JAROSŁAW BALON, MICHAŁ DEWERENDA
Instytut Geografii i Gospodarki Przestrzennej UJ

ROLA GIER KOMPUTEROWYCH W EDUKACJI KRAJOBRAZOWEJ

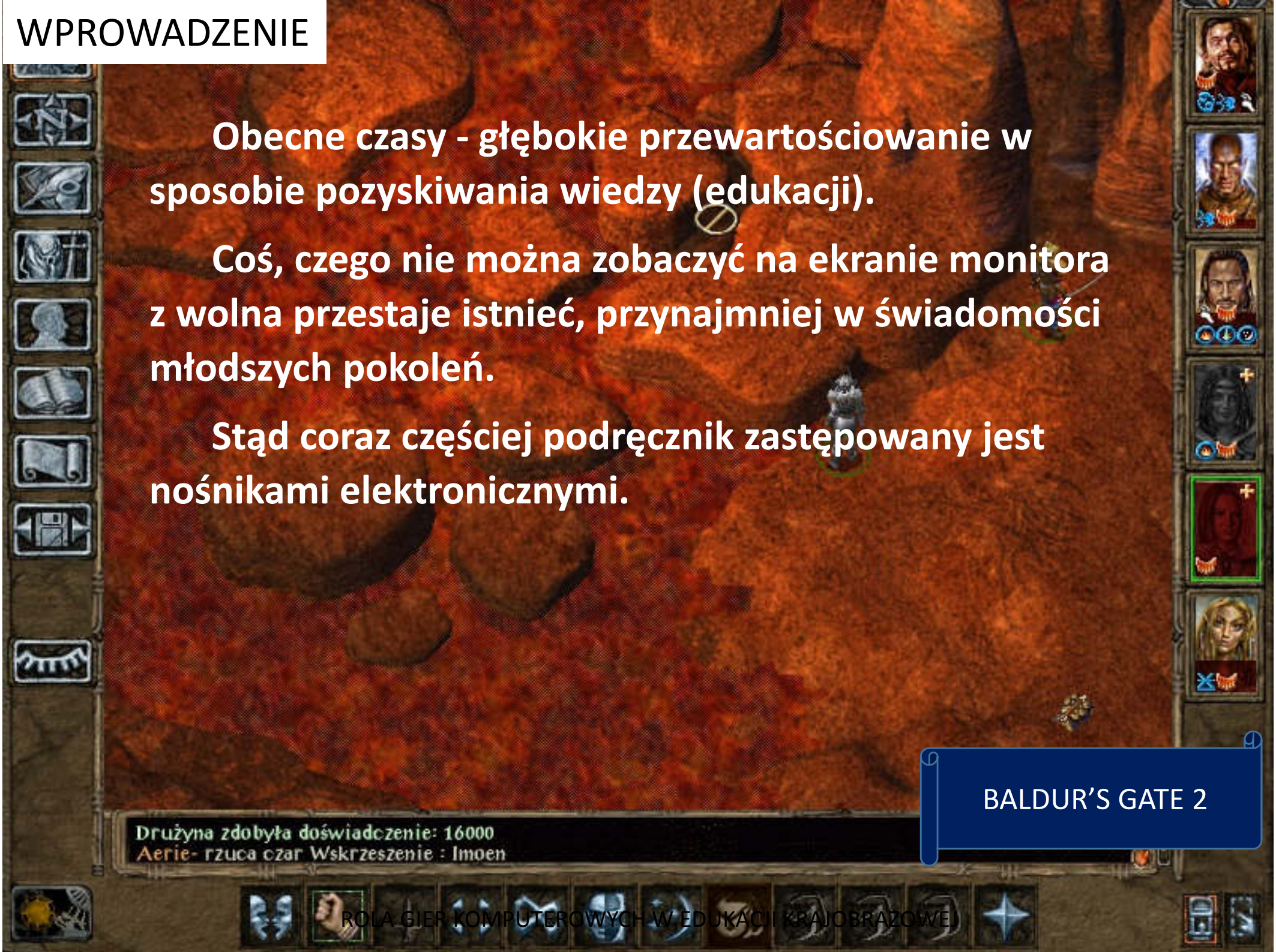
WIEDŹMIN 3 – DZIKI GON

WPROWADZENIE

Obecne czasy - głębokie przewartościowanie w sposobie pozyskiwania wiedzy (edukacji).

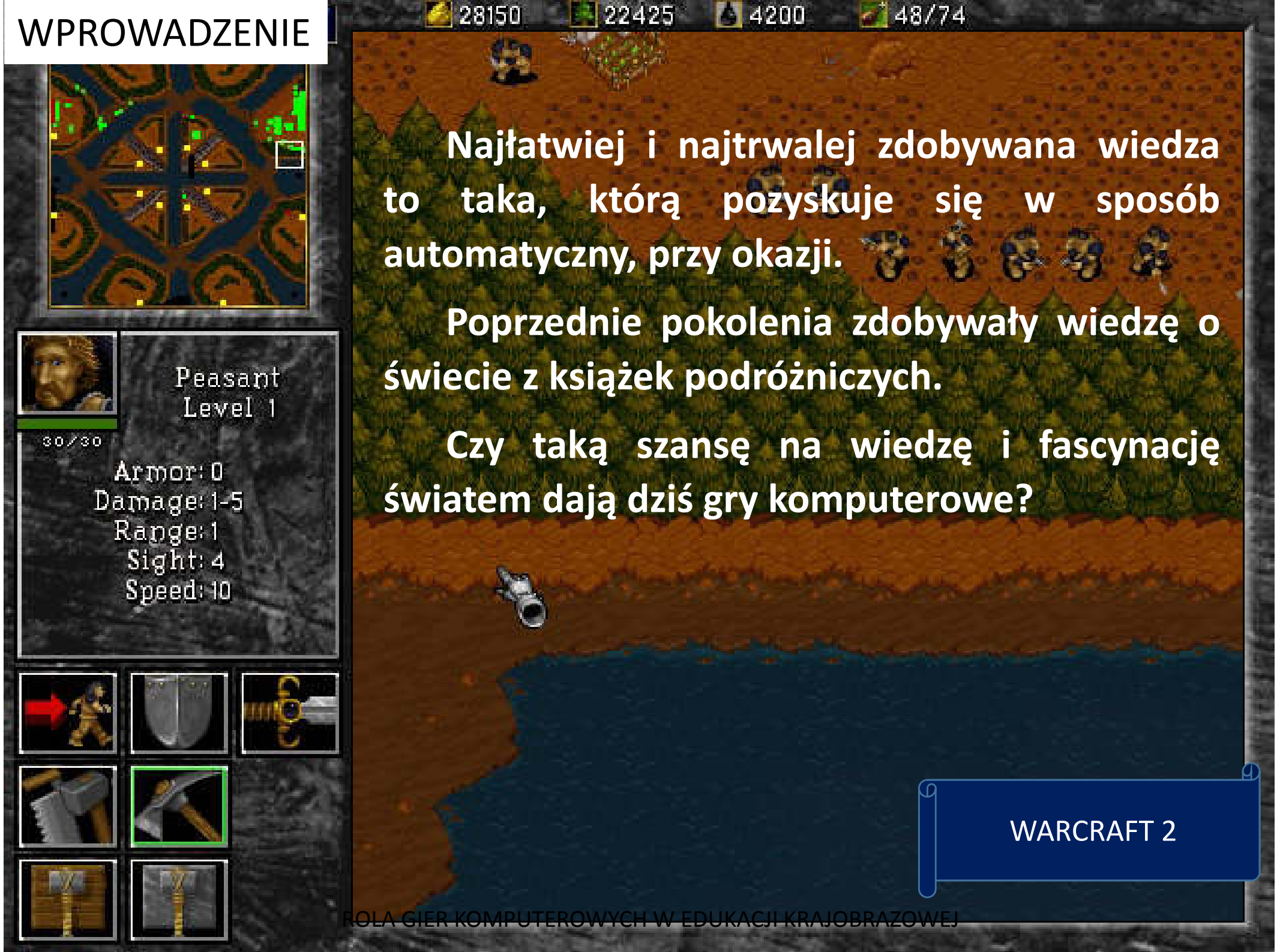
Coś, czego nie można zobaczyć na ekranie monitora z wolna przestaje istnieć, przynajmniej w świadomości młodszych pokoleń.

Stąd coraz częściej podręcznik zastępowany jest nośnikami elektronicznymi.



BALDUR'S GATE 2

WPROWADZENIE



Najłatwiej i najtrwalej zdobywana wiedza to taka, którą pozyskuje się w sposób automatyczny, przy okazji.

Poprzednie pokolenia zdobywały wiedzę o świecie z książek podróżniczych.

Czy taką szansę na wiedzę i fascynację światem dają dziś gry komputerowe?

WARCRAFT 2

MAPY

W wielu grach komputerowych, przede wszystkim w grach strategicznych, a także grach „akcji”, pojawia się mapa, a także – stworzona przez autorów – wizja krajobrazu. Na tych mapach i w tych krajobrazach działają bohaterowie gier. Można sądzić, że dla niektórych przynajmniej odbiorców jest to pierwsze zetknięcie z mapą i/lub krajobrazem

BALDUR’S GATE

MAPY

Istotne jest:

- **jakie treści mapy zawierają,**
- **jakie elementy krajobrazu tam występują,**
- **jaką rolę (np. ułatwienia, bariery) pełnią one dla gracza.**

POLANIE II

MAPY - PRZYKŁADY

TOPWARE INTERACTIVE

ROLA GIER KOMPUTEROWYCH
W EDUKACJI KRAJOBRAZOWEJ

MAPY – PRZYKŁADY

HEROES 3

MAPY - PRZYKŁADY

HEROES 3

MAPY - PRZYKŁADY

CYWILIZACJA II PRÓBA CZASU

MAPY - PRZYKŁADY

EUROPA UNIVERSALIS

KRAJOBRAZY

Ważne jest, czy powstające w umysłach twórców krajobrazy są „prawidłowe” a zatem – bez względu na poziom grafiki, wynikający z technologii – czy są wewnętrznie spójne, czy nie zawierają rażących błędów itp.

TWIERDZA

RÓŻNORODNOŚĆ KRAJOBRAZOWA – KRAJOBRAZ GÓRSKI

BALDUR'S GATE

RÓŻNORODNOŚĆ KRAJOBRAZOWA – KRAJOBRAZ GÓRSKI ZIMĄ

RÓŻNORODNOŚĆ KRAJOBRAZOWA – KRAJOBRAZ LEŚNY

DUNGEONS&DRAGONS

RÓŻNORODNOŚĆ KRAJOBRAZOWA – KRAJOBRAZ PUSTYNNY

DUNGEONS&DRAGONS

RÓŻNORODNOŚĆ KRAJOBRAZOWA – KRAJOBRAZ WYŻYNNY

TWIERDZA

FUNKCJE ELEMENTÓW KRAJOBRAZU – FORMY TERENU

1. ŁAŃCUCH GÓRSKI:
   a) Bariera możliwa do pokonania 9/10
   b) Bariera nie do przebycia 1/10
   c) Miejsce pozyskania zasobów 5/10
2. PUSTYNIA
   a) Utrudnienie w przemieszczaniu 5/5
3. WYSPA NA MORZU
   a) Bariera nie do przebycia 3/7
   b) Bariera możliwa do pokonania 1/7
   c) Utrudnienie w przemieszczaniu 3/7
4. JASKINIA
   a) Miejsce ukrycia skarbu 9/9
   b) Kryjówka wrogów 8/9
   c) Miejsce schronienia/ukrycia 7/9

FUNKCJE ELEMENTÓW KRAJOBRAZU – WODY

1. RZEKA:
   a) Bariera możliwa do pokonania 8/10
   b) Bariera nie do przebycia 2/10
   c) Miejsce pozyskania zasobów 2/10
2. JEZIORO
   a) Bariera możliwa do pokonania 6/10
   b) Bariera nie do przebycia 4/10
   c) Miejsce pozyskania zasobów 3/10
3. MORZE/OCEAN
   a) Bariera nie do przebycia 8/8
4. OBSZAR ZLODOWACONY
   a) Utrudnienie w przemieszczaniu 3/3

FUNKCJE ELEMENTÓW KRAJOBRAZU – ŚWIAT OŻYWIONY

1. LAS:
   a) Bariera możliwa do 2/10
   b) Utrudnienie w przemieszczaniu 8/10
   c) Miejsce pozyskania zasobów 5/10
   d) Kryjówka wrogów 6/10
2. ŁĄKA
   a) Miejsce pozyskania zasobów 6/6
   b) Miejsce dogodne do inwestycji 6/6
3. DZIKIE ZWIERZĘTA
   a) Ryzyko ataku 9/10
   b) Zasób do pozyskania 3/10

WPŁYW KLIMATU NA KRAJOBRAZ – KLIMAT WILGOTNY

CYWILIZACJA II PRÓBA CZASU

WPŁYW KLIMATU NA KRAJOBRAZ – KLIMAT SUCHY

CYWILIZACJA II PRÓBA CZASU

WPŁYW KLIMATU NA KRAJOBRAZ – KLIMAT BOREALNY

CYWILIZACJA II PRÓBA CZASU

PRZYKŁADY ROLI EDUKACYJNEJ – optymalna lokalizacja miasta

TWO WORLDS

PRZYKŁADY ROLI EDUKACYJNEJ – wyczerpanie złoża

KNIGHTS AND MERCHANTS

PRZYKŁADY ROLI EDUKACYJNEJ – wyczerpanie złóż

KNIGHTS AND MERCHANTS

ROLA GIER KOMPUTEROWYCH
W EDUKACJI KRAJOBRAZOWEJ

PRZYKŁADY ROLI EDUKACYJNEJ – wyczerpanie złoża

AGE OF EMPIRES 2

PRZYKŁADY ROLI EDUKACYJNEJ – inwestycje powodują zmianę krajobrazu

TRANSPORT TYCOON

PRZYKŁADY ROLI EDUKACYJNEJ – poziom wód gruntowych ma znaczenie

TRANSPORT TYCOON

PRZYKŁADY ROLI EDUKACYJNEJ – działalność człowieka silnie zmienia krajobraz

KNIGHTS AND MERCHANTS

PRZYKŁADY ROLI EDUKACYJNEJ – różne obszary generują różne zasoby

CYWILIZACJA II PRÓBA CZASU

PRZYKŁADY ROLI EDUKACYJNEJ – las to zasób odnawialny

WARCRAFT 3

ROLA GIER KOMPUTEROWYCH
W EDUKACJI KRAJOBRAZOWEJ

WNIOSKI

1. Gry komputerowe zawierają liczne treści krajobrazowe, które potencjalnie mogą pełnić rolę edukacyjną
2. W większości nie zawierają poważnych błędów, choć występują liczne uproszczenia
3. W stosunku do innych dziedzin wiedzy (np. ekonomii czy historii) treści te są ubogie, stąd ich rola edukacyjna jest raczej niewielka
4. Występuje pilna potrzeba stworzenia gry typowo „krajobrazowej”.

NEVERWINTER NIGHTS 2

Za pomoc w przygotowaniu materiałów dziękuję mojemu synowi, Andrzejowi

DZIĘKUJĘ ZA UWAGĘ