

o. Andrzej Zakrzewski OCist
anzakrz@by.onet.pl
Kraków

Wpływ gier komputerowych na kształtowanie postaw i zachowań młodzieży – omówienie wyników badań

Znajdujemy się pod wpływem *zalewu informacyjnego*. Nasze życie nieodwołalnie nabiera charakteru hiperrzeczywistego – naśladuje telewizyjny przekaz. Staje się wtórną ekranizacją medialnych pierwowzorów. Kalką z kalki, kopia z kopii. Być traci swoją ziarnistość, nie potrafimy już doświadczyć rzeczywistości *samej w sobie* – rozkruszyć grudki ziemi i czuć w palcach sens milionów lat [Melosik, Szkudlarek, 2009, s. 16]. Podobnie uważa D. Urbańska-Galanciak, określając, że *uczestnictwo w grze komputerowej to proces psychologiczny, polegający na przetworzeniu obiektywnie nierealnej sytuacji w subiektywnie realną* [Urbańska-Galanciak, 2009, s. 49]. Stawiane jest coraz częściej pytanie: kim będzie młody człowiek, który już dzisiaj spędza kilka godzin dziennie przed ekranem?

W nurcie tej refleksji pojawiła się próba szukania odpowiedzi na pytania dotyczące wpływu gier komputerowych na wychowanie młodzieży. Zagadnienie to wiąże się z przyjmowaną hierarchią wartości. Z kolei wartości, które się na nią składają, wywodzą się z celów edukacyjnych. Ich wpływ na osobowość wychowanka można dostrzec, jak się wydaje, tylko poprzez obserwację jego postaw i zachowań. Z tego powodu autor opracował ankietę, dzięki której przeprowadzono badania w czerwcu 2010 r. Wypełnili ją gimnazjaliści oraz uczniowie Liceum Ogólnokształcącego nr XVI w Krakowie. Próba wynosiła 50 uczniów w każdym z typów szkół. Badania te traktowane są jako pilotażowe.

Większa część młodzieży gimnazjalnej i licealnej, w kwestii spędzania czasu przed komputerem, zmieściła się w przedziale 1-2 oraz 2-3 godzin dziennie. Tylko nieznacznie więcej gimnazjalistów, w stosunku do licealistów, spędzało przed komputerem więcej niż trzy godziny dziennie. Licealiści poświęcali zdecydowanie mniej czasu na cyberrozrywkę niż ich młodszy koledzy z gimnazjum. Bardzo ważną informacją ze względu na temat mojego wystąpienia jest fakt, iż aż 30 licealistów wypowiedziało się, że gra mniej niż jedną godzinę dziennie. Dodatkowo dwie osoby w ankietach dopisały wprost: *nie gram*. Odpowiednio w gimnazjum zadeklarowało się siedemnaście osób, a jedna dopisała: *nie gram*. Liczby te znajdują potwierdzenie w odpowiedziach na kolejne pytanie: *ile gier masz zainstalowanych obecnie*. Gimnazjaliści zainstalowali więcej gier niż licealiści. Podobnie zarysowały się wyniki, jeśli chodzi o liczbę korzystających z gier sieciowych. Wśród *ulubionych gier* wymienionych przez chłopców przeważały *gry wojenne*, a wśród dziewcząt *symulatory życia rodzinnego*. Zgodnie z otrzymanymi danymi nasuwa się wniosek, że wszyscy chłopcy *w coś grają*. Natomiast 17 dziewcząt nie podało żadnego tytułu gry, co może oznaczać, że nigdy nie korzystały z cyberrozrywki. Podsumowując tę część badań, trzeba mocno podkreślić, że jedna trzecia gimnazjalistów i ponad połowa licealistów nie gra wcale lub bardzo mało. Na potwierdzenie tego blisko połowa licealistów nie posiada żadnej gry komputerowej.

Powyższe wyniki badań dają tylko powierzchowny obraz gracza. O wiele istotniejsze w badaniach edukacyjnych jest pytanie o wartości. Opowiadanie się po ich stronie porządkuje życie. Z tej pierwszej decyzji wypływają późniejsze konsekwencje i kolejne decyzje bazujące zawsze na wyborze podstawowych wartości. Często w życiu, jako dorosłe osoby, przestajemy dostrzegać wartość pierwotnie wybraną, co nie przekreśla jej samej obecności, trwania i wpływu na nasze życie. Podobnie może dziać się z dziećmi lub młodzieżą szkolną, za którą szereg decyzji muszą podejmować rodzice. Zatem młodzież może znajdować się w trudnej sytuacji, ponieważ sama nie rozpoznaje wartości, a jest zmuszana przez opiekunów i wychowawców do postępowania według konkretnych zasad. Główny cel pracy wychowawczej powinien koncentrować się na introcepcji wartości przez młodzież.

Osiągnięcie pewnej wartości, można porównać do wyboru drogi zmierzającej ku konkretnemu celowi. Jakość i długość drogi może mieć wpływ na jego osiągnięcie. Może się ono oddalać w czasie lub w ogóle nie nastąpić. W taki sposób każdy człowiek porusza się na osi czasu swojego życia. Od naszych wyborów zależy, jakie osiągniemy cele, ze świadomością braku odwracalności sytuacji. Przeprowadzone badania wykazały, że spośród wartości deklarowanych na pierwszym miejscu u licealistów znajdowała się *miłość*, następnie *przyjaźń* i *rodzina*. U gimnazjalistów te wartości również były na pierwszym miejscu, ale ich przewaga nad innymi nie zarysowała się tak wyraźnie, jak u młodzieży licealnej. Życie wypełnia szkielet zbudowany z wybranych przez nas wartości. Zakładamy, że ich przyjęcie znajduje swoje odbicie w postawach i zachowaniach młodzieży. Z ankiety wynika jednak, że większość gimnazjalistów i licealistów jedno wartości deklarowała jako najważniejsze, a inne ustawiała na pierwszym miejscu we własnej *hierarchii wartości*. Dziewięcioro uczniów liceum i aż 21 uczniów i uczennic gimnazjum nie zapisało żadnej wartości, którą chciałoby osiągnąć w swoim życiu. Wartość *rodzina* w życiu człowieka zadeklarowały 22 licealistki. Natomiast we własnej hierarchii umieściło ją aż 6 uczennic mniej. Jeszcze gorzej w tym zestawieniu, zarówno dla gimnazjum i liceum, wypadła *miłość*. Jest to sygnał niepokojący z dwóch powodów. Po pierwsze, młodzież czuje się zaskoczona pytaniem o wartości według, których pragnie żyć. Po drugie – i to wydaje się o wiele groźniejsze – młodzież deklaruje jako najważniejsze właściwe wartości, jednak według nich nie żyje. Można się cieszyć tylko z powodu szczerości młodych ludzi, którzy się do tego przyznają. Natomiast wynik tego badania nie rokuje dobrze dla całości społeczeństwa. Może się okazać bowiem, że jeśli młodzież nie nauczy się żyć według wartości, to wyrośnie nam pokolenie ludzi, którzy będą reagować jedynie w skrajnych sytuacjach i tylko masowo. Tacy wychowankowie nie będą umieli bronić własnych wartości. Taka generacja będzie chciała zwolnić się zupełnie z indywidualnej odpowiedzialności za własne czyny. O ile taki stan rzeczy jest wygodny do zaakceptowania w skali globalnej, o tyle jest nie do przyjęcia w skali lokalnej.

Wnioski z przeprowadzonych badań mogą odpowiedzieć na zasadnicze pytanie: pod jakim wpływem człowiek może odrzucić wartości autoteliczne: dobro, prawdę, piękno, a co za tym idzie zanegować ich istnienie w *świecie rzeczywistym* lub uznać ich istnienie tylko w *świecie gier komputerowych*. Dzięki tak postawionemu problemowi uzyskujemy potwierdzenie hipotezy mówiącej, że postawy i zachowania w *świecie rzeczywistym*

i *wirtualnym* różnią się od siebie, chociaż wynikają ze wspólnego zbioru wartości. Przeżycie wartości w grze komputerowej, przyjęcie jej za swoją, nie jest jednoznaczne z umiejętnością postępowania według tej wartości w *świecie rzeczywistym* i odwrotnie. Zakłócający wpływ mogą mieć wzorce zachowań rówieśników w *świecie rzeczywistym*, a także wzorce zachowań lansowane przez osoby o nieznanym tożsamości w *świecie wirtualnym*. Przeprowadzone badania wykazały, że młodzież miała problem z odkryciem wartościowych elementów gier komputerowych. Trzydzieści dziewcząt z liceum opuściło zupełnie ten punkt ankiety. Rubryka *inne* nie została w ogóle wykorzystana przez młodzież. Nie wpisano do niej żadnego wrażenia estetycznego zawartego w grze komputerowej. Dla chłopców w grach komputerowych najważniejsza była *grafika*, na drugim miejscu *fabuła*, na trzecim *współpraca* i *nowe kontakty*. Dla dziewcząt najważniejszymi wartościami dostrzeganymi w grze były *nowe kontakty*, *grafika*, *fabuła* i na czwartym miejscu *współpraca*.

Problem zachowań i postaw przyjmowanych przez młodzież jednocześnie w *świecie* gier i ze *świata* gier, jest bardzo skomplikowany. Po pierwsze, badając ten obszar wchodzimy do *świata* dzieciństwa, gier i zabaw nastolatków. W związku z tym pojawia się kolejna hipoteza: wraz z dojrzewaniem nastolatka zmienia się jego zainteresowanie gatunkami gier komputerowych. Do niektórych tytułów gier nabierają dystansu. O innych chcieliby zapomnieć, szczególnie, że poświęcili im na przykład dwa lata swego młodego życia. Sami autorzy gier, jakby rozumiejąc ten schemat myślenia młodzieży, ciągle wypuszczają kolejne wersje tej samej gry albo zalewają rynek *dodatkami* do niej. Po drugie, tak czy inaczej gry używane w dzieciństwie pozostawiają ślad w psychice. Czujemy, że mają wpływ na postawy i zachowania dorosłej młodzieży, ale nie wiemy, na ile jest on głęboki.

W życiu człowieka istnieją tylko te wartości, które sam przeżył. Wychowanie do wartości wymaga sekwencyjności podejmowanych działań oraz stopniowania trudności. Przyglądając się wynikom ankiety możemy stwierdzić ze spokojem, że młodzież nie kieruje się w okresie dorastania wartościami z gier komputerowych. Czym zatem kierują się adoleścenci w doborze ulubionych gier komputerowych? Pytanie ankietowe dotyczące dobrych manier i kultury osobistej wskazało na możliwość nauczenia się pewnych postaw i zachowań z gier komputerowych. Niestety, wyniki nie są budujące. Surowiej gry komputerowe oceniła starsza młodzież. Dodatkowo więcej niż połowa badanych określiła, że *nadmierne korzystanie z gier komputerowych utrudnia odpowiedzialne spełnianie obowiązków szkolnych*. Trzeba zaznaczyć, że według chłopców nadmierne używanie gier ma mniejszy wpływ na realizację wspomnianych obowiązków. Badani również ocenili wpływ gier na przyrost wiedzy. Chłopcy wykorzystywali je w tym celu w małym lub średnim stopniu, a dziewczęta w stopniu małym lub wcale. Dzieje się tak dlatego, że obserwuje się odmienny sposób wartościowania odbioru literatury i cyberrozrywki. Ten pierwszy jest skoncentrowany na dziele, traktuje je jako *lekturę autoteliczną* i jednocześnie wyklucza możliwość traktowania go *instrumentalnie*. Taka *praktyka percepcyjna* jest – jak się wydaje – najwłaściwsza sztuce. Natomiast w przypadku gry komputerowej *instrumentalny styl odbioru* najlepiej opisuje *twórcze strategie recepcji* interaktywnych programów rozrywkowych. Gra traktowana jest jako narzędzie, a zarazem tworzywo umożliwiające kreację nowych tekstów kultury. Ten sposób odbioru polegający na *transkrypcji*

i *transformacji* jest coraz powszechniejszy w środowiskach graczy [Urbańska-Galanciak, 2009, s. 224].

Podstawowe *style odbioru* gier komputerowych, przytoczone za wspomnianą autorką, rozumiane są jako *strategie korzystania* z interaktywnych programów rozrywkowych. Przeprowadzone przez nią badania pozwoliły uporządkować na jednej osi *style odbioru*. Zawierają się one pomiędzy *stylem odtwórczym* z jednej strony, a *stylem kreacyjnym* z drugiej. W grupie reprezentującej *styl odtwórczy* znajdują się ci fani gier, dla których rozgrywka jest celem samym w sobie. Motywacją jest potrzeba odpoczynku. Kryterium doboru jest „grywalność”, czyli satysfakcja, jaką gracze mogą czerpać z uczestnictwa w *wirtualnym świecie*. Będą to gry proste, z okrojona warstwą fabularną, z minimalną możliwością decydowania o przebiegu rozgrywki. Są to przede wszystkim gry sportowe i symulacyjne, niektóre gry akcji w wersji dla pojedynczego gracza. Odtwórczość polega w tym wypadku na podążaniu za tokiem prezentowanych przekazów. Gracze reprezentujący *kreacyjny styl odbioru* cechują się aktywnym, wybiórczym i ukierunkowanym stosunkiem do tekstu kultury. Główną rolę odgrywa tu zatem treść gry. Mniejsze znaczenie ma jej sposób przekazu. Jest ona traktowana jako ludyczna forma zdobywania wiedzy czy umiejętności. Fabuła gry inspirowa z kolei do podejmowania takich aktywności, jak pisanie utworów literackich, rysowanie komiksów, tworzenie filmów typu *machinima*, modyfikowanie gier, wytwarzanie nowych map, bohaterów czy artefaktów. Działania te są efektem doświadczenia, wiedzy oraz indywidualnych zdolności. Do tej grupy programów zaliczyć należy gry: cRPG, logiczne, sieciowe i MMO. Gracze ci będą stawali się jednocześnie aktywnymi twórcami stron WWW, uczestnikami konkursów i turniejów. Hipotetycznie więc wraz z rozwojem umysłowym dziecka powinien zacząć przeważać *kreacyjny styl odbioru* gier komputerowych. Z punktu widzenia wychowawczego byłby to bardzo optymistyczny znak. Niestety, i tym razem, z punktu widzenia przydatności edukacyjnej gier, wyniki ankiety są druzgoczące. Bowiern rozkład tytułów i graczy był właściwie taki sam w gimnazjum i liceum. Oznacza to, że w badanej próbie młodzież nie posiadała wyrobionego *stylu kreacyjnego*, a większość korzysta z gier w sposób *odtwórczy*. Ponadto odpowiedzi na pytania ankietowe nie wykazały wzrostu agresji spowodowanego grami. Jej przejawów młodzież nie wiązała bezpośrednio z rozgrywkami komputerowymi. Te odpowiedzi ankietowanych wydają się jednak wysoce deklaratywne.

Warto sobie uświadomić, że tak, jak *Wikipedia* – *wolna encyklopedia*, podobnie wiele gier komputerowych jest tworzonych przez amatorów. Kalifornijski autor Andrew Keen zwrócił uwagę, że [...] w *świecie rządzonym przez kult amatora ci, którzy mają największą wiedzę, mogą być prześladowani przez tych, którzy mają jej najmniej* [Keen, 2008, s. 58]. Firma *id Tech* udostępniła internautom *kod źródłowy silnika* id Tech 3*, napisany specjalnie na potrzeby gry *Quake 3*. Na podstawie tego *kodu* amatorzy stworzyli już około dwudziestu gier. W środowisku twórców gier istnieje podobnie zdemokratyzowany system korzystania z narzędzi i gotowych *półproduktów*, jak w wypadku *Web 2.0*. Udostępnienie *kodu silnika* zachęca amatorów do próby swoich sił i tworzenia nowych tytułów gier. Trzeba zatem

* silnik (ang. *engine*) – kod gry odpowiedzialny za wyświetlanie grafiki, odtwarzanie dźwięku, zachowanie się obiektów

postawić pytanie, w jakim stopniu i w jaki sposób chcemy kontrolować edukację i wychowanie, które – w dużej mierze – oddaliśmy w ręce amatorów?

Na szczęście ankietowani zadeklarowali, że rodzice mają na nich największy wpływ. Natomiast gry komputerowe oddziałują w najmniejszym stopniu. Wyniki te dodatkowo uprawniają do stwierdzenia, że gry komputerowe nie wypierają ze świadomości młodzieży wartości wyższych. Największy wpływ na hamowanie tego zjawiska mają rodzice. Zatem, jeśli chodzi o krótkotrwały wpływ gier na postawy i zachowania młodzieży, możemy być spokojni.

Literatura

Keen A.: *Kult amatora. Jak internet niszczy kulturę*. Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2007, s. 58

Melosik Z., Szkudlarek T.: *Kultura, tożsamość i edukacja. Migotanie znaczeń*. Wyd. II. Oficyna Wydawnicza „Impuls”, Kraków 2009, s. 16

Urbańska-Galanciak D.: *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*. Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2009, s. 49

http://pl.wikipedia.org/wiki/Id_Tech [dostęp 15.05.2010]