

Konceptualizacja gier w kontekście treningu interkulturowego

Cecylia Barłóg

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Niniejszy artykuł odnosi się do kwestii związanych z tworzeniem gier na potrzeby treningu interkulturowego. Punktem wyjścia będą ogólne zagadnienia związane z tworzeniem koncepcji treningu interkulturowego, dotyczące przede wszystkim formułowania celów treningu, jak również określonych jego typów oraz metod stosowanych w trakcie zajęć. Szczególna uwaga poświęcona będzie opisowi dwóch metod, symulacji kulturowych oraz odgrywania ról. Następnie przedstawione zostaną wybrane zagadnienia konceptualizacji gier w kontekście treningu interkulturowego, a także przykładowe źródła gier interkulturowych.

Trening interkulturowy stanowi jedną z form rozwijających umiejętności efektywnego działania w środowisku interkulturowym. Skupia się on głównie na wypracowaniu wśród uczestników strategii umożliwiających konstruktywną komunikację z osobami, które pochodzą z odmiennych kultur (Kinast, 2005, s. 181-182).

Zazwyczaj treningi skierowane są do pracowników delegowanych do pracy przy krótko- lub długoterminowych projektach zagranicznych, do kadry menedżerskiej lub pracowników firm międzynarodowych. Ukierunkowane są one wówczas na wypracowanie pewnych strategii pomagających usprawnić komunikację w miejscu pracy i osiągnąć cele związane z międzynarodową działalnością gospodarczą danej firmy. Z tego względu tematyka prezentowana w publikacjach dotyczących treningów dość często odnosi się do aspektów komunikacji gospodarczej oraz zwiększania efektywności pracy. Potwierdzają to na przykład Gudykunst, Guzley i Hammer (1996). Schugk (2004, s. 249) także odnosi się do roli treningów w działalności firm międzynarodowych, skupiając się na treningach przygotowujących

cych kadre menedżerską do wyjazdów zagranicznych, odbywających się w trakcie wyjazdu, jak również następujących po jego zakończeniu.

Ze względu na postępujące procesy internacjonalizacyjne także w szkolnictwie wyższym, czego przejawem może być chociażby wzrastająca liczba studentów uczestniczących w różnorodnych programach wymian międzyuczelnianych lub liczba kierunków studiów zorientowanych na szeroko pojętą współpracę międzynarodową, również w tym obszarze daje się zauważyć rosnące zainteresowanie seminariami lub treningami o tematyce interkulturowej. Przykładem tego może być oferta treningów Europejskiego Uniwersytetu Viadrina we Frankfurcie nad Odrą¹.

Trening interkulturowy lub istotne jego komponenty dość często wykorzystywane są także przy okazji międzynarodowej wymiany młodzieży szkolnej. Tej kwestii poświęcił swoją publikację Rademacher (1991). Dużym powodzeniem wśród uczestników cieszą się wówczas przede wszystkim wszelkie elementy ludyczne (tamże, s. 48).

Z powodu różnorodności grup, do których treningi są adresowane, tworzenie koncepcji zajęć będzie w dużej mierze determinowane przez wiek uczestników, ich dotychczasowe doświadczenia związane z tematem, motywację do uczestnictwa czy ogólne cele treningu. Bez względu na zróżnicowanie grup docelowych pewne ogólne ramy treningu pozostają jednak niezmiennie.

1. Konceptualizacja treningu interkulturowego

Przy tworzeniu koncepcji treningu interkulturowego należy mieć na uwadze kilka istotnych czynników. Punktem wyjścia w tym względzie powinno być ustalenie ram czasowych. Jak przewrotnie wyraził to Brislin (1989, s. 441), czas trwania treningu może wynosić od godziny do kilku miesięcy. W tym pierwszym przypadku ogranicza się on jednak jedynie do szybkiego przekazania informacji i materiałów na temat danego kraju. Trudno mówić o efektywnym trenowaniu umiejętności komunikacyjnych w tak krótkim czasie. Z kolei kilkumiesięczne programy treningowe, chociaż znacznie lepiej pomagają rozwijać kompetencje komunikacyjne, zdarzają się stosunkowo rzadko, na co wpływ może mieć potrzeba zdecydowanie większych nakładów pieniężnych. Z tej przyczyny wiele treningów interkulturowych trwa od jednego do kilku dni i w dużej mierze odnosi się wówczas do uwrażliwienia na różnice kulturowe, a także stanowi impuls do dalszego rozwoju w tej dziedzinie.

Przy ustalaniu koncepcji warto również zwrócić uwagę na ogólne i szczegółowe cele treningu. W tym względzie należy odnieść się do profilu uczestników, ich wieku, motywacji do uczestnictwa w treningu, zainteresowań etc. Zdecydowanie inaczej będzie zaprojektowany trening dla studentów wyjeżdżających na studia zagraniczne aniżeli dla osób kierujących projektem z branży IT wśród wielokulturowej grupy pracowników. W związku z tym

¹ Więcej na temat treningów interkulturowych na Europejskim Uniwersytecie Viadrina można dowiedzieć się na stronie: <http://www.euv-frankfurt-o.de/de/struktur/zse/drittmittel/career_center/index.html>.

profil uczestników powinien mieć wpływ na prezentowane treści oraz kontekst ćwiczeń proponowanych w czasie zajęć (Fowler, Blohm, 2004, s. 60-62).

Mówiąc o celach treningu, warto zastanowić się także, jakie elementy kompetencji interkulturowej powinny być ćwiczone w czasie zajęć. W głównej mierze odnosić się to będzie do wymiaru kognitywnego – skupiającego się na wiedzy dotyczącej zagadnień kulturowych, stereotypów lub wpływu kultury na komunikację, afektywnego – skierowanego na rozwijanie umiejętności w zakresie emocjonalnego wymiaru kompetencji, ukierunkowanych m.in. na radzenie sobie z reakcjami emocjonalnymi, oraz behawioralnego – zorientowanego na rozwijanie umiejętności efektywnej komunikacji (Gudykunst i in., 1996, s. 65).

Kolejnym czynnikiem mającym istotny wpływ na koncepcję jest wybór odpowiedniego typu treningu. W tym miejscu można odwołać się do typologii zaproponowanej przez Gudykunst i Hammer (1983, s. 126), zgodnie z którą rozróżnić można treningi ukierunkowane na przekazywanie treści ogólnokulturowych, specyfikę określonej kultury, przekazywanie wiedzy lub interakcję.

Wybór określonego typu treningu w znacznym stopniu wpływać będzie na wybór odpowiednich metod. Bez względu na to należy jednak stale pamiętać o wprowadzaniu zróżnicowanych metod pracy w czasie zajęć, co znacznie wpływa na motywację uczestników i efektywność procesu nauki (Fowler, Blohm, 2004, s. 37).

Ograniczone ramy niniejszego artykułu nie pozwalają na omówienie wszystkich istotnych metod. Ze względu jednak na jego tematykę poniżej zaprezentowane zostaną zagadnienia dotyczące elementów ludycznych treningu interkulturowego.

2. Elementy ludyczne w treningu interkulturowym

W literaturze przedmiotu często podkreślana jest rola gier w trakcie treningów interkulturowych. Postulat ten wysuwany jest między innymi przez Fowler i Blohm (2004, s. 60) oraz Kinast (2005, s. 187).

Rademacher (1991, s. 37) podkreśla, że dzięki stosowaniu elementów ludycznych ćwiczone mogą być w głównej mierze afektywne komponenty kompetencji interkulturowej. Jednocześnie przestrzega on przed nieumiejętnym przeprowadzaniem gier, które mogą doprowadzić do wypaczania lub upraszczania rzeczywistości, co z kolei może odbić się negatywnie na całym procesie nauczania interkulturowego danej jednostki. Ważne jest zatem, by trener był świadomy możliwości stosowania gier w czasie zajęć, jak również związanych z nimi ograniczeń.

Rademacher (tamże, s. 48) zwraca również uwagę, że w różnych kulturach gry mogą być odmiennie postrzegane. Dotyczyć to może ustalonych w czasie gry reguł, kontekstu sytuacyjnego lub odniesienia do rywalizacji. Odmiennie postrzeganie gier może znajdować swoje odzwierciedlenie również w sposobie gry uczestników pochodzących z odmiennych kultur. Rademacher stwierdza także, że każda gra determinowana jest w pewien sposób przez kulturę, z której się wywodzi.

Zaletą gier jest z pewnością fakt, że z reguły mogą być one stosowane w niemalże każdej fazie treningu (tamże, s. 57). Na samym jego początku może to być gra zapoznawcza, której celem może być na przykład integracja grupy. W kolejnych fazach może chodzić o gry na ćwiczenie postrzegania lub takie, w których tematyzowane są stereotypy narodowościowe. Nie wszystkie jednak typy gier mogą być stosowane w dowolnej fazie treningu, do czego odnoszą się Fowler i Blohm (2004, s. 60).

Dość często stosowaną metodą w trakcie treningu interkulturowego, zwłaszcza w treningach zorientowanych na interakcję i ćwiczenie afektywnych elementów kompetencji interkulturowej, są symulacje kulturowe oraz odgrywanie ról (Rademacher, 1991, s. 46-48; Schugk, 2004, s. 254; Lüsebrink, 2005, s. 79-80). Poniżej zostaną one krótko omówione.

Symulacje kulturowe

W dużej mierze metoda ta jest stosowana w przypadku treningów zorientowanych na interakcję oraz na prezentowanie treści ogólnokulturowych, rzadziej w przypadku treningów odnoszących się do specyfiki kultur istniejących w rzeczywistości.

Parafrazując słowa Schugka: symulacje kulturowe stanowią metodę, która umożliwia uczestnikom konfrontację z odmiennymi systemami kulturowymi. Punktem wyjścia jest w tym przypadku opis sytuacyjny odwołujący się do charakterystyki danego systemu kulturowego, stanowiącego swoisty sztucznie utworzony „mikroświat” (Schugk, 2004, s. 252-253). Ze względu właśnie na brak odniesienia do sytuacji rzeczywistych symulacje kultury mogą być również krytykowane (Rademacher, 1991, s. 46).

W symulacjach kulturowych uczestnicy wcielają się w role osób pochodzących z fikcyjnych kultur, rzadziej zdarza się, by symulacje kulturowe odnosiły się do kultur rzeczywistych (Gudykunst i in., 1996, s. 70-71). Może to być związane z faktem, że tworzenie takich symulacji jest stosunkowo trudne, związane z dużym nakładem pracy, a przy tym również z ryzykiem stereotypowego odwzorowania realiów danej kultury.

W czasie symulacji uczestnicy otrzymują karty gry, na których przedstawiony jest kontekst sytuacyjny oraz obowiązujące reguły. Uczestnicy otrzymują również odpowiedni dla ich fikcyjnej kultury opis zachowań komunikacyjnych, według którego powinni postępować w trakcie odgrywania symulacji.

Typową symulacją kulturową jest stworzona przez Shirts (1974) gra Bafa Bafa. Dowodem na dużą popularność tej gry są liczne odniesienia do niej w wielu publikacjach (Gudykunst i in., 1996, s. 70; Schugk, 2004, s. 253; Lüsebrink, 2005, s. 79). Kolejny przykład stanowi symulacja autorstwa Thiagarajana i Steinwachs (1990) o nazwie Barnga lub gra Albatros stworzona przez Gouchenour (1990).

Symulacja kultury funkcjonuje bardzo dobrze w przypadku kultur o egalitarnym systemie edukacji. Z kolei w przypadku kultur, w których system edukacji jest hierarchiczny i autorytarny, należy być ostrożnym w używaniu tej metody. Wówczas warto odłożyć symulacje na sam koniec treningu, gdy uczestnicy mają już za sobą inne ćwiczenia, a trener

może ocenić, czy symulacja będzie mogła być przeprowadzona z powodzeniem (Fowler, Blohm, 2004, s. 63).

Odgrywanie ról

Odgrywanie ról (*role playing*) również stosowane jest w przypadku treningów zorientowanych na interakcję, a także na kwestie ogólnokulturowe oraz dotyczące specyfiki określonych kultur. Często pojmowane jest ono raczej jako część symulacji kulturowych aniżeli jako osobna metoda (Schugk, 2004, s. 254). Warto również zwrócić uwagę na fakt, że w niektórych publikacjach odgrywanie ról odnosi się jedynie do kultur istniejących w rzeczywistości, a nie do kultur fikcyjnych (Gudykunst i in., 1996).

W trakcie odgrywania ról uczestnicy wcielają się w rolę samych siebie lub innych w zupełnie nowej sytuacji. Należy przy tym pamiętać, by obrany opis sytuacyjny był dopasowany do uczestników, tj. ich wieku, zainteresowań lub też wykonywanej pracy (Fowler, Blohm, 2004, s. 60).

Dzięki tej metodzie uczestnicy mają okazję doświadczyć znaczenia efektywnej i nieefektywnej interakcji dla komunikacji w środowisku interkulturowym, wypróbować swoje umiejętności w realnych sytuacjach, a także sprawdzić techniki rozwiązywania problemów poznane we wcześniejszych fazach treningu. Warto dodać, że odgrywanie ról może być dla uczestników również próbą przed ważnym wydarzeniem. Przykładem tego może być przygotowanie do spotkania, w którym uczestniczyć mają osoby pochodzące z różnych kręgów kulturowych (tamże, s. 62).

Rademacher (1991, s. 47) podkreśla również, że odgrywanie ról umożliwi ćwiczenie takich umiejętności afektywnych, jak empatia czy tolerancja dwuznaczności.

Odnosząc się do odgrywania ról, Fowler i Blohm (2004, s. 61-62) poruszają jeszcze jeden istotny aspekt. Polecają one mianowicie, by w przypadku kontekstu sytuacyjnego opierającego się na kulturach istniejących w rzeczywistości uczestnicy wcielali się w rolę osób, które pochodzą z tych samych co oni kręgów kulturowych. Dzięki temu można bowiem uniknąć powielania stereotypów.

Rademacher (1991, s. 47) także odnosi się do kwestii tworzenia stereotypów w czasie odgrywania ról. Jest on jednak zdania, że gdy pojawiają się zachowania powielające stereotypy, te ostatnie powinny być tematyzowane. Dzięki temu uczestnicy uświadomieni zostają, że to, co robili w czasie gry, nacechowane było stereotypami. Wówczas łatwiej im będzie rozpoznać analogiczne sytuacje w rzeczywistości i radzić sobie z nimi.

3. Zagadnienia konceptualizacji gier dla potrzeb treningu interkulturowego

Poniżej zaprezentowane zostaną wybrane zagadnienia dotyczące konceptualizacji gier dla potrzeb treningu interkulturowego. Punktem wyjścia w tym względzie będą przykładowe materiały dotyczące gier interkulturowych.

Przykładowe źródła gier interkulturowych

Tworząc koncepcję treningu interkulturowego, warto skorzystać z publikacji zawierających przykładowe gry, których można użyć w czasie zajęć. W niemieckojęzycznej literaturze przedmiotu dużą popularnością w tym względzie cieszy się książka Losche (2000), gdzie po teoretycznym wprowadzeniu zamieszczonych zostało wiele gier interkulturowych, które mogą mieć zastosowanie w wielu fazach treningu. Nastawione są one zarówno na komunikację werbalną, jak i niewerbalną. Warto jednak zwrócić uwagę, że są to gry oparte na kulturach fikcyjnych i brak jest w nich odniesienia do kultur rzeczywistych. Mówiąc o publikacji Losche, należy pamiętać o jeszcze jednym istotnym aspekcie. Wiele zamieszczonych przez nią gier adresowanych jest głównie do dzieci i młodzieży w wieku szkolnym. Przez starszych uczestników mogą być one odbierane jako niepoważne, co z kolei może wpływać negatywnie na proces nauki oraz na stosunek do treningów interkulturowych w ogóle. Przed zastosowaniem tych gier w czasie zajęć trener powinien zastanowić się, czy będą one adekwatne dla konkretnej grupy docelowej.

Innym źródłem ciekawych gier jest pakiet szkoleniowy Martinelliego i Taylora (2000) sfinansowany ze środków Komisji Europejskiej. Wydany on został w wielu językach, w tym również w języku polskim. Jego zaletą jest łatwa dostępność, również za pośrednictwem strony internetowej. Jednak również w tym przypadku materiały i gry w nim prezentowane adresowane są głównie do młodzieży.

Mając na uwadze materiały skierowane do studentów, warto polecić publikację Hiller i Vogler-Lipp (2010), która odnosi się do treningu interkulturowego dla potrzeb szkolnictwa wyższego. Porusza ona zagadnienia teoretyczne związane z kompetencją interkulturową oraz treningami, a także zawiera wiele ciekawych ćwiczeń i gier interkulturowych, które mogą być wykorzystane na zajęciach.

Źródłem gier mogą być również materiały międzynarodowej organizacji SIETAR (Fowler, Blohm, 2004, s. 64).

Trzeba jednak podkreślić, że gry prezentowane w licznych publikacjach są w dużej mierze modyfikowane przez trenerów dla potrzeb określonego treningu lub określonej grupy docelowej. Bardzo często trenerzy tworzą również gry samodzielnie. Poniżej zostaną krótko opisane zagadnienia, na które warto w takim przypadku zwrócić uwagę.

Tworzenie gier dla potrzeb treningu interkulturowego

Pierwszą kwestią, na którą należy zwrócić uwagę przy tworzeniu gier interkulturowych, jest grupa odbiorców, do jakich są one adresowane. Kilkakrotnie w niniejszym artykule odwoływano się do roli grupy docelowej chociażby w przypadku konceptualizacji treningu. Odnosi się to również do tworzenia gier i symulacji kulturowych dla potrzeb treningu. Zwracają na to uwagę Fowler i Blohm (2004, s. 60). W tym względzie należy pamiętać o wieku uczestników, zainteresowaniach, motywacji do uczestnictwa w treningu, a także

dopasowaniu treści do wykonywanej pracy lub kierunku studiów. Na przykład w wypadku studentów kierunków ekonomicznych warto osadzić grę w kontekście biznesowym.

Projektując gry, warto się również zastanowić, czy trening będzie zorientowany na treści ogólnokulturowe, czy na specyfikę konkretnych kultur, a także czy grupa docelowa będzie jedno-, dwu- czy wielokulturowa.

Tworzenie gier w kontekście określonych kultur dla grup jednokulturowych jest stosunkowo trudne, gdyż już sama konceptualizacja opisu sytuacyjnego w przypadku odgrywania ról może wiązać się z ryzykiem tworzenia stereotypów. Odgrywanie tej sytuacji przez grupę jednokulturową, której znany jest jedynie jej własny kontekst kulturowy, może wzmagać to niebezpieczeństwo. Można odnieść się co prawda do wspomnianego powyżej postulatu Rademachera dotyczącego tematyzowania stereotypów w trakcie odgrywania ról (1991, s. 47), niemniej jednak w przypadku grup jednokulturowych może być to dość trudne.

Zaletą tworzenia i stosowania takich gier wśród grup dwu- lub wielokulturowych może być fakt, że uczestnicy mogą obrać role osób pochodzących z ich własnych kultur. Dodatkowo mogą oni zasygnalizować w dyskusji, na ile prawdopodobne w ich kulturze byłyby zachowania zaprezentowane przez uczestników w trakcie gry.

Szukając inspiracji do tworzenia opisu sytuacyjnego gier w kontekście konkretnych kultur, warto zastanowić się nad adaptacją studium przypadku (*case study*) lub krytycznych sytuacji komunikacyjnych (*critical incidents*) analizowanych przez uczestników we wcześniejszych fazach treningu (Fowler, Blohm, 204, s. 57-59).

Przy tworzeniu gier skierowanych na specyfikę określonych kultur pomocne mogą być również wywiady z osobami po powrocie z projektów zagranicznych, rzeczywiste historie, których tłem było nieporozumienie wynikające z różnic kulturowych. Można wówczas korzystać z dostępnych publikacji na ten temat, czego przykładem jest artykuł Tylek-Hydryńskiej (2000). Idealna w tym przypadku byłaby możliwość skorzystania z pomocy eksperta zajmującego się badaniem danych kultur, by mógł on ocenić zaprojektowaną przez trenera grę.

4. Podsumowanie

Niniejszy artykuł w sposób ogólny porusza problematykę konceptualizacji treningu interkulturowego oraz gier tworzonych dla jego potrzeb. Gra stanowi metodę, która w istotny sposób może wpływać na wzrost motywacji do uczestnictwa w treningach.

Decydując się na korzystanie z tej metody, należy mieć na uwadze kilka czynników. Dotyczy to przede wszystkim grupy uczestników, do której adresowana jest dana gra. Należy mieć zatem na uwadze to, czy treść gry dopasowana jest zarówno do wieku uczestników, jak i do ich zainteresowań. Osoba tworząca grę powinna pamiętać o tym, czy w treningu bierze udział grupa jedno-, dwu- czy wielokulturowa. Warto również zastanowić się, w którym momencie treningu chcielibyśmy użyć danej gry. Niektóre gry bowiem mogą

wymagać dużej integracji grupy i w związku z tym nie powinny być wprowadzane na początku zajęć. Również czas trwania gry jest dość znaczącym czynnikiem.

Przy konceptualizacji gier warto pamiętać, by były one zróżnicowane, gdyż ma to duży wpływ na motywację uczestników. Tworząc kontekst sytuacyjny danej gry, warto zaadaptować istniejące opisy studiów przypadku (ang. *case studies*) oraz krytycznych sytuacji komunikacyjnych (ang. *critical incidents*). Można skorzystać także z wywiadów przeprowadzonych wśród osób wracających z dłuższych pobyków zagranicznych.

Należy pamiętać również o pewnych ograniczeniach, które może nieść ze sobą gra. Nieumiejętne zastosowanie jej przez trenera może bowiem odbić się negatywnie na całym procesie nauki; to od prowadzącego w dużej mierze zależy, w jaki sposób gra zostanie użyta i odebrana przez uczestników.

Literatura

- Brislin, R. (1989). *Intercultural Communication Training*. W: M.K. Asante, W.B. Gudykunst (red.), *Handbook of International and Intercultural Communication* (s. 441-457). Thousand Oaks: Sage Publications.
- Fowler, S., Blohm, J. (2004). An analysis of methods for intercultural training. W: D. Landis, J. Bennet, M. Bennett (red.), *Handbook of Intercultural Training. Third edition* (s. 37-84). Thousand Oaks: Sage Publications.
- Gouchenour, T. (1977). The albatross. W: D. Batchelder, E.G. Wagner (red.), *Beyond experience: The experiential approach to cross-cultural education* (s. 131-136). Homewood: Brattleboro: Experiment Press.
- Gudykunst W.B., Hammer M.R. (1983). Basic training design: Approaches to intercultural training. W: D. Landis, R.W. Brislin (red.), *Handbook of Intercultural Training, Volume I: Issues in Theory and Design* (s. 118-154). New York: Pergamon Press.
- Gudykunst, W.B., Guzley, M.R., Hammer, M. (1996). Designing Intercultural Training. W: D. Landis, R. Bhagat (red.), *Handbook of Intercultural Training. 2nd edition* (s. 61-80). Thousands Oaks: Sage Publications.
- Hiller, G.G., Vogler-Lipp, S. (red.). (2010). *Schlüsselqualifikation interkulturelle Kompetenz an Hochschulen. Grundlagen, Konzepte, Methoden*. Wiesbaden: VS Verlag.
- Kinast, E.U. (2005). *Interkulturelles Training*. W: A. Thomas (red.), *Handbuch Interkulturelle Kommunikation und Kooperation Band 1* (s. 181-203). Göttingen: Verlag Vandenhoeck & Ruprecht.
- Losche, H. (2000). *Interkulturelle Kommunikation. Sammlung praktischer Spiele und Übungen*. Augsburg: ZIEL.
- Lüsebrink, H.-J. (2005). *Interkulturelle Kommunikation. Interaktion, Fremdwahrnehmung, Kulturtransfer*. Stuttgart: J.B. Metzler.
- Martinelli, S., Taylor, M. (red.). (2000). *Uczenie się międzykulturowe. Pakiet szkoleniowy nr 4* (tłum. Narodowa Agencja Programu Młodzież). Warszawa: Wydawnictwo Rady Europy. Online: <http://youth-partnership.coe.int/youth-partnership/documents/Publications/T_kits/4/Polish/tkit4_polish.pdf>.
- Pusch, M. (2004). Intercultural Training in Historical Perspective. W: D. Landis, J. Bennet, M. Bennett (red.), *Handbook of Intercultural Training. Third edition* (s. 13-36). Thousands Oaks: Sage Publications.
- Rademacher, H. (1991). *Spielend interkulturell lernen? Wirkungsanalyse von Spielen zum interkulturellen Lernen bei internationalen Jugendbegegnungen*. Berlin: Verlag für Wissenschaft und Bildung.
- Schugk, M. (2004). *Interkulturelle Kommunikation. Kulturbedingte Unterschiede in Verkauf und Werbung*. München: Verlag Vahlen.
- Shirts, R.G. (1974). *BaFá BaFá: A cross cultural simulation*. Del Mar: Simile II.
- Thiagarajan, S., Steinwachs, B. (1990). *Barnga: A simulation game on cultural clashes*. Yarmouth: Intercultural Press.

Tylek-Hydryńska, E. (2000). Interkulturelle deutsch-polnische Wirtschaftskommunikation. Probleme und Missverständnisse im Geschäftsalltag. W: R. Ehnert (red.), *Wirtschaftskommunikation kontrastiv* (s. 159-188). Frankfurt am Main: Peter Lang Verlag.

Data dostępu do źródeł wykorzystanych w pracy: 27.12.2009.

mgr Cecylia Barłóg – lingwista stosowany, doktorant w Instytucie Lingwistyki Stosowanej, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Poznań, cecylia.barlog@gmail.com

* * *

Konceptualizacja gier w kontekście treningu interkulturowego

Streszczenie

Gry oraz symulacje kulturowe stanowią ważną część metod stosowanych w czasie treningów interkulturowych. Dotyczy to zarówno treningów zorientowanych na przekazywanie treści ogólnokulturowych, jak i dotyczących specyfiki określonej kultury. Gry i symulacje umożliwiają bowiem rozwijanie umiejętności w obszarze kompetencji interkulturowej, zwłaszcza w afektywnym jej wymiarze.

W literaturze przedmiotu poruszaną często kwestią są trudności związane z konceptualizacją gier i symulacji kulturowych. Niniejszy artykuł porusza aspekty związane z tworzeniem gier dla potrzeb treningu interkulturowego.

Conceptualization of games in intercultural training

Summary

Games and culture simulations are an important part of the methods used during intercultural training. This refers both to culture-general and culture-specific training. Games and simulations enable participants to develop intercultural competence skills, above all those concerning the affective dimension. One issue discussed very often in specialist literature concerns the difficulties of conceptualization of games and culture simulations. The article refers to some aspects of game creation for the purpose of intercultural training.