczęciem gry	w ciągu dnia głównym miejscem akcji jest zniszczony dom zajęty przez bohaterów, który można naprawiać i ulepszać wykorzystując zebrane materiały	szczegółowe są jedynie podobizny bohaterów widoczne w prawym, dolnym rogu ekranu (w ten sposób zwiększa się identyfikację z postaciami)
czas przetrwania w świecie gry uzależniony od indywidualnych działań użytkownika	z mapy miasta, dostępnej tylko nocą, można dowiedzieć się o takich lokacjach jak: opuszczone kamienice, hotel, szpital, kościół, baza wojskowa, supermarket itd.	przejrzysty interfejs (białe elementy interfejsu odznaczają się na tle „ołówkowego” rysunku) pozwalający zorientować się, które obiekty są interaktywne i w jaki sposób można wejść z nimi w interakcję
czas trwania wojny ustalany jest losowo	możliwość dostępu do poszczególnych lokacji w mieście jest ograniczona przez sytuacje losowe (prowadzone walki, działania rebeliantów itd.)	ścieżka dźwiękowa podkreślająca klimat przygnębienia, osaczenia, beznadziei
zdarzenia rozgrywają się w dwóch porach: za dnia (spełnianie podstawowych potrzeb: regeneracja, leczenie, jedzenie; handel) oraz w nocy (próba zdobywania zapasów, reakcja na ataki bandytów)		melodie klasyczne, nastrajające pozytywnie słyszane są jedynie w radiu

Nauczyciel podsumowuje ćwiczenie, wskazując, że kreacja świata przedstawionego w grze służy:

- a. podkreśleniu uniwersalnego wymiaru wojny i tragedii wojennej (stąd czas i miejsce akcji pozostają niedookreślone, a szata graficzna jest umowna);
- b. kreowaniu efektu realności (losowość zdarzeń; czas przetrwania zależny od decyzji podjętych przez użytkownika; wiarygodne podobizny bohaterów);
- c. przedstawieniu perspektywy ludności cywilnej – w grze nie zostały zaprezentowane działania wojenne, a jedynie ich skutki manifestujące się w kreacji świata przedstawionego.
- d. Prowadzący zajęcia konkluduje, że celem twórców stało się oddanie sytuacji cywilów, którzy starają się przetrwać w zgliszczach miasta. Stąd też tak ważne jest kształtowanie nastroju smutku, przygnębienia, osaczenia i beznadziei, które umożliwiają identyfikację z bohaterami postawionymi w sytuacji tragicznej.

II. Analiza porównawcza bohaterów *This War of Mine* oraz *Pamiętników z powstania warszawskiego*

1. Nauczyciel rozpoczyna namysł nad kreacją bohaterów w grze. W tym celu prosi uczniów o zapoznanie się z definicjami różnych typów bohaterów zawartymi w Słowniku terminów literackich Stanisława Sierotwińskiego (załącznik 2). Proponuje potraktować protagonistów *This War of Mine* jako bohaterów zbiorowych i dokonać ich charakterystyki. Ćwiczenie ma charakter burzy mózgów – prowadzący wypisuje na tablicy kategorie pomocne w konstruowaniu tego rodzaju charakterystyki i prosi uczestników zajęć o dodanie do nich adekwatnych skojarzeń. W celu stymulowania aktywności uczniów, prowadzący rozdaje bądź wyświetla na ekranie podobizny bohaterów grywalnych *This War of Mine* (załącznik 3). Poniżej przedstawiono proponowane kategorie wraz z przykładowymi odpowiedziami uczniów i wnioskami analitycznymi:

- a. **wygląd zewnętrzny** – cywile, bohaterowie w różnym wieku (w tym starcy oraz dzieci), kobiety i mężczyźni, ludzie przypadkowi, zwyczajni – wojna dotyczy wszystkich bez wyjątku;
- b. **temperament i emocje** – emocje postaci są zmienne, determinowane sytuacją w świecie gry oraz działaniami podejmowanymi przez gracza; w wyniku niespełnienia podstawowych potrzeb, bohaterowie odczuwają rezygnację, zmęczenie, apatię, a także bunt; dobre samopoczucie i pozytywne zdarzenia rozbudzają nadzieję, skutkują zwiększeniem morale – bohaterowie w różny i bardzo zindywidualizowany sposób reagują na tragiczną sytuację, w której się znaleźli a wszystkie emocje są dopuszczalne i adekwatne;
- c. **psychika** – bohaterowie są różnorodni – znajdują się pośród nich zarówno ludzie czynu, przedkładający działanie nad pielęgnowanie relacji międzyludzkich, jak również osoby wrażliwe i empatyczne; ekstrawertycy i introwertycy; marzyciele i osoby twardo stąpające po ziemi – różnorodność charakterów prowadzi do różnej dynamiki relacji, wprowadza znaczącą losowość i nielinearność – bohaterowie reagują w różny sposób na zdarzenia, których są uczestnikami, gdyż mają odmienne usposobienie; różnorodność cech sprawia także, że bohaterowie są wiarygodni psychologicznie – to pełnoprawne charaktery, a nie skonwencjonalizowane typy postaci
- d. **umiejętności** – bohaterowie posiadają jedną, charakterystyczną umiejętność, która – odpowiednio wykorzystana – może zwiększyć szansę na przetrwanie; umiejętności mają charakter fizyczny (ponadprzeciętny udźwig, umiejętność szybkiego biegania), psychologiczny (umiejętność pocieszania) lub też mogą ułatwiać codzienne życie (zdolności kulinarne); umiejętności są realistyczne, zwyczajne, a bohaterom daleko jest do ponadprzeciętnych protagonistów większości przygodowych i survivalowych gier wideo. W ten sposób bohaterowie stawiani są niejako w roli ofiar, które w ograniczonym tylko zakresie mogą przeciwstawiać okrutnej rzeczywistości wojennej

e. **postawa moralna i światopogląd** – decyzje moralne bohaterów są zależne od indywidualnych interakcji użytkownika; w większości przypadków można postąpić słusznie, w zgodzie z naturalnym kompasem moralnym, jednak postaci/gracze często zachowują się wprost przeciwnie, np. rezygnując z użyczenia leków dzieciom, które proszą o nie dla chorej matki, a zachowując kluczowe zasoby dla siebie. Własne przetrwanie okazuje się zatem ważniejsze niż niesienie pomocy innym – bohaterowie są zatem ambiwalentni, czasami nawet okrutni, co jeszcze bardziej uwypukla okrucieństwo wojny i niesprawiedliwość sytuacji, w której została postawiona ludność cywilna.

Nauczyciel podsumowuje charakterystykę zbiorową postaci, wprowadzając termin **everyman**. Tłumaczy, że bohaterowie *This War of Mine* są przykładem postaci uniwersalnych, pozbawionych cech szczególnie charakterystycznych, reprezentujących przeciętnego człowieka, dzięki czemu może się z nimi utożsamiać wielu odbiorców. Prowadzący konkluduje, że postać cywila-everymana funkcjonuje często w opozycji do wykorzystywanego szczególnie chętnie np. w literaturze romantycznej, toposu bohatera heroicznego, poświęcającego się w imię dobra ludzkości i ojczyzny. Postaci cywilów, którzy nie uczestniczą aktywnie w działaniach wojennych, pozbawione są odium heroicznego i romantycznego tragizmu – to znacznie częściej bohaterowie posiadający zwyczajne, ludzkie słabości, którzy nie podlegają idealizacji i gatunkowej typizacji. Zazwyczaj pozostają zupełnie bierni wobec rozgrywających się wokół nich, okrutnych wydarzeń, troszcząc się przede wszystkim o własne przetrwanie.

2. Nauczyciel wskazuje, że omówiony typ postaci – „zwyczajnego” cywila – bywa eksploatowany także na gruncie literatury. Jednym z najbardziej znamienitych przykładów tego rodzaju bohatera jest narrator **Pamiętnika z powstania warszawskiego Mirona Białoszewskiego**.

Prowadzący zajęcia wprowadza odpowiedni kontekst, konieczny dla zrozumienia specyfiki analizowanego tekstu – przekazuje informacje o autorze, genezie powstania wspomnień oraz czasie i miejscu akcji zdarzeń, których dotyczą. Wśród przekazanych faktów, mogą znaleźć się następujące:

- a. Miron Białoszewski rozpoczął pracę nad wydaniem książki w roku 1967, a opublikowana została ona ostatecznie w roku 1970;
- b. autor wydał Pamiętniki... aż dwadzieścia sześć lat po upadku powstania warszawskiego, gdyż wcześniej spotykał się z odmową cenzury – ta bowiem przedkładała narracje traktujące o heroizmie powstańców w walce z niemieckim okupantem nad opowieści realistyczne, często pozbawione patosu i bohaterstwa;
- c. książka jest opowieścią o stopniowej zagładzie Warszawy podczas powstania, o losie zamieszkujących ją ludzi, prowadzoną z perspektywy cywila;

- d. Pamiętniki... są zarówno świadectwem swoich czasów i dokumentacją faktów historycznych, jak również zapisem osobistych oraz zbiorowych odczuć, przeżyć i doświadczeń;
- e. styl książki przypomina język mówiony, często też jest to język potoczny (pełen **neologizmów** oraz **anakolutow**), co znajduje swoje uzasadnienie w tym, że podstawą tekstu były taśmy, na których Białoszewski nagrywał swoje wspomnienia.

Następnie nauczyciel rozdaje uczniom wybrane wyimki z Pamiętnika z powstania warszawskiego (załącznik 4), zachęcając do ich uważnej lektury². Uczestnicy zajęć szczególną uwagę powinni poświęcić kreacji głównego bohatera oraz pozostałych cywilów wspomnianych przez narratora. Po przeczytaniu fragmentów, prowadzący prosi uczniów o to, aby odpowiedzieli na następujące pytania, które zapisuje na tablicy:

- a. **kim jest główny bohater?** odpowiedzi: bohater – Miron – jest jednocześnie narratorem, który przedstawia perspektywę autora – Mirona Białoszewskiego, a tym samym stanowi jego porte-parole; opisane zdarzenia mają formę wspomnień; Miron jest jednym z wielu cywilów, który nie brał udziału w walkach powstańczych, ale doświadczył ich grozy; w momencie wybuchu powstania autor miał 22 lata – książka prezentuje zatem perspektywę młodego mężczyzny, który, choć zdolny do walki, nie decyduje się brać aktywnego udziału w powstaniu
- b. **jaki jest stosunek bohatera do prowadzonych walk powstańczych?** odpowiedzi: rezygnacja ze zbrojnego, aktywnego udziału w powstaniu jest świadomą decyzją bohatera; jego pobudki są jednocześnie egoistyczne i elementarne: towarzyszy mu strach przed śmiercią, przekonanie o braku kompetencji przydatnych na polu walki, niechęć podejmowania tak dużego ryzyka; odczuwa on różnorodne emocje: naturalnie kibicuje powstańcom, a informację o ich sukcesach napawają go dumą, radością i nadzieją, ale jednocześnie doświadcza lęku, żalu, smutku, momentami towarzyszy mu także apatia
- c. **gdzie przebywa bohater w trakcie powstania, jakie działania podejmuje i jakie są jego motywacje?** odpowiedzi: bohater, jako jeden z wielu cywilów, jest zmuszony do ciągłej ucieczki, mieszka w schronach i ruinach – znaczącą część powstania spędza w piwnicy; Miron obserwował ciężkie walki oraz systematyczne niszczenie stolicy i przede wszystkim – pragnął przetrwać i tego samego życzył swoim bliskim; niekiedy podejmuje działania, które można uznać za bohaterskie (pomoc ciężko rannemu powstańcowi, odgruzowywanie miasta), ale w większości przypadków – zwłaszcza po tym jak cudem uniknął śmierci od odłamku ładunku wybuchowego – przede wszystkim walczy o przetrwanie; narrator opisuje z jakim trudem zdobywał jedzenie: suchary, mąkę, kaszę i jak często musiał zrezygnować

2 Jeśli nauczycielowi zależy na tym, aby skondensować lekcję i maksymalnie wykorzystać jej czas, może wskazać odpowiednie fragmenty wcześniej i poprosić, aby uczniowie zapoznali się z nimi w domu.

z niesienia pomocy innym, aby samemu przeżyć; Miron jest zatem everymanem – postacią uniwersalną, wiarygodną, reprezentującą przeciętnego człowieka

- d. **jaki wizerunek cywilów (postawa moralna, światopogląd) wyłania się z tekstu?** odpowiedzi: postawa cywilów jest analogiczna do postawy głównego bohatera – oni także starają się przetrwać w okrutnej, nieprzyjemnej rzeczywistości; często bywają okrutni, świadomie ignorują krzywdę innych, a ich postawa moralna jest ambiwalentna; narrator opisuje różne, czasem bezwzględne, zachowania cywilów, np. sytuację, w której ukrywający się w ruinach ludzie, w obawie przed dekonspiracją, nie pochowali zmarłej krewnej, ale pozostawili jej ciało na ulicy; wskazuje, że ludzie nie zawsze dzielili się jedzeniem i podstawowymi dobrami, często dopuszczali się szabrow i kradzieży; w utworze nie istnieje tradycyjny podział bohaterów na głównych, drugoplanowych i epizodycznych – jest to zapis tragedii miasta i jego mieszkańców, a każda postać okazuje się tak samo ważna i równie autentyczna.

Prowadzący wskazuje, że w sposobie kreacji głównego bohatera i ludności cywilnej portretowanych w *Pamiętniku z powstania warszawskiego* można odnaleźć wiele analogii do obrazu protagonistów *This War of Mine*. Podsumowując analizę bohatera zbiorowego w grze oraz Mirona – *porte-parola* autora *Pamiętnika...*, nauczyciel wymienia podobieństwa między nimi. Zauważa, że bohaterowie obu tekstów:

- a. są cywilami, których łączy pragmatyczne podejście do tragicznej sytuacji, w której się znaleźli – heroizm przedkłada nad potrzebę przetrwania;
- b. posiadają autentyczne motywacje determinowane indywidualnymi doświadczeniami i życiem przed wojną. Celem Mirona jest odnalezienie rodziny przebywającej w różnych dzielnicach pogrążonej w chaosie stolicy – podobna motywacja towarzyszy Pawłowi, który pragnie odnaleźć żonę i syna;
- c. potrafią zachować się bohatersko (Miron próbuje uratować rannego powstańca; protagoniści *This War of Mine* – w zależności od decyzji podjętych przez użytkownika oraz posiadanych zasobów – mogą nakarmić wygłodzonego cywila bądź przekazać lekarstwa dzieciom, które poszukują ich dla chorej matki), ale często decydują się postąpić w sposób egoistyczny, bezprawny i niemoralny, aby zapewnić sobie przetrwanie: szabrują, kradną, pozostawiają innych na pastwę losu;
- d. ukrywają się wśród gruzów, ruin, w podziemiach, unikają bezpośrednich konfrontacji, starają się przeczekać najbardziej niebezpieczne momenty dnia i nocy;
- e. są **antybohaterami** – posiadają cechy negatywne, będące zaprzeczeniem cech heroicznych, eksponowane są ich wady i słabości, nie mają umiejętności, aby przeciwstawić się tragicznym sytuacjom, ani nie potrafią ich zmienić. Pozostają przy tym autentyczni i wiarygodni – ludzcy.

Nauczyciel konkluduje, że mimo odmiennej specyfiki, determinowanej przynależnością do różnych mediów – gry wideo są przykładem medium interaktywnego, zwanego też nowym medium, podczas gdy literatura to medium tradycyjne, zasadniczo nieinteraktywne – w analizowanych tekstach można odnaleźć wiele cech wspólnych. Okazuje się, że bywają wobec siebie komplementarne, mogą wzajemnie się uzupełniać, a tym samym służyć poszerzaniu wiedzy odbiorców o interesujące konteksty poznawcze, emocjonalne i estetyczne.

3. Zadanie domowe – Pamiętnik bohatera gry

W ramach pracy domowej, nauczyciel zadaje uczniom do wykonania projekt zatytułowany *Pamiętnik bohatera gry*. Uczestnicy zajęć proszeni są o przygotowanie pamiętnika wybranego bohatera gry *This War of Mine*, który obejmowałby tydzień w świecie gry. Zadanie to można wykonać dwójako: w formie pisemnej oraz w formie wideoeseju. W tym pierwszym przypadku uczeń powinien opisać zdarzenia, których postacią była świadkiem przez ten czas, odpowiednio stylizując język tak, aby odpowiadał on formule pamiętnika. W drugim przypadku tekst miałby zostać przedstawiony w formie mówionej – celem uczestnika zajęć jest komentowanie zdarzeń, które miały miejsce w świecie przedstawionym, z perspektywy bohatera zdarzenia.

ZAŁĄCZNIKI

Załącznik nr 1

Tabela: analiza świata przedstawionego gry *This War of Mine*

Czas akcji	Miejsce akcji	Warstwa audiowizualna
Jaka jest sytuacja w świecie przedstawionym? Jak długo trwa wojna i kiedy się kończy? Co oznacza, że czas trwania gry jest zindywidualizowany? Jakie czynności i o jakich porach można podejmować w świecie gry?	W jakim państwie/mieście dzieje się akcja gry? Jak wygląda miasto i z jakich lokacji się składa? Czym charakteryzuje się przestrzeń, w której ukrywają się bohaterowie?	Czym charakteryzuje się szata graficzna gry? W jaki sposób przedstawiono poszczególne obiekty w przestrzeni? Jak wygląda interfejs? Jak zaprezentowani zostali bohaterowie? Jakie są cechy charakterystyczne ścieżki dźwiękowej?

Załącznik nr 2

S. Sierotwiński, *Słownik terminów literackich. Teoria i nauki pomocnicze literatury*, wydanie IV, Warszawa 1986, s. 42.

bohater – Jedna z centralnych postaci w utworze literackim, aktywna w zdarzeniach zasadniczych dla rozwoju akcji, skupiająca na sobie uwagę.

bohater główny – Postać literacka najsilniej zaangażowana w akcji, jej losy są ośrodkiem fabuły. Bez tej postaci fabuła nie mogłaby istnieć.

bohater liryczny – Osoba, której stany psychiczne aktualizują się w treści utworu lirycznego, są przedmiotem przedstawienia. Najczęściej podmiot liryczny wypowiadający jest równocześnie bohaterem, bywa tak z reguły w liryce bezpośredniej, przybierającej formę wynurzenia, ale nawet w narracyjnej, pozornie zobiiektywizowanej; zabarwienie emocjonalne wynika z zaangażowania podmiotu, utwór wyraża stosunek podmiotu do prezentowanego obrazu. W liryce inwokacyjnej funkcję bohatera przejmuje niekiedy adresat.

bohater pozytywny – Bohater, który walczy o słuszne cele, ukażany w działaniu, na tle prawidłowo ocenionej sytuacji historyczno-społecznej i jej tendencji rozwojowych. Koncepcja bohatera pozytywnego ma w utworze funkcję wychowawczą, stanowi aprobowany przez autora wzór postępowania.

bohater tytułowy – Bohater wymieniony w tytule dzieła, zwykle, ale nie zawsze jest bohaterem głównym.

bohater zbiorowy – Grupa postaci głównych, które są traktowane w utworze równorzędnie i reprezentują zwykle określone środowisko społeczne.

Załącznik nr 3

Podobizny bohaterów grywalnych *This War of Mine*



Załącznik 4

Fragmety *Pamiętnika z powstania warszawskiego* Mirona Białoszewskiego w opracowaniu prof. dra hab. Marka Bernackiego

Opracowania ukazały się drukiem w 2002 roku w warszawskim Wydawnictwie ADAMANTAN w serii *Przeczytaj Przed Maturą*. W pełnej wersji dostępne są pod adresem: https://ekspres.ath.bielsko.pl/page/wp-content/uploads/2021/03/Bialoszewski_Pamietnik_Bernacki_M..pdf.

Fabuła *Pamiętnika z powstania warszawskiego* nie jest fikcją literacką, gdyż opiera się na autentycznych przeżyciach autora.

Opowieść o powstaniu warszawskim rozpoczyna się 1 sierpnia 1944 r. po południu. Tego dnia Miron spotkał się z przyjaciółmi, Irką i Staszkiem:

„Ktoś widział, jak na Mazowiecką 11 wjechało tysiąc ludzi (naszych) na koniach. Było więc różnie. A nie było jeszcze piątej, czyli godziny „W”. Mieliśmy ze Staszkiem iść na Chłodną 24 do Ireny P., mojej koleżanki z tajnego uniwersytetu (...), a że było za wcześnie, chodziliśmy po Chłodnej od Żelaznej do Walicowa i z powrotem. Kościelny wyłożył dywan na schodach wejściowych i wystawił zielone drzewa w kubłach na paradny ślub. Nagle widzimy, że kościelny sprząta to wszystko, zwija dywan, odnosi kubły z drzewami, ale szybko, i to nas zastanowiło (...) Więc weszliśmy do Ireny. Było przed piątą. Rozmawiamy, nagle strzelanina. Potem tak jakby broń grubsza. Słychać działa. I w ogóle różne rodzaje. Aż krzyk:

– Hurraaa...

– Powstanie – od razu powiedzieliśmy sobie, tak jak i wszyscy w Warszawie.

Dziwne. Bo tego słowa nie używało się przedtem w życiu. Tylko z historii, z książek. Już nudziło. A tu raptem... jest, i to takie z „hurraaa” i tłumem na łubudu. To „hurraaa” i łubudu to było zdobycie Sądów od Ogrodowej. Padał deszcz. Pilnowaliśmy, co tylko da się widzieć. Okna Ireny wychodziły na drugie podwórze z czerwonym murkiem na końcu, i za tym murkiem szło aż do Ogrodowej jeszcze jedno podwórze, z tartakiem, szopą, z kupą desek, z wózkami. Patrzymy, a tu ktoś chyba w niemieckiej tygryscie, w furazerce, z opaską przeskakuje przez ten czerwony murek z tamtego podwórza na nasze. Skoczył na nasz śmietnik z klapą. Z klapy na stołek. Ze stołka na asfalt.

– Pierwszy powstaniec! – krzyknęliśmy.

– A wiesz, Mironku, że ja bym mu się oddała – powiedziała do mnie Irena w zachwycie przez firankę.

Zaraz potem z Ogrodowej na tamto podwórze wpadli ludzie i zaczęli łapać wózki i deski na barykady”.

Podczas pierwszych siedmiu dni powstania Miron wraz z przyjaciółmi przebywał w Śródmieściu. Jako cywil obserwował ciężkie walki i systematyczne niszczenie centrum stolicy, ostrzeliwanej i bombardowanej dzień i noc przez wojska niemieckie. Następnie przedostał się na Stare Miasto, gdzie spotkał swego znajomego Swena i jego mamę. Przez kilka dni mieszkali wspólnie w bloku, a następnie w schronie na Rybakach. Starówka uchodziła za legendarną, niezdobytą redutę powstańczą; tu znajdowała się kwatera główna AL. Kiedy zaczęły się systematyczne walki w tej dzielnicy, życie zeszło do podziemi. Z pokładów pamięci Miron wydobywa scenki, które rozgrywały się w „mrowisku schronowym” i w „salach piwnicowych”. Oto charakterystyczne przykłady:

„Co robiło się w schronie?

Gadało. Leżało. Czasem szedłem przez korytarz do piwnicy środkowej, tej u wylotu ze słońcem z góry, i tam siedziałem, pisałem. Dużo było modlitw, w których brało się udział. (...) Czekano się na gazetki. Przychodziły kilka razy dziennie. Bo było dużo drukarni. Akowskich. Alowska. Palowska. (...)

Co do zajęć jeszcze. Zaczęliśmy chodzić na spacer. Ze Swenem. Spacer polegał na tym, że brał się pod rękę i chodziliśmy przez wszystkie piwnice naszych bloków po kolei. Na końcu ciągu naszego bloku B był tunel. Długi. Obetonowany. Pod podwórzem. Pod tymi kartoflami i baniami. I tym tunelem szliśmy nieraz na obchód drugiego ciągu schronów – pod blokiem A. (...) Spacerowały długo. Bo w każdej piwnicy było dużo ludzi. W korytarzach i w korytarzykach też. A jeszcze były po drodze małe piwniczki. Bez drzwi. Takie otwarte przegródki. W jednej z nich mieliśmy nowych znajomych. Młode małżeństwo. Chodziło się do nich na ploty.

I na słuchanie świerszcza. Bo siedział tam w ścianie. Świerszczy zresztą było więcej. Ale ten był najgłośniejszy. W jednej z piwnic dalszych, tych dużych, odnaleźliśmy znajomego, Leonarda. Siedział zwykle na jakichś tobołkach, chyba nie swoich. Bo był sam. A może na cegielkach? Szczuplutki. W okularach. I miał ze sobą biały płaszcz”.

(...)

Ostatnie dni na Starówce to nieustanne peregrynacje „szlakami podwórkowo-dziurowymi” w poszukiwaniu miejsca, w którym można byłoby przeczekać kolejny dzień i przeżyć następną noc. Miron wraz z bliskimi trafia na Nowe Miasto, skąd przechodzi na ul. Miodową. W zabytkowym pałacu pod numerem 14 spędza kilka następnych dni.

1 września 1944 r. autor przeszedł kanałami ze Starego Miasta do Śródmieścia. Przez całą drogę dźwigał na plecach ciężko rannego powstańca:

„Pierwsze, co mnie zaskoczyło, to spokój. Cisza. Szumi. Te kroki. Świąteczka. Bo przed nami daleko świeczka. I nasza sanitariuszka też niosła świeczkę. Więc spokój. Po tym piekle. Ulga. Niesamowita ulga. Ranny mi jeszcze nic a nic nie ciążył. Odpoczywał po wysiłku. Był bierny. Więc radość aż. Po tym piekle na górze. Bomby, pociski – daleko. Słyszać tylko. u-uu-uuuu-u-

u-uu-u – wydłużone, strasznie wydłużone, głuche – uu-uuu – to te pociski czy bomby; zupełnie odległe, obojętne – i to echo niosło, niosło. (...)

Jak kanały wyglądają? Różnie w różnych miejscach. Zawsze w całości sklepione cegłą. I zawsze mają sklepienia okrągłe i dno też okrągłe. Czy raczej owalne. I w ogóle są w przekroju, czyli w perspektywie, bo ten ich przekrój wyjątkowo się właśnie widzi w nieskończoność. Na owal. Albo mniej więcej na owal. Piszę mniej więcej, bo właśnie pod Miodową kanał był duży i miał po obydwu bokach takie (betonowe chyba) ławy. Szliśmy ze świeczką. Sanitariuszka niosła. Przed nami daleko też ktoś niósł świeczkę. I chyba jeszcze dalej przed nami też. Tak, że się widziało. Oczywiście niewyraźnie. Połyskiwały ściany. Ta perspektywa. Ten pochód też był bez początku i końca połyskiwał. Migotał. Na ślisko. Bo tu było wszystko śliskie. Spodnie mieliśmy zawinięte. Do kolan. Ale szło się w pantoflach. Woda wciąż była do pół łydki. Nie wiem, czy śmierdziała. Czy parowała. Nie wiem nawet, co w niej było. Podobno różne rzeczy. Podobno przeszliśmy po dwóch trupach. Coś mi się chyba ze dwa razy plątało pod nogami. A w ogóle nie czuło się nic prócz

chlup-chlup...

i ulgi. I tego, że się idzie do Śródmieścia. Na Starym Mieście musiało być zupełne piekło, skoro miało się tak otępieć oczy i nos. (...)

Stało się w sumie pod tym włazem prawie dwie godziny. Potem – jak już doszło do zdrowych – tych z „Parasola” i tych w ogóle przed nami, to poszło szybko. Sprawnie. Aż poganiali. Bo przecież chodziło o tych za nami. A tych za nami było wciąż na placu Krasińskich. Nadziany cały kanał. (...)

Pamiętam, że najpierw chyba wciągali w górę, podpychali jakieś nosze, jakieś coś czy kogoś. Potem Radosław. Potem Henio. Potem sanitariuszka. Potem ja. Po kłamrach. Kazałem się rannemu mocno trzymać. I rękami, i nogami. Czepiałem się w tej węziźnie. Coraz wyżej. Wyżej. Może mnie ktoś podpychał. Zbyszek czy ten drugi pomagier. Oni i Swen wychodzili za mną. Wiem, że pewnej chwili jednocześnie poczułem zapach powietrza. Nocy. Zobaczyłem gwiazdy. I ktoś szybko złapał mnie za obydwie ręce.

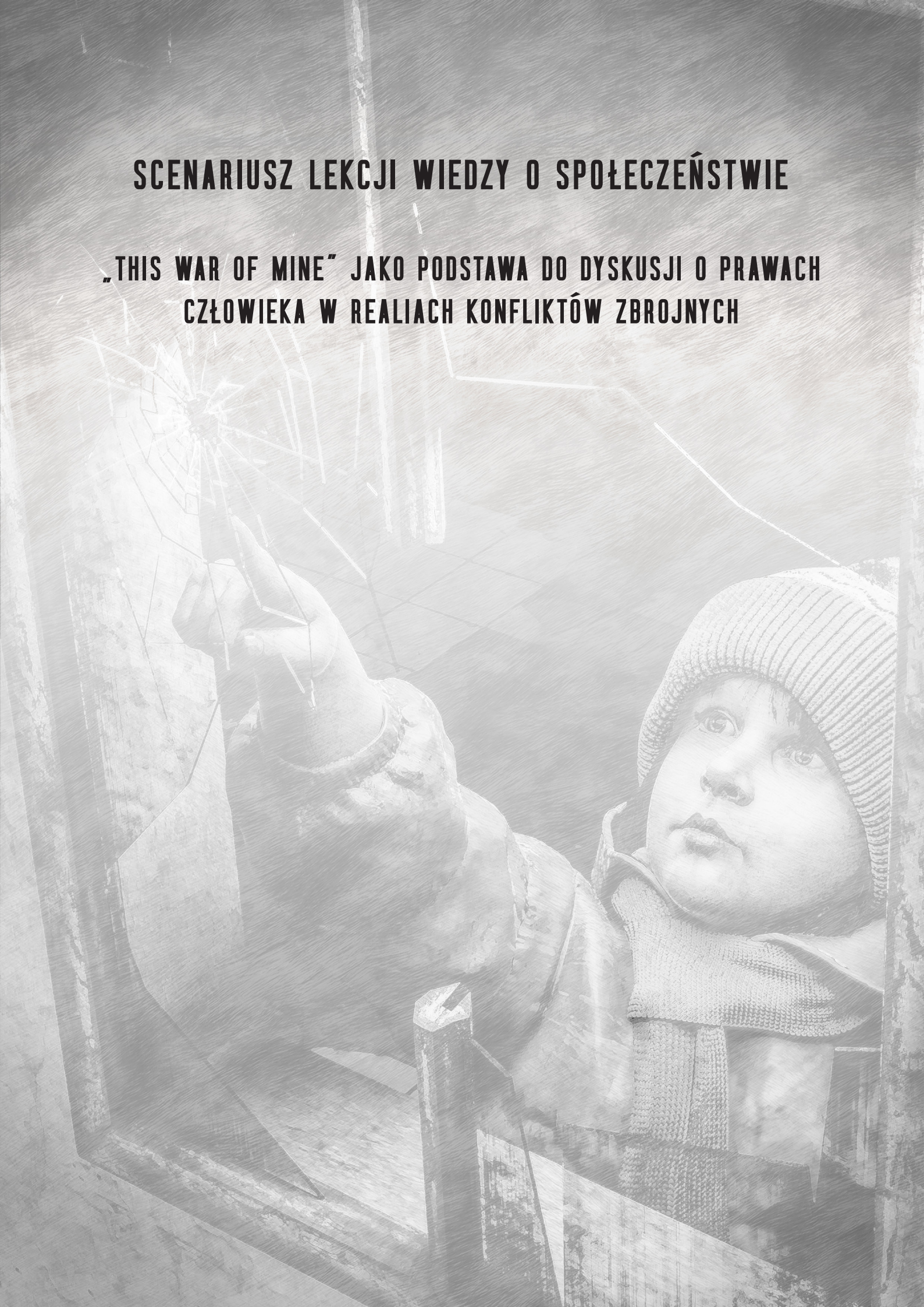
– Nie, nie, ja sam!

– Pan nie ma już siły...

Nie miałem. Podałem się. Wyciągnęli mnie na wierzch. Nie wiem kiedy. Szybko. Domy. Barykada. Śródmieście. Świadomość. Zapach. Zakołowanie. Ranny. Mój. Był już na noszach. Już z nim dwie ruszają. Sanitariuszki ze Śródmieścia. W Warecką”.

SCENARIUSZ LEKCJI WIEDZY O SPOŁECZEŃSTWIE

„THIS WAR OF MINE” JAKO PODSTAWA DO DYSKUSJI O PRAWACH
CZŁOWIEKA W REALIACH KONFLIKTÓW ZBROJNYCH



TEMAT: *This War of Mine* jako podstawa do dyskusji o prawach człowieka w realiach konfliktów zbrojnych

ZAJĘCIA: Wiedza o społeczeństwie

Zagadnienia edukacyjne:

- Prawa człowieka we współczesnym świecie: znaczenie pojęcia, najważniejsze postanowienia, podział na generacje;
- Rola międzynarodowego prawa humanitarnego konfliktów zbrojnych w kształtowaniu znaczenia praw człowieka jako fundamentu cywilizacji;
- Przejawy łamania praw i wolności człowieka w rzeczywistości konfliktów zbrojnych: od zawieszenia praw obywatelskich po dokonywanie zbrodni wojennych;
- Pomiędzy cyfrowym tekstem kultury a rzeczywistością. Analogie pomiędzy światem przedstawionym w *This War of Mine* a położeniem cywilów podczas rzeczywistych konfliktów zbrojnych (np. wojen domowych w byłej Jugosławii lat 90. XX wieku lub Syrii lat 10. XXI wieku).

Cele operacyjne:

uczeń/uczennica

- wyjaśnia, czym są prawa i wolności człowieka i ustala ich hierarchię, uwzględniając społecznie akceptowany system aksjologiczny;
- rozwija wrażliwość społeczną i moralną na przypadki łamania praw i wolności człowieka;
- potrafi omówić na podstawie wybranych przykładów charakter i przejawy naruszeń praw człowieka w warunkach konfliktów zbrojnych;
- wykazuje różnice w przestrzeganiu praw człowieka w państwie demokratycznym i niedemokratycznym; przedstawia problem łamania praw człowieka w rzeczywistości konfliktu zbrojnego (np. wojny domowej);
- przedstawia argumenty na rzecz uniwersalności praw człowieka, a także wskazuje na potrzebę aktywnej, międzynarodowej ochrony praw człowieka w warunkach konfliktów zbrojnych;
- doskonali umiejętności myślowo-językowe, takich jak: formułowanie pytań i problemów, posługiwanie się kryteriami, uzasadnianie, wyjaśnianie, klasyfikowanie, wnioskowanie, definiowanie, posługiwanie się przykładami itp.

Czas realizacji: 2 godziny lekcyjne

Metody pracy: burza mózgów, praca indywidualna z grą, praca grupowa z tekstem, dyskusja problemowa, analiza tekstu kultury

Pomoce dydaktyczne:

- zwiastun gry wideo *This War of Mine*, <https://youtu.be/BALBUyoTxQM> (GameSpot, dostęp: 1.10.2021);
- kadry z gry *This War of Mine* (załącznik nr 1);
- fragmenty publikacji naukowej: Agata Grabowska-Bacza, Prawa człowieka w czasie wojny, *Studenckie Zeszyty Naukowe* 2015, Z. 26, rok XVIII, s. 38-53 (załącznik nr 2);
- wzór karty do pracy z grą *This War of Mine* (załącznik nr 3);
- reportaż „Dzieci Aleppo”: skrajne ubóstwo i trauma wojny (reż. Marcin Wyrwał), <https://youtu.be/fDZudTWGkZI> (Onet News, dostęp: 1.10.2021) (załącznik nr 4).

HARMONOGRAM I OPIS LEKCJI

Pierwsza lekcja

1. Wprowadzenie do fabuły gry

Nauczyciel wprowadza do tematu, wyjaśniając, że w ramach cyklu dwóch lekcji uczniowie będą pracować z grą strategiczną *This War of Mine* – tytułem wyprodukowanym przez polskie 11 bit studios. Aby zapoznać uczestników z kontekstem fabularnym, prowadzący prosi uczniów o uważny seans anglojęzycznego zwiastuna produkcji celem określenia trzech zagadnień: czasu akcji, obrazowanej sytuacji, położenia bohaterów.

Przykładowe odpowiedzi:

- a. Czas akcji: bliżej nieokreślona współczesność (m.in. ubiór postaci, elementy wyposażenia wewnątrz, technologia wojskowa, architektura)
- b. Sytuacja: konflikt zbrojny – wojna domowa (m.in. antywojenne i pacyfistyczne treści na murach i pomnikach; zniszczony sprzęt wojenny, działalność grup militarnych, zrujnowane domy, ślady bombardowań), cierpiący cywile (głód, ucieczka)
- c. Położenie bohaterów: ludzie postawieni w sytuacji kryzysowej (głodujący, przerażeni i proszący o pomoc), wybuchy agresji i okrucieństwa (zabójstwo siekierą), konfrontacja z uzbrojonymi agresorami (groźenie bronią, branie jeńców, ostrzał snajperów), poszukiwanie środków do życia (przeczesywanie ruin, szaber, włamywanie się do cudzych domów), sytuacja zagrożenia (depresja, wyziębienie, obawa o własne życie)

Uwaga: wsparciem dla uczniów w określeniu powyższych punktów może być dodatkowo analiza kadrów z Załącznika nr 1. W przypadku osób zaznajomionych z grą dopuszczalne jest uzupełnianie wiedzy własnymi przykładami.

Nauczyciel wyjaśnia, że akcja gry toczy się w mieście Pogoren – oblężonym przez armię, ostrzeliwanym artylerią i rozrywanym ulicznymi walkami. Podczas rozgrywki kierujemy grupą ludzi (w tym również dzieci), zmuszonych do przetrwania kilkudziesięciu dni w warunkach wojny domowej. Aby zapewnić im przetrwanie, gracze zmuszeni są do dokonywania nierzadko dramatycznych wyborów. Biorąc pod uwagę, że jesteśmy odpowiedzialni zarówno za podejmowane działania, jak i musimy dostosować się do panującej sytuacji, niezwykle istotny staje się społeczny kontekst gry – a więc refleksja na temat losów cywilów podczas trwania konfliktów zbrojnych.

Jest to tym ważniejsze, że bezpośrednią inspiracją dla twórców scenariusza gry były wydarzenia trwającej od 1992 do 1995 roku wojny w Bośni i Hercegowinie (w tym oblężenia Sarajewa).

2. Prawa człowieka na wojnie

Nawiązania do wojen domowych ostatnich dekad i pochylenie nad losami cywilów sprawiają, że rozgrywka skłania do podjęcia dyskusji na temat funkcjonowania praw i wolności człowieka w realiach konfliktów zbrojnych.

Prowadzący proponuje podział klasy na dwie grupy. Podstawą pracy jest lektura artykułu autorstwa Agaty Grabowskiej-Baczy pt. *Prawa człowieka w czasie wojny*, a także odpowiedź na dołączone do tekstu pytania kontrolne. Podczas gdy zadaniem pierwszej grupy stanie się omówienie zagadnień terminologicznych i faktograficznych związanych z upowszechnianiem międzynarodowego prawa humanitarnego konfliktów zbrojnych, druga grupa powinna zreferować najważniejsze zasady dotyczące ich przestrzegania.

Przykładowe efekty pracy prezentują się następująco:

Grupa I	Grupa II
<p>1. Jaką rolę spełniają współcześnie prawa człowieka?</p> <p>Odpowiedź: Stanowią podstawę sprawiedliwego porządku prawnego, politycznego i społecznego. W swoim powszechnym odbiorze uzupełniły one ideę prawa naturalnego i umowy społecznej.</p>	<p>1. Co oznacza termin <i>ius in bello</i>?</p> <p>Odpowiedź: „prawo w wojnie”. To współczesne międzynarodowe prawo humanitarne konfliktów zbrojnych.</p>

<p>2. Jakie są najważniejsze cechy praw człowieka? Omówcie znaczenie trzech wybranych praw.</p> <p>Odpowiedź: powszechne, przyrodzone, niezbywalne, nienaruszane, naturalne i niepodzielne.</p> <p>Przykład:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Powszechne – obowiązują na całym świecie i dotyczą wszystkich ludzi • Przyrodzone – są trwale przypisane do każdego człowieka. • Niezbywalne – nie można się ich zrzec. Dopuszcza się ich ograniczenie jedynie w wyjątkowych sytuacjach (np. ograniczenia prawa do wolności na podstawie wyroku sądowego) • Nienaruszalne – istnieją niezależnie od władzy • Naturalne – obowiązują niezależnie od ich potwierdzenia przez władzę państwową • Niepodzielne – składają się na integralną i współzależną całość 	<p>2. Jakie są trzy podstawowe warunki prowadzenia działań zbrojnych? Przedstaw i omów na przykładzie jeden z nich.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Odpowiedź: warunek minimalnej siły do osiągnięcia zamierzonego celu, warunek proporcjonalności środków, warunek zróżnicowania. • Przykład: warunek zróżnicowania nakazuje podejmować działania zbrojne (a w szerszym znaczeniu: przemoc) jedynie przeciwko walczącej stronie przeciwnej (m.in. żołnierzy, partyzantów, agresorów). Wykluczone jest, aby celem ataków były osoby niebiorące udziału w działaniach wojennych.
<p>3. Jakie znaczenie dla praw człowieka posiada pojęcie „godności”?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stanowi uzasadnienie i źródło praw człowieka. Z uwagi na ścisły związek z tymi ostatnimi nie można wykluczyć tego pojęcia z tekstów normatywnych. Pojęcie „godności i wartości człowieka” pojawia się również w dokumentach międzynarodowych (np. Karcie Narodów Zjednoczonych i Powszechnej Deklaracji Praw Człowieka). 	<p>3. Czy istnieje jeden akt normatywny, który regulowałby kwestie praw człowieka w czasie wojny?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nie istnieje jeden akt normatywny, który regulowałby kwestie praw człowieka w czasie wojny. Pełen zbiór zasad – katalog praw – tworzy wiele umów, konwencji, paktów i deklaracji.
<p>4. Czy istnieje jeden akt normatywny, który regulowałby kwestie praw człowieka w czasie wojny?</p> <p>Nie istnieje jeden akt normatywny, który regulowałby kwestie praw człowieka w czasie wojny. Pełen zbiór zasad – katalog praw – tworzy wiele umów, konwencji, paktów i deklaracji.</p>	<p>4. Jakie jest podstawowe założenie międzynarodowego prawa humanitarnego?</p> <p>Odpowiedź: respektowanie godności każdego człowieka – także tego, który bierze udział w działaniach zbrojnych albo żyje w kraju, w którym toczą się te działania</p>

5. W którym roku przyjęto Powszechną Deklarację Praw Człowieka?

Odpowiedź: w 1948 roku.

5. Wskaż zasady odnoszące się do wybranych zasad lub zakazów odnoszących się do międzynarodowego prawa humanitarnego. Omów wybrane trzy.

Odpowiedź: zasada proporcjonalności w czasie ataku, zakaz zagarniania mienia, zakaz głodowania, nakaz humanitarności, zakaz różnicowania, zakaz zabójstw, tortur, kar cielesnych, eksperymentów medycznych, niewolnictwa, pracy przymusowej, kar zbiorowych, nakaz szanowania życia rodzinnego

Przykłady:

- zasada proporcjonalności w czasie ataku – nakazuje uwzględnić równowagę pomiędzy potrzebami wojskowymi a potrzebą humanitaryzmu.
- zakaz różnicowania – w rzeczywistości konfliktów zbrojnych odnosi się między innymi do zakazu dyskryminacji i nakazu równego traktowania poszczególnych grup społecznych lub etnicznych. Współczesne międzynarodowe prawo humanitarne zakłada, że nie ma kryterium różnicującego, które stanowiłby uzasadnienia dla dyskryminacji w korzystaniu z podstawowych praw człowieka.

<p>6. Jakie są najważniejsze zacytowane przez autorkę aspekty godności ludzkiej według Preambuły Po- wszechnej Deklaracji Praw Człowieka?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Podstawą wolności, sprawiedliwości i pokoju jest uznanie przyrodzonej godności, a także równych i niezbywalnych praw wszystkich ludzi. • Celem ludzkości jest dążenie do świata, w którym zagwarantowana jest wolność słowa i przekonań oraz uwolnienie od strachu i nędzy. • Poparcie rozwoju przyjaznych stosunków pomiędzy narodami. • Wiara w równouprawnienie mężczyzn i kobiet. • Poparcie dla postępu społecznego i poprawy życia w imię większej wolności. • Popularyzacja wiedzy o prawach człowieka powinna następować w drodze nauczania i wychowania. • Celem nadrzędnym Narodów Zjednoczonych jest utrzymanie pokoju i zapobieganie okrucieństwom wojny. 	<p>6. Jakie ogólne zasady prawa humanitarnego powinny również obowiązywać w czasie wszelkich konfliktów zbrojnych?</p> <p>Udzielanie pomocy medycznej rannym i chorym, poszanowanie dla zmarłych, godne traktowanie osób pozbawionych wolności.</p>
<p>7. Ile generacji praw człowieka wyszczególnił Karel Vašák?</p> <p>Odpowiedź: trzy generacje.</p>	<p>7. Jakie prawa pierwszej generacji wymienia autorka w kontekście obowiązywania zapisów międzynarodowego prawa humanitarnego konfliktów zbrojnych?</p> <p>Odpowiedź: prawo do życia, prawo do wolności osobistej, zakaz niewolnictwa i handlu ludźmi, wolność od tortur, wolność wyznania, sumienia, myśli, wolność wypowiedzi, równość wobec prawa, prawo do osobowości prawnej.</p>
<p>8. Jakie prawa przynależą do pierwszej generacji?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prawa podstawowe (klasyczne): • prawo do życia, wolności osobistej i bezpieczeństwa; • prawa związane z wolnością światopoglądu (wolność wyznania, sumienia, religii, myśli, wyrażania poglądów) • prawa związane z egzystencją prawną (prawo do osobowości prawnej, ochrony prawnej w postępowaniu sądowym i prawa polityczne lub obywatelskie). 	<p>8. Jakie założenia - także w kontekście działań wojennych - formułuje Międzynarodowy Pakt Praw Obywatelskich i Politycznych z 1966 roku?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Odpowiedź: zakaz zabijania, zakaz torturowania, zakaz niewolnictwa, zasada lex retro non agit, wolność myśli, sumienia i wyznania zawsze zachowują moc obowiązującą

<p>9. Jakie prawa przynależą do drugiej generacji?</p> <p>Prawa ekonomiczne, prawa socjalne, prawa kulturalne, prawo do zdrowia, edukacji (nauki), prawo do pracy</p>	<p>9. Jakie warunki nałożone zostają na sygnatariusza w przypadku zawieszenia stosowania paktu z uwagi na wyjątkowe sytuacje zagrożenia bezpieczeństwa publicznego?</p> <p>Odpowiedź: respektowanie niezawieszalnych przypadków prawa człowieka (wymienionych w dokumencie), poszanowanie prawa międzynarodowego i postanowień innych konwencji, informowanie o sytuacji Sekretarza Generalnego ONZ</p>
<p>10. jakie prawa przynależą do trzeciej generacji?</p> <p>Prawo narodów do samostanowienia politycznego, prawo do rozwoju, prawa ludów wobec wspólnot międzynarodowych, prawo ekonomiczne narodów do własnych zasobów i bogactw naturalnych, prawo do zachowania kultury i środowiska naturalnego, prawa mniejszości narodowych i etnicznych (do zachowania własnej tożsamości, w tym swojego języka, podtrzymywania własnej tradycji, do rozwoju własnej kultury, szkolnictwa, instytucji kulturalnych; prawo do pokoju), prawo do czystego środowiska naturalnego, prawo do wspólnego dziedzictwa przeszłości, prawo do pomocy humanitarnej.</p>	<p>10. Które prawa z racji swojego statusu mogą ulec zawieszeniu w czasie wojny?</p> <p>Prawa gospodarcze, społeczne i kulturalne. W przypadku popełnienia najpoważniejszych przestępstw w czasie wojny zawieszeniu może ulec również prawo do życia z uwagi na groźbę kary śmierci.</p>

Odpowiedzi prezentowane są przed całą klasą (po jednym uczniu na każde pytanie lub za pośrednictwem przewodniczącego grupy). Obie grupy zobowiązane są do notowania odpowiedzi drugiej grupy.

3. Podsumowanie

Na zakończenie pierwszego spotkania – w ramach zadania domowego – prowadzący prosi uczniów o rozegranie w ramach zadania domowego kilkudziesięciu dni (np. dwudziestu) wybranym przez siebie zestawem bohaterów. Wskazuje, że w tym zadaniu najważniejszą rolę odgrywa uważna analiza gameplaya (rozgrywki). Następnie rozdaje karty pracy (Załącznik nr 3), prosząc o zapisanie w odpowiednich miejscach spostrzeżeń dotyczących położenia wybranych bohaterów w kontekście toczącej się wojny. Uczeń odnosi się to do prowadzonych postaci (imion i podstawowej biografii), podejmowanych działań i doświadczenia wojny (m.in. postawą napotkanych bohaterów niezależnych, nabytą wiedzą odnośnie do toczącego się konfliktu, przebiegu wydarzeń). Całość służy wskazaniu przez ucznia, czy w przypadku danej sytuacji możliwe jest wyszczególnienie przejawów łamania praw człowieka i zapisów prawa humanitarnego.

Jeżeli uczeń uważa, że w opisanym wydarzeniu miał miejsce przykład złamania praw człowieka, powinien podeprzeć przykład swoją argumentacją lub bezpośrednim wskazaniem. Niemniej tam, gdzie w grę wchodzi możliwość dodatkowej interpretacji, mile widziane jest przelanie swoich spostrzeżeń na papier.

Uwaga: Prowadzący może przygotować własną wersję omówienia rozgrywki.

Druga lekcja

Podczas gdy wcześniejsza lekcja miała na celu omówienie istotnych zagadnień związanych z funkcjonowaniem praw człowieka w realiach wojen i konfliktów zbrojnych, zadaniem obecnej jest skonfrontowanie zdobytej wiedzy z treścią płynącą z gry wideo *This War of Mine*. W związku z tym większa część zajęć poświęcona zostanie prezentacji prac domowych, a następnie klasowej dyskusji nad reportażem filmowym, poruszającym analogiczną tematykę w kontekście wojny w Syrii.

1. Omówienie pracy domowej

Prowadzący wita się z grupą a następnie – zgodnie z zapowiedzią na ostatniej lekcji – przystępuje do weryfikacji zadań domowych. Aby nadać całości prezentacji formy grupowej dyskusji, nauczyciel może w ramach wstępu zadać następujące pytania pomocnicze:

- a. Jak długo trwały wasze rozgrywki?
- b. Jakie emocje towarzyszyły waszym rozgrywkom? Czy stawialiście się na miejscu bohaterów?
- c. Które wydarzenie zapamiętaliście najbardziej?
- d. W jaki sposób nabywaliście wiedzę o charakterze toczącego się konfliktu?
- e. Czy rozgrywka pomogła wam pogłębić refleksję na temat położenia cywilnych ofiar konfliktów zbrojnych?
- f. Czy gry wideo mogą stanowić platformę sygnalizowania problemów współczesnego świata?

Przykładowa, wypełniona karta pracy prezentuje się następująco:

Imię/dotychczasowy zawód	Podejmowane działania	Doświadczenie wojny	Przykład nadwyrężania standardów praw człowieka i nakazów prawa humanitarnego lub ich bezpośredniego łamania
Katia - reporterka	Próba zdobycia zapasów w miejscowym supermarkecie	Przetrzymywanie zasobów przez uzbrojonych szabrowników	Złamanie nakazu humanitarności

Marko – strażak	Poszukiwanie zapasów	Snajperzy, zabijający cywilów próbujących przedostać się na drugą stronę ulicy. W pobliżu leżą zwłoki zabitych osób.	Złamanie zasady poszanowania prawa do życia Złamanie nakazu udzielenia pomocy medycznej rannym Złamanie nakazu humanitarności
Bruno – właściciel restauracji i prowadzący program telewizyjny „Kuchnia Brunona”	Zdobywanie informacji przez radio	Informacja o ostrzale artyleryjskim pobliskiej dzielnicy	Prawdopodobieństwo złamania zasady proporcjonalności w czasie ataku
Anton – naukowiec, Złota – studentka medycyny	Próba utrzymania znalezionego schronienia	Nocne ataki uzbrojonych szabrowników	Towarzyszące działaniom zbrojnym akty przestępcze (np. kradzieże, rozboje, morderstwa) niosą realną groźbę utraty zdrowia lub życia (a tym samym: gwałcą podstawowe prawa człowieka)
Marin – złota rączka	Przeczesywanie schronienia w poszukiwaniu	Głód i choroby	Złamanie zakazu głodowania (wskutek odcięcia dostaw zaopatrzenia przez oblegających miasto) Utrudnienie dostępu do opieki medycznej (sytuacja zagrożenia życia)
Roman – żołnierz oddziałów ochotniczych (w czasie fabuły gry: dezertjer)	Informacja z bio: okupowanie przez oddział jednej z dzielnic miasta.	Okupowanie kluczowych obszarów przez oddziały paramilitarne lub siły zbrojne. Łapanki wśród cywilów i przesłuchiwanie pojmanych. W skrajnych wypadkach – dokonywanie egzekucji.	Złamanie nakazu wolności osobistej Dokonywanie zbrodni wojennych (mord na bezbronnych, uwięzionych cywilach) Złamanie zakazu tortur psychicznych i fizycznych
Pavle – piłkarz	Odmówienie przyjęcia do schronienia rodziny z dzieckiem	Uciekinierzy i uchodźcy	Przynajmniej w części: zakaz różnicowania
Katia – reporterka	Zostanie świadkiem zamordowania człowieka przez uzbrojonego żołnierza	Więzienie i zabijanie cywilów	Złamanie zakazu tortur psychicznych i fizycznych Złamanie nakazu wolności osobistej Złamanie zasady poszanowania prawa do życia (morderstwo)

Wszyscy zaangażowani w projekt uczniowie proszeni są – poprzez zgłoszenia lub wytypowanie do odpowiedzi – o omówienie spisanych przez siebie zdarzeń w kontekście łamania praw człowieka. W przypadku weryfikacji oceny danej sytuacji przez ucznia lub grupę zasadne staje się zadanie następujących pytań:

- a. Dlaczego w danym zdarzeniu widzisz przykład kwestionowania lub łamania prawa człowieka lub zapisów międzynarodowego prawa humanitarnego?
- b. Czy uważasz, że takie sytuacje mogą mieć miejsce podczas rzeczywistych konfliktów zbrojnych?

2. This War of Mine w kontekście rzeczywistych konfliktów zbrojnych

Prowadzący przypomina, że gra *This War of Mine* w znacznej mierze zainspirowana została prawdziwymi wydarzeniami, rozgrywającymi się między innymi podczas wojny w Bośni i Hercegowinie w pierwszej połowie lat 90. XX wieku. Choć od tamtych dni minęło ponad ćwierć wieku, nie należy zapominać, że zawarte w rozgrywce spostrzeżenia posiadają uniwersalny charakter – pozwalają więc tym samym wysuwać analogie wobec tych konfliktów, które toczyły się już po premierze gry.

Aby unaocznić ten stan rzeczy, prowadzący proponuje fragment seansu reportażu pt. „*Dzieci Aleppo*”: *skrajne ubóstwo i trauma wojny* (reż. Marcin Wyrwał) – opowieści o położeniu ludności cywilnej podczas działań wojennych w Syrii. Następnie inicjuje dyskusję o zaobserwowanych podobieństwach i różnicach pomiędzy fabułą *This War of Mine* a wyświetlonym reportażem za sprawą następujących pytań:

- a. Czy prezentowane na początku ujęcia miasta wydają się znajome ze światem przedstawionym *This War of Mine*? Czy myślicie, że był to celowy zabieg twórców?
- b. Co w waszej ocenie do prawnej lub politycznej narracji o wojnie wnosi ukazanie perspektywy poszczególnych jednostek?
- c. Odwołując się do doświadczenia ostatnich lekcji, podaj przykłady łamania praw człowieka w Syrii.
- d. Czy znajdujesz analogie pomiędzy położeniem bohaterów *This War of Mine* a losem cywilnych ofiar wojny domowej w Syrii?
- e. Biorąc pod uwagę znaczenie dodatku do gry (*The Little Ones*) i treść reportażu – dlaczego tak ważna jest perspektywa dzieci?

Uwaga: zachętą do dalszego zgłębiania tematu może być propozycja obejrzenia całego reportażu w domu (np. z rodziną).

3. Podsumowanie

Na zakończenie prowadzący podsumowuje cykl dwóch zajęć, wskazując uczniom znaczenie zgłębiania praw człowieka i konwencji międzynarodowego prawa humanitarnego na gruncie prawodawstwa (znajomości kluczowych aktów normatywnych), nauk politycznych (omawiających charakter współczesnych konfliktów zbrojnych) czy tekstów kultury (manifestujących artystyczną wrażliwość na problemy naszej cywilizacji).

Na zakończenie, odwołując się do ogólnych doświadczeń z gry bądź konkretnej rozgrywki (np. tej opisanej na karcie pracy), nauczyciel prosi chętnych o rozważenie, co mogłaby zmienić w położeniu bohaterów obecność obserwatorów ONZ, międzynarodowych sił rozjemczych lub niezależnych organizacji humanitarnych (np. Międzynarodowego Komitetu Czerwonego Krzyża i Czerwonego Półksiężyca, Lekarzy bez Granic, Polskiej Akcji Humanitarnej).

ZAŁĄCZNIKI

Załącznik nr 1

Kadry ze zwiastuna do gry wideo *This War of Mine* zlokalizowane na j. polski przez 11 bit studios.
(GameSpot, <https://youtu.be/BALBUyoTxQM>, dostęp: 1.10.2021)





Załącznik nr 2

Agata Grabowska-Bacza, Prawa człowieka w czasie wojny, Studenckie Zeszyty Naukowe 2015, Z. 26, rok XVIII, s. 38-53.

USTALENIA TERMINOLOGICZNE

(...)

Współcześnie za podstawę sprawiedliwego porządku prawnego, politycznego i społecznego są uznawane prawa człowieka³. Idea praw człowieka, która zyskała powszechną akceptację wpływa na politykę międzynarodową. Kiedyś taką ideą były idea prawa naturalnego, czy idea umowy społecznej, idea rozdziału władz. Teraz od ponad pół wieku funkcję taką pełnią prawa człowieka⁴. Są one najczęściej rozumiane jako powszechne, przyrodzone, niezbywalne, nienaruszalne i naturalne oraz niepodzielne prawa, przysługujące każdemu człowiekowi, a wynikające z godności osobowej. „Wypływają z samej natury człowieka, a nie z (...) ustaleń prawa międzynarodowego”⁵. Są ontycznie i antropologicznie uwarunkowane.

(...)

Kategoria godności stanowi uzasadnienie i źródło praw człowieka. Jak zauważa profesor Zajadło „związek pomiędzy prawami i godnością człowieka stał się na tyle immanentny, że nie pozwala na automatyczną eliminację tego ostatniego pojęcia z tekstów normatywnych”⁶. Godność uznaje za cel, godność zatem powinna być rozwijana⁷. Wspomina o niej już Karta Narodów Zjednoczonych z 1945 w Preambule: „My, Ludy Narodów Zjednoczonych, zdecydowane – uchronić przyszłe pokolenia od klęsk wojny, która dwukrotnie za naszego życia wyrządził a ludzkości niewypowiedziane cierpienia, – przywrócić wiarę w podstawowe prawa człowieka, w godność i wartość człowieka, w równouprawnienie mężczyzn i kobiet, w równość narodów dużych i małych (...) postanowiliśmy zjednoczyć nasze wysiłki dla wypełnienia tych zadań (...)”. Narody Zjednoczone tworzą Kartę, pamiętając okrucieństwo dwóch wojen światowych, pragną pokoju. Wskazują na wartość osoby, na godność osoby i konieczność szanowania człowieka i jego praw.

Karta nie formułuje żadnego katalogu praw, co zawarte jest w Powszechnej Deklaracji Praw Człowieka z 1948 roku. Jej Preambuła dokładniej mówi o prawach człowieka, ale również odnosi się do kategorii godności: „Zważywszy, że uznanie przyrodzonej godności oraz równych

3 Por. K. Stępień, Antropologiczno – metafizyczne podstawy praw człowieka, [w:] O prawach człowieka nieco inaczej, red. R. Monia, A. Kobyliński, Warszawa 2011, s. 63.

4 Zob. V. Posenti, Teraźniejszość i przyszłość praw człowieka, „Społeczeństwo” 2003, nr 1, s. 43.

5 J. Seifert, Antropologia praw człowieka, „Ethos” 12 (1999), nr 1-2, s. 137.

6 J. Zajadło, Godność jednostki w aktach prawa międzynarodowej ochrony praw człowieka, „Ruch prawniczy, ekonomiczny i socjologiczny, 1995, nr 3, s. 106.

7 Ibidem, s. 109.

i niezbywalnych praw wszystkich członków wspólnoty ludzkiej jest podstawą wolności, sprawiedliwości i pokoju świata, zważywszy, że nieposzanowanie i nieprzestrzeganie praw człowieka doprowadziło do aktów barbarzyństwa, które wstrząsnęły sumieniem ludzkości, i że ogłoszono uroczyste jako najwznioślejszy cel ludzkości dążenie do zbudowania takiego świata, w którym ludzie korzystać będą z wolności słowa i przekonań oraz z wolności od strachu i nędzy, zważywszy, że konieczne jest zawarowanie praw człowieka przepisami prawa, aby nie musiał doprowadzony do ostateczności uciekać się do buntu przeciw tyranii i uciskowi, zważywszy, że konieczne jest popieranie rozwoju przyjaznych stosunków między narodami, zważywszy, że Narody Zjednoczone przywróciły swą wiarę w podstawowe prawa człowieka, godność i wartość jednostki oraz w równouprawnienie mężczyzn i kobiet, oraz wyraziły swe zdecydowanie popierania postępu społecznego i poprawy warunków życia w większej wolności, (...) Przewodniczący Zgromadzenie Ogólne ogłasza uroczyste niniejszą Powszechną Deklarację Praw Człowieka jako wspólny najwyższy cel wszystkich ludów i wszystkich narodów, aby wszyscy ludzie i wszystkie organy społeczeństwa mając stale w pamięci niniejszą Deklarację dążyły w drodze nauczania i wychowywania do rozwijania poszanowania tych praw i wolności i aby zapewniły za pomocą postępowych środków o zasięgu krajowym i międzynarodowym powszechnie i skutecznie uznanie i stosowanie tej Deklaracji zarówno wśród Państw Członkowskich, jak i wśród narodów zamieszkujących obszary podległe ich władzy”⁸. Dokładnie zostało uzasadnione dlaczego chcą szanować człowieka i jego prawa, wskazują na sprawiedliwość, wolność i na pokój, te wartości są ważne i Narody Zjednoczone mają nadzieję, że poszanowanie ich zapobiegnie okrucieństwu wojny. Pokój jest celem nadrzędnym, do którego dążyć będą poszczególne państwa osobno i wspólnie, państwa mają obowiązek stosować Deklarację, nauczać i wychowywać do szacunku wobec praw człowieka.

(...)

Prawa człowieka dzielimy za czesko-francuskim prawnikiem Karelem Vasakiem na trzy generacje, pierwsza z nich to klasyczne prawa człowieka, prawa podstawowe. Należą do nich: prawa związane z egzystencją fizyczną, tj. prawo do życia, wolności osobistej i bezpieczeństwa; prawa związane z wolnością światopoglądu, tj. wolność wyznania, sumienia, religii, myśli, wyrażania poglądów oraz prawa związane z egzystencją prawną, np. prawo do osobowości prawnej, ochrony prawnej w postępowaniu sądowym i prawa polityczne lub obywatelskie. Prawa drugiej generacji to prawa ekonomiczne, prawa socjalne, prawa kulturalne, prawo do zdrowia, edukacji (nauki), pracy. Prawami trzeciej generacji są: prawo narodów do samostanowienia politycznego, prawo do rozwoju, prawa ludów wobec wspólnot międzynarodowych, prawo ekonomiczne narodów do własnych zasobów i bogactw naturalnych, do zachowania kultury, środowiska naturalnego;

⁸ https://www.unesco.pl/fileadmin/user_upload/pdf/Powszechna_Deklaracja_Praw_Czlowieka.pdf, (16.06.2013 r.).

prawa mniejszości narodowych i etnicznych, m.in. do zachowania własnej tożsamości, w tym swojego języka, podtrzymywania własnej tradycji, do rozwoju własnej kultury, szkolnictwa, instytucji kulturalnych; prawo do pokoju; prawo do czystego środowiska naturalnego oraz prawo do wspólnego dziedzictwa przeszłości, prawo do pomocy humanitarnej.

1. Jaką rolę spełniają współcześnie prawa człowieka?

.....
.....
.....

2. Jakie są najważniejsze cechy praw człowieka? Omówcie znaczenie trzech wybranych.

.....
.....
.....
.....
.....

3. Jakie znaczenie dla praw człowieka posiada pojęcie „godności”?

.....
.....
.....

4. Jakie wydarzenia wpłynęły na powstanie Karty Narodów Zjednoczonych w 1945 roku?

.....
.....

5. W którym roku przyjęto Powszechną Deklarację Praw Człowieka?

.....
.....

6. Jakie są najważniejsze zacytowane przez autorkę aspekty godności ludzkiej według Preambuły Powszechnej Deklaracji Praw Człowieka?

.....
.....
.....
.....

7. Ile generacji praw człowieka wyszczególnił Karel Vašák?

.....
.....
.....
.....

8. Jakie prawa przynależą do pierwszej generacji?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

9. Jakie prawa przynależą do drugiej generacji?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

10. Jakie prawa przynależą do trzeciej generacji?

.....

.....

.....

.....

.....

IUS IN BELLO

Teoria środków prowadzenia wojny, *ius in bello*, czyli prawo w wojnie; to współcześnie międzynarodowe prawo humanitarne konfliktów zbrojnych, które formułuje trzy zasadnicze warunki prowadzenia działań zbrojnych: warunek minimalnej siły do osiągnięcia zamierzonego celu, warunek proporcjonalności środków, warunek zróżnicowania⁹. Warunek minimalnej siły obliguje do używania środków przemocy w każdych okolicznościach, tylko na tyle, na ile są one konieczne do osiągnięcia zamierzonego celu. Warunek proporcjonalności środków to kalkulacja niepożądanych i pożądanych konsekwencji działań wojennych. Wskazuje on na zależność dwóch rodzajów spodziewanych skutków wojny, aby był spełniony przeważać muszą konsekwencje pożądane dla strony konfliktu. To bardzo intuicyjne, korzyści muszą być większe niż straty. Ostatni warunek, to warunek zróżnicowania nakazuje skierować działania zbrojne, przemoc, tylko przeciwko walczącej stronie przeciwnej, tj. np. żołnierzom, partyzantom, agresorom. Osoby niebiorące udziału w działaniach wojennych nie mogą być celem ataku¹⁰. Warunki, zwłaszcza ich sformułowania stwarzają wiele możliwości interpretacyjnych, dlatego dość kazuistyczne prawo międzynarodowe wylicza jako zasady albo zwyczaje konkretne normy dotyczące *ius in bello*.

Nie ma jednego aktu normatywnego, w którym są one zawarte, ale doktryna tworzy katalogi zasad międzynarodowego prawa humanitarne, na podstawie wielu umów, konwencji, paktów i deklaracji państw. Prawo międzynarodowe zna zasady, których stosowanie ma na celu respektowanie godności każdego człowieka, również tego, który bierze udział w działaniach zbrojnych albo żyje w kraju, w którym toczą się te działania. Warto wskazać na wybrane zasady¹¹, które mają za zadanie chronić społeczność międzynarodową. Zasada proporcjonalności w czasie ataku, zakazu zagarniania mienia, zakazu głodowania, nakaz humanitarności, zakaz różnicowania, zakaz zabójstw, tortur, kar cielesnych, eksperymentów medycznych, niewolnictwa, pracy przymusowej, kar zbiorowych, nakaz szanowania życia rodzinnego, mają za zadanie chronić przede wszystkim ludność cywilną, ale również walczących żołnierzy. Prawo humanitarne nakazuje udzielać pomocy medycznej rannym, chorym, szanować i grzebać zmarłych. Nakazuje również godnie traktować osoby pozbawione wolności¹². Należy zauważyć, że powyższe zasady nakazują respektowanie praw człowieka, zwłaszcza praw pierwszej generacji (prawo do

9 Por. A. Zwoliński, Wojna sprawiedliwa?, „Ethos”, 3-4 (2005), s. 64.

10 Ibidem.

11 Autorem ich jest J.-M. Henckaerts, autor podaje w tłumaczeniu M. Szuniewiczza za T.Jasudowicz (red.), Międzynarodowe prawo humanitarne we współczesnym świecie, Toruń, 2007, s. 219.

12 Ibidem.

życia¹³, prawo do wolności osobistej¹⁴, zakaz niewolnictwa i handlu ludźmi¹⁵, wolność od tortur¹⁶, wolność wyznania, sumienia, myśli¹⁷, wolność wypowiedzi¹⁸, równość wobec prawa¹⁹, prawo do osobowości prawnej²⁰).

Międzynarodowy Pakt Praw Obywatelskich i Politycznych z 1966 roku, którego Preambuła była już wspomniana formułuje wyraźnie zakaz zabijania, zakaz torturowania, zakaz niewolnictwa, zasada *lex retro non agit*, wolność myśli, sumienia i wyznania zawsze zachowują moc obowiązującą²¹. Zawsze, a zatem również w czasie wojny. W artykule 4 dopuszcza w wyjątkowych sytuacjach zagrożenia bezpieczeństwa publicznego (czyli w sytuacji wojny) zawieszenie stosowania zobowiązań paktu, czyli respektowania praw człowieka, ale nie wszystkich i formułuje tu warunki. Po pierwsze to musi być takie prawo człowieka, które może być zawieszane, artykuł wylicza te niezawieszalne przypadki. Po drugie należy respektować prawo międzynarodowe, postanowienia innych konwencji, po trzecie należy poinformować o takim fakcie Sekretarza Generalnego ONZ. (...) Najważniejsze prawo, prawo do życia jest jednak w pewnej mierze ograniczone, a mianowicie w czasie wojny za popełnienie najpoważniejszych przestępstw o charakterze wojskowym grozi kara śmierci, jeżeli państwo- strona zgłosiło takowe zastrzeżenie do Drugiego Protokołu Fakultatywnego do Międzynarodowego Paktu Praw Obywatelskich i Politycznych w sprawie zniesienia kary śmierci, na podstawie art. 2 rzeczonego Protokołu. (...) Prawa gospodarcze, społeczne i kulturalne nie mają takiego statusu jak obywatelskie i polityczne, mogą być zawieszane. (...) W praktyce oznacza to możliwość dowolnego zawieszania praw społecznych, gospodarczych i kulturalnych. Dlatego niezwykle ważne są pozostałe systemy ochrony praw człowieka.

13 Por. Powszechna Deklaracja Praw Człowieka, art. 3.

14 Ibidem.

15 Por. Ibidem, art. 4.

16 Por. Ibidem, art. 5.

17 Por. Ibidem, art. 18.

18 Por. Ibidem, art. 19.

19 Por. Ibidem, art. 7.

20 Por. Ibidem, art. 6.

21 Por. M.Flemming, Wstęp [w:] M. Flemming, op. cit., s. 20-21.

1. Co oznacza termin ius in bello?

.....
.....

2. Jakie są trzy podstawowe warunki prowadzenia działań zbrojnych? Omówcie na przykładzie jeden z nich.

.....
.....
.....
.....

3. Czy istnieje jeden akt normatywny, który regulowałby kwestie praw człowieka w czasie wojny?

.....
.....

4. Jakie jest podstawowe założenie międzynarodowego prawa humanitarnego?

.....
.....

5. Wskaż wymienione w tekście zasady lub zakazy odnoszące się do zapisów międzynarodowego prawa humanitarnego. Omów wybrane trzy.

.....
.....
.....
.....
.....

6. Jakie ogólne zasady prawa humanitarnego powinny również obowiązywać w czasie wszelkich konfliktów zbrojnych?

.....
.....
.....
.....

7. Jakie prawa pierwszej generacji wymienia autorka w kontekście obowiązywania zapisów międzynarodowego prawa humanitarnego konfliktów zbrojnych?

.....
.....
.....

8. Jakie założenia – także w kontekście działań wojennych – formułuje Międzynarodowy Pakt Praw Obywatelskich i Politycznych z 1966 roku?

.....

.....

.....

.....

.....

9. Jakie warunki nałożone zostają na sygnatariusza w przypadku zawieszenia stosowania paktu z uwagi na wyjątkowe sytuacje zagrożenia bezpieczeństwa publicznego?

.....

.....

.....

.....

10. Które prawa z racji swojego statusu mogą ulec zawieszeniu w czasie wojny?

.....

.....

Załącznik 3

Karta pracy do wypełnienia przez ucznia podczas rozgrywki *This War of Mine*

Imię / dotychczasowy zawód	Podejmowane działania	Podejmowane działania	Przykład nadwyższania standardów praw człowieka i nakazów prawa humanitarnego lub ich bezpośredniego łamania



**SCENARIUSZ LEKCJI WYCHOWAWCZEJ
LUB LEKCJI ETYKI**

**SOLIDARNOŚĆ NIEZALEŻNIE OD OKOLICZNOŚCI. GRA WIDEO
JAKO PRZESTRZEŃ KSZTAŁTOWANIA POSTAW EMPATYCZNYCH**

TEMAT ZAJĘĆ: Solidarność niezależnie od okoliczności. Gra wideo jako przestrzeń kształtowania postaw empatycznych

ZAJĘCIA: Godzina wychowawcza lub etyka

Zagadnienia edukacyjne:

- a. charakterystyka empatii i postaw empatycznych;
- b. zjawisko utożsamiania oraz identyfikacji emocjonalnej w życiu codziennym i tekstach kultury;
- c. wspólnota doświadczenia moralnego: analiza postaw solidarnościowych bohaterów *This War of Mine*;
- d. kształtowanie samoświadomości i autorefleksji empatycznej.

Cele operacyjne:

uczeń/uczennica

- a. wie i wyjaśnia czym jest empatia;
- b. posiada i rozwija umiejętność rozumienia ludzkiego postępowania;
- c. dokonuje analizy i oceny postaw oraz działań ludzkich prezentowanych w tekstach kultury;
- d. określa istotę dylematu etycznego i podaje przykłady dylematów etycznych w odniesieniu do gry *This War of Mine*
- e. przejawia i umie uzasadnić postawę altruistyczną i solidarnościową;
- f. wdraża sprawność w samopoznaniu.

Czas realizacji: 1 godzina lekcyjna

Metody pracy: burza mózgów, rozmowa problemowa, praca w grupach, praca z tekstem

Pomoce dydaktyczne:

- a. fragment tekstu *Empatia jako postawa egzystencjalna* autorstwa prof. Zenona Uchnasta (załącznik nr 1);
- b. kadry z gry *This War of Mine* (załączniki nr 2.1–2.4).

HARMONOGRAM I OPIS LEKCJI

1. Kategoria empatii – ujęcie teoretyczne i rozmowa problemowa

Nauczyciel wprowadza do tematu lekcji, wskazując, że jej celem będzie omówienie zjawiska empatii w odniesieniu do gry *This War of Mine*. Proponuje rozpocząć rozważania od precyzyjnego zdefiniowania kategorii empatii. W tym celu prosi uczniów o to, aby – na zasadzie burzy mózgów – wymieniali pojęcia, frazy oraz słowa bliskoznaczne, które kojarzą się im z empatią. Prowadzący zapisuje na tablicy wymienione przez uczestników określenia. Wśród nich mogą pojawić się następujące sformułowania:

zrozumienie, współodczuwanie, koleżeństwo, pomaganie innym, wysłuchiwanie innych, dzielenie się emocjami, utożsamianie się, wczucie się, identyfikacja...

Następnie, nauczyciel rozdaje fragmenty opracowania *Empatia jako postawa egzystencjalna* autorstwa filozofa i księdza, prof. Zenona Uchnasta (załącznik nr 1), zachęcając do uważnej lektury. Prowadzący zwraca szczególną uwagę na wymienione przez autora trzy wymiary postawy empatycznej. Po lekturze tekstu, prosi uczniów o to, aby podali przykłady opisywanych postaw, które streszcza następująco:

- a. uwrażliwienie na uczucia i potrzeby innej osoby, przykłady: zaproponowanie wsparcia i rozmowy osobie, która wydaje się przygnębiona wynikami próbnych egzaminów; docenienie i pochwalenie kolegi/koleżanki, która wkłada dużo energii w realizację wspólnego projektu;
- b. umiejętność do przyjęcia perspektywy innych osób (poznawanie rozumiejące), przykłady: zdolność do współodczuwania i postawienia się w niekomfortowej sytuacji, np. ucznia, który stał się ofiarą bullingingu; rozumienie emocji, które nie dotyczą nas osobiście, np. kolegi/koleżanki, który/a otrzymała niską notę i walczy o awans do następnej klasy;
- c. współdziałanie ukierunkowane na pomoc innej osoby (zachowanie synergistyczne), przykłady: podzielenie się jedzeniem z kolegą/koleżanką, który/a jest głodny/a; pożyczenie notatek rówieśnikom, którzy gorzej radzą sobie z nauką, albo z powodu niedyspozycji opuścili lekcje.

Podsumowując rozważania na temat empatii oraz przejawów postaw empatycznych, nauczyciel konkluduje, że umiejętność rozumienia innych oraz zdolność do współodczuwania z nimi jest ważna nie tylko w relacjach międzyludzkich, ale i w tekstach kultury. Wielu pisarzy, reżyserów, artystów wizualnych, twórców komiksów i gier wideo portretuje bohaterów empatycznych, zastanawiając się nad granicami empatii i możliwymi zakresami jej istnienia. Różne wymiary empatii są szczególnie ważne w przypadku gry *This War of Mine*. Twórcy stawiają bohaterów w skrajnie trudnym położeniu, a sytuacja narracyjna kształtowana jest przez tragiczne zdarzenia,

co istotnie oddziałuje na sposoby współdziałania i wzajemnego wspierania się postaci. Jedną z najważniejszych postaw empatycznych eksploatowanych w grze okazuje się solidarność.

2. Solidarność jako jeden z wymiarów empatii – analiza zachowań solidarnościowych bohaterów “This War of Mine”

Nauczyciel tłumaczy, że ważnym wymiarem empatii, nacechowanym szczególnie pozytywnie w życiu społecznym i w kulturze, jest solidarność. Należy ją rozumieć jako **poczucie współodpowiedzialności w obliczu czyjejś potrzeby lub nieszczęścia**, niesienie pomocy i wsparcia. Solidarność – jako komponent postaw empatycznych – zakłada podejmowanie działań bez oczekiwania wdzięczności. Jednocześnie, solidarność to także sprawiedliwe **dzielenie się obowiązkami i obciążeniami**, jakie nakłada na ludzi określona sytuacja. Historia zna wiele przykładów solidarności podejmowanej w skrajnych sytuacjach, choćby wspomnieć o solidarności stoczniovców, walczących o swoje prymarne prawa. Najbardziej sugestywne przejawy solidarności dotyczą sytuacji szczególnie skrajnych, determinowanych konfliktami zbrojnymi, okupacją, wojną domową etc. (zob. np. solidarność powstańców warszawskich; solidarność więźniów obozów koncentracyjnych).

Powyższe wprowadzenie stanowi przyczynek do rozmowy na temat solidarnościowych postaw protagonistów *This War of Mine*. Prowadzący wskazuje, że mimo skrajnej sytuacji, w której postawieni są bohaterowie grywalni, podejmują oni działania mając na uwadze swoje wspólne dobro. Nauczyciel rozpoczyna rozmowę z uczniami na temat sytuacji postaci w grze oraz przejawów solidarności, których uczniowie doświadczyli w swojej indywidualnej rozgrywce. Poniżej przedstawiono zagadnienia, które powinien podjąć nauczyciel, posiłkując się podczas ich omawiania adekwatnymi materiałami wizualnymi (załączniki nr 2.1–2.4):

a) opisz sytuację życiową bohaterów

bohaterowie są cywilami, którzy starają się przetrwać podczas wojny domowej	pomoc wizualna: schronienie bohaterów – załącznik 2.1
miejszem akcji jest zniszczone działaniami wojennymi miasto Grazanavia w fikcyjnym państwie Pogoren (prezentowana w grze sytuacja polityczno-społeczna nawiązuje do wojny domowej na Bałkanach)	
postacie żyją i funkcjonują w zrujnowanym domu, który można rozbudowywać i ulepszać w zgodzie z prymarnymi potrzebami bohaterów za pośrednictwem określonych zasobów	
zasoby te można zdobyć, eksplorując poszczególne lokacje w mieście, co grozi niebezpieczeństwem, a nawet utratą życia	

b) podaj przykłady świadczące o tym, że bohaterowie dzielą się obowiązkami

każda z postaci posiada unikatowe umiejętności, które determinują jej rolę we wspólnocie, np. Katia dobrze się targuje, w związku z czym mniejszym kosztem zdobywa dobra konieczne dla przetrwania własnego i towarzyszy; Pavle szybko biega, co daje mu większą szansę odwrotu w niebezpiecznej sytuacji i dlatego też często wysyłany jest na zwiady	pomoc wizualna: interfejs planowania działań bohaterów po zapadnięciu zmroku – załącznik 2.2
gracz może w taki sposób sterować protagonistami, aby działali kolektywnie i podejmowali różnorodne czynności umożliwiające przetrwanie podczas każdego dnia wojny, np. jedna z postaci może zająć się wytwarzaniem potrzebnych narzędzi i przedmiotów oraz reperacją schronienia, inna – przygotowaniem pożywienia	
po zapadnięciu zmroku każdy z bohaterów podejmuje działania umożliwiające przetrwanie następnego dnia (tylko jedna osoba udaje się na zwiad, pozostałe czuwają, pilnując schronienia, bądź regenerują się, aby być gotowymi do działania w późniejszym czasie)	

c) podaj przykłady świadczące o tym, że bohaterowie wspierają się

bohaterowie podejmują działania mające na celu zapewnienie bytu wszystkim „domownikom”, np. jeśli gracz dysponuje zasobami, Bruno może przygotować obiad dla każdego z towarzyszy	pomoc wizualna: podobizny bohaterów dysponujących cechami empatycznymi – załącznik 2.3
w grze pojawiają się bohaterowie dysponujący umiejętnościami empatycznymi, np. Złata jest znakomitą słuchaczką i pocieszycielką – chętnie rozmawia z innymi, potrafi załagodzić ich lęki oraz podnieść na duchu; Cveta stanowi nieocenione wsparcie dla dzieci i dba o ich kondycję emocjonalną w trudnym czasie	
podczas eksploracji miasta, gracz może zebrać przedmioty, które są ważne dla poszczególnych towarzyszy (np. kawę dla Katii, zabawki dla dzieci) i w ten sposób poprawić im nastrój	

d) podaj przykłady niesienia pomocy, które pojawiły się w twojej indywidualnej rozgrywce

W grze możliwe jest wspieranie innych cywilów, ale, aby nieść im pomoc należy dysponować odpowiednimi zasobami materialnymi (pożywienie, lekarstwa, opatrunki) oraz czasowymi. Tragiczna sytuacja, w jakiej znajdują się bohaterowie sprawia, że solidarność z innymi jest decyzją, która może zaważyć na kondycji bohatera i jego najbliższych towarzyszy – pozbawić ich kluczowych do przeżycia zasobów, zmęczyć i osłabić. Gracz staje zatem w obliczu

sytuacji trudnej moralnie. Nauczyciel prosi o to, aby uczniowie wymienili te przykłady interakcji w świecie gry, gdy, mimo niepożądanych konsekwencji, uczniowie zdecydowali się pomóc innym, postąpić altruistycznie, rezygnując z dobra postaci. Poniżej przedstawiono przykłady takich sytuacji, które mogą zaistnieć w grze – ponieważ jednak zdarzenia generowane są losowo przez oprogramowanie, nie musiały się one pojawić w każdej, indywidualnej rozgrywce.

<p>gracz decyduje się podzielić pożywieniem i/lub lekami z dziećmi, które odwiedzają kryjówkę protagonistów; dzieci proszą o tę pomoc, gdyż ich matka jest chora. Udzielenie pomocy skutkuje zmniejszeniem liczby zapasów kluczowych do przetrwania</p>	<p>pomoc wizualna: interakcja z osobą potrzebującą – załącznik 2.4</p>
<p>gracz decyduje się pomóc odgruzowywać nieodległą kamienicę, która została zniszczona na skutek ataków bombowych – wśród gruzów znajdują się cywile; alternatywnie – gracz pomaga zabezpieczyć schronienie rodzinie, która koczuje w sąsiedzkim budynku, aby zwiększyć ich szanse na przeżycie. Udzielenie pomocy skutkuje nieobecnością bohatera przez dłuższy czas (pozostali towarzysze muszą radzić sobie sami) i jego dużym zmęczeniem po powrocie</p>	
<p>gracz decyduje się nie zadenuncjować osoby, która wcześniej przechwyciła wraz z nim ładunek zapasów zrzuconych do miasta w ramach pomocy humanitarnej; żołnierz, który szuka osoby odpowiedzialnej za rozszabrowanie paczki, oferuje graczowi dobra materialne za ten donos – odmowa oznacza zatem rezygnację z wielu rzadkich i cennych zasobów</p>	

Prowadzący wskazuje, że solidarność protagonistów nie tylko pozwala zapewnić przetrwanie, ale także jest powodem, dla którego wytwarza się szczególna więź między użytkownikiem oraz postaciami. Gracz opiekuje się nimi, wspiera ich, dba o ich byt i, w konsekwencji, czuje odpowiedzialność za ich los. Twórcy gry stymulują empatię użytkownika, zachęcają do identyfikacji z postaciami oraz emocjonalnego współodczuwania z nimi. Empatia jest ważnym elementem kształtowania **immersji** – wrażenia pełnego zanurzenia w świecie przedstawionym tekstu, stąd też tak istotne staje się budowanie **identyfikacji emocjonalnej** z bohaterami.

3. Kształtowanie postaw empatycznych – autorefleksyjne ćwiczenie praktyczne

Na ostatniej części lekcji przeprowadzone zostanie ćwiczenie aktywizujące, którego celem jest kształtowanie postaw empatycznych. Nauczyciel dzieli uczniów na grupy składające się z pięciu osób każda. Następnie prosi, aby uczniowie wyobrazili sobie, że są protagonistami gry This War of Mine – cywilami, którzy ze sobą **współpracują**, aby przetrwać w niesprzyjających okolicznościach.

W ramach tego ćwiczenia uczestnicy zajęć mają zastanowić się nad:

- a. swoimi **mocnymi stronami** oraz
- b. **zapropnować jedną umiejętność**, które okaże się przydatna podczas kolejnych dni wojennej izolacji i, która będzie mogła zostać wykorzystana, aby pomóc pozostałym towarzyszom.

Każdy z uczniów ma za zadanie zaproponować wykorzystanie innych kompetencji (twardych lub miękkich), tak, aby pięcioosobowa drużyna wspierała się wzajemnie. Przykładowo, jeden z uczniów może zaproponować pomoc rannym towarzyszom, gdyż przeszedł kurs pierwszej pomocy; inny z uczniów może okazać się sprawnym majsterkowiczem i stanowić wsparcie podczas zabezpieczania kryjówki; kolejny uczeń może zaproponować stworzenie ogródka warzywnego, gdyż zna się na uprawie roślin jadalnych albo wsparcie psychologiczne i moralne, gdyż świetnie sprawdza się w roli słuchacza oraz pocieszyciela itd.

Nauczyciel podsumowuje ćwiczenie, wskazując, że wzajemne wspieranie się i solidaryzm – wykorzystywanie własnych umiejętności w celach altruistycznych, życzliwość oraz pomaganie innym - jest ważne nie tylko w skrajnych sytuacjach, ale i w „zwykłej” codzienności. Okazuje się szczególnie ważne w dobie nierówności społecznych rosnących w skali kraju i globu, takich jak rozbieżności w poziomie jakości życia, dostępu do edukacji, służby zdrowia, pracy. Postawy solidarnościowe przyczyniają się do wyrównywania szans członków danej społeczności i są ważne także w mikroskali: nie tylko w życiu publicznym, ale i w codziennym postępowaniu.

ZAŁĄCZNIKI

Załącznik nr 1

Z. Uchnast, *Empatia jako postawa egzystencjalna*, Roczniki Filozoficzne, tom XLIV, zeszyt 4, 1996, s. 36-37.

W dotychczasowych próbach systematyzacji znaczeń terminu „empatia” najczęściej ograniczono się do wyodrębniania aspektów emocjonalnych i poznawczych, po czym ujmowano je łącznie jako emocjonalno-poznawcze (por. Rembowski 1989). W tej sytuacji wydaje się całkiem zasadne, by wyodrębnione aspekty ująć jako wymiary p o s t a w y e m p a t y c z n e j . Poszczególne aspekty tej postawy można określać odpowiednio jako:

- Wrażliwość emocjonalna na ekspresje uczuć i potrzeb innej osoby oraz spontaniczne reagowanie emocjonalne odpowiednio do natężenia, jak i ukierunkowania jej uczuć i potrzeb;
- Poznawanie rozumiejące stanów emocjonalnych i czynności poznawczych innych osób z zachowaniem właściwej im „wewnętrznej” perspektywy, tj. w zgodności z ich wewnętrznym światem doświadczeń, ich znaczeń i orientacji;
- Zachowanie synergistyczne wyrażające się w zgodnym współdziałaniu opierającym się na danych z bezpośredniej komunikacji interpersonalnej (mimika, gesty, wokalizacja).

Ujęcie empatii jako p o s t a w y pozwala wyakcentować podmiotową funkcję osoby, która jako żyjąca całość jest wrażliwa na to, co jest w jej bezpośrednim otoczeniu, zajmuje pewną pozycję wobec kogoś/czegoś i podejmuje próby jej uzgadniania z tym kimś/czymś w konkretnym zdarzeniu życiowym. Wskaźniki podobieństwa między podmiotem a przedmiotem postawy mogą niewątpliwie odgrywać pewną rolę w jej realizacji, ale nie tak istotną, jak to przyjmuje się w określeniach empatii jako zdolności do upodabniania lub stapiania się z kimś/czymś. Nadto, w określeniu empatii jako postawy istotna jest raczej zgodność kierunków wzajemnych ekspresji, wrażliwość na bezpośrednio dostępne informacje umożliwiające wzajemne synergistyczne współdziałanie „tu i teraz”.

Załączniki nr 2.1–2.4; kadry z gry *This War of Mine*

2.1 Schronienie bohaterów



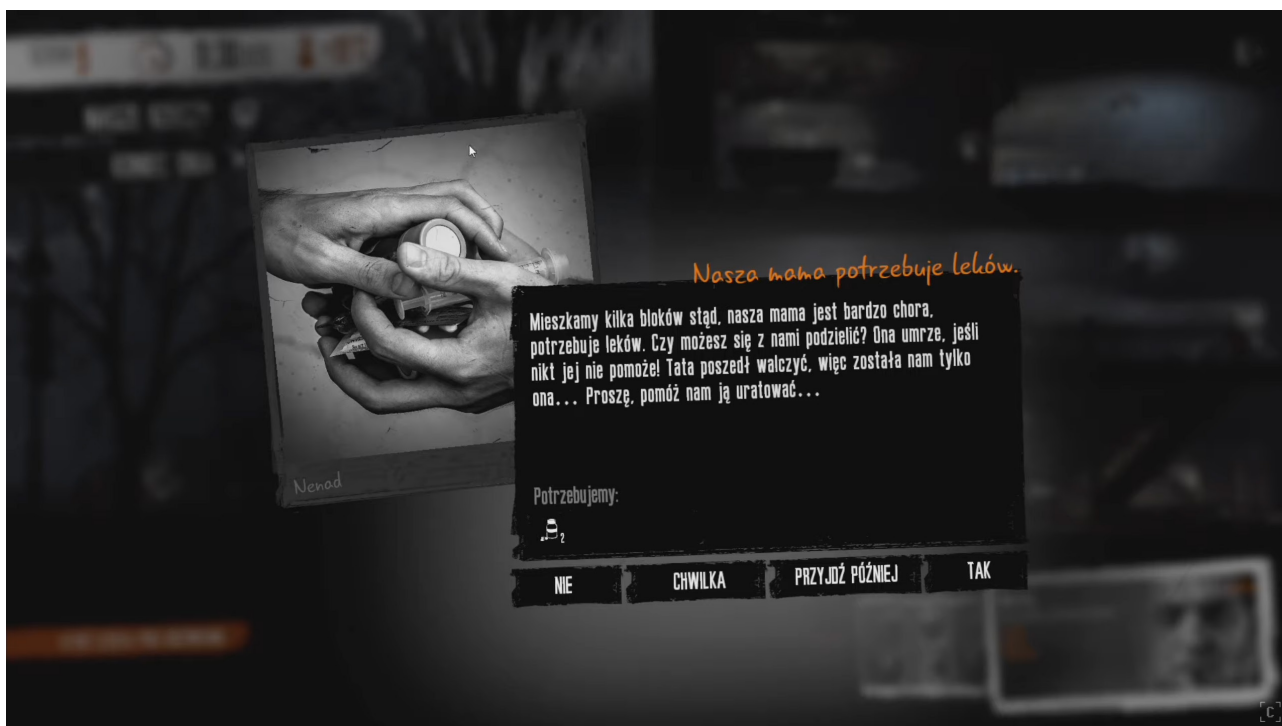
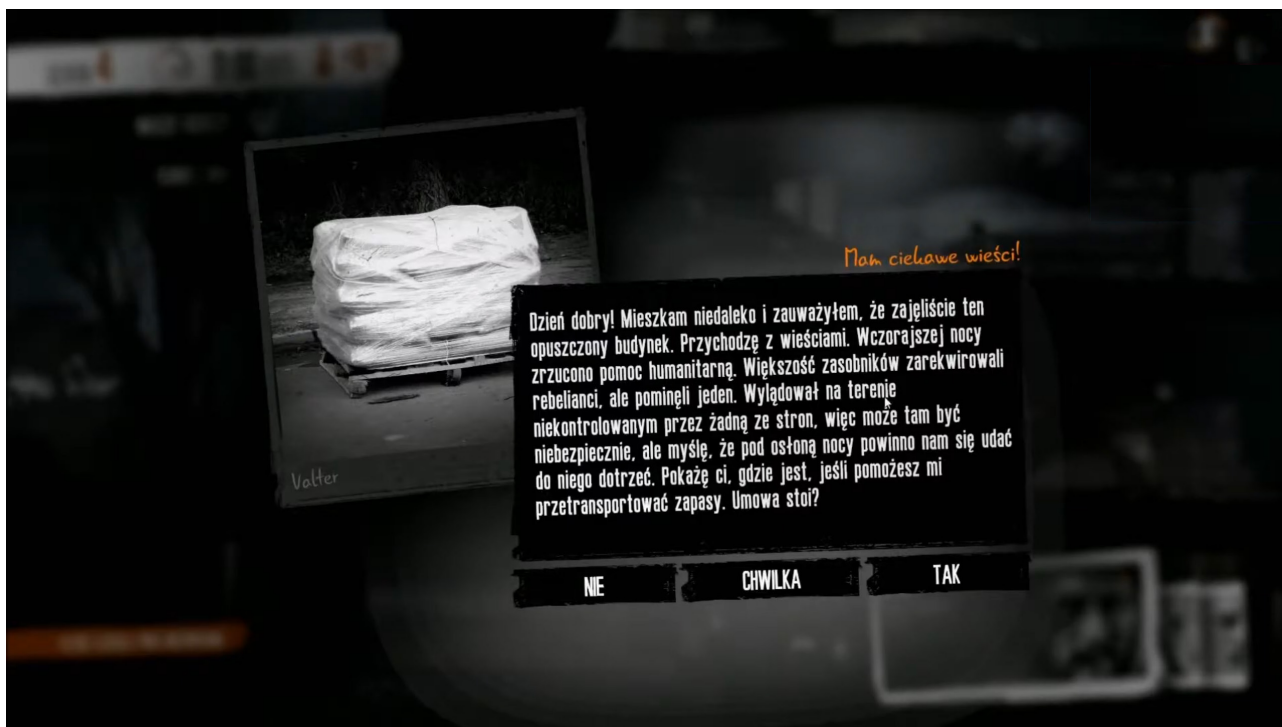
2.2 Interfejs planowania działań bohaterów po zapadnięciu zmroku



2.3 Podobizny bohaterek dysponujących cechami empatycznymi



2.4 Interakcje z osobami potrzebującymi



Nota o autorach

Joanna Pigulak – doktor nauk o sztuce, filmoznawczyni, badaczka gier wideo, adiunkt w Instytucie Filmu, Mediów i Sztuk Audiowizualnych UAM. Prowadzi interdyscyplinarne badania z zakresu poetyki gier cyfrowych. Autorka książki *Gra w film. Z zagadnień zależności między filmem i grami wideo* (Universitas 2022). Zajmuje się organizacją wydarzeń filmowych i animacją kultury cyfrowej. Współtwórczyni kierunku groznawstwo na Uniwersytecie im. Adama Mickiewicza w Poznaniu oraz propagatorka wiedzy o grach.

Marcin Pigulak – magister historii i filmoznawstwa, doktorant w Instytucie Filmu, Mediów i Sztuk Audiowizualnych UAM. Na poznańskich studiach groznawczych prowadzi wykłady z globalnej i krajowej historii gier cyfrowych. Do jego zainteresowań badawczych należą m.in. audiowizualne oraz cyfrowe przejawy kultury historycznej, historiozofia w kinematografii, a także tematyka historyczna w grach wideo. Autor licznych scenariuszy lekcji oraz materiałów z zakresu edukacji medialnej. Jako edukator współpracował m.in. z Galapagos Films, Zespołem Edukacji Sieci Kin Multikino i Cinema3D, Ferment Kolektiv, portalem Film w Szkole, Ośrodkiem Doskonalenia Nauczycieli w Poznaniu oraz Siecią Małych Kin Społecznościowych “Kino za Rogiem”. Publikuje m.in. w “Images. The International Journal of European Film, Performing Arts and Audiovisual Communication”.