

*Jana Depešová, Henryk Noga***Socjalizacyjno-wychowawcza funkcja czasopism dla miłośników gier komputerowych****Wychowawcza rola prasy**

Prasa jest najstarszym chronologicznie środkiem przekazu. Przez prasę rozumie się ogół wydawnictw drukowanych periodycznie, publicznie rozpowszechnianych, ukazujących aktualne procesy i wydarzenia z zakresu życia politycznego, społecznego, gospodarczego, naukowego, kulturowego i religijnego. Prasa jest „jedną z form masowej agitacji i propagandy, jest środkiem informowania społeczeństwa oraz kształtowania jego postaw” [5: 168]. Szersze rozumienie prasy wynika z utraty jej jednolitości i monopolu jako prasy drukowanej w następstwie przenikania jej do innych mediów (telegazeta, prasa w Internecie itp.). Klasyfikacja prasy jest dość różnorodna. W zależności od treści wyróżnić można prasę naukową, religijną, sportową, satyryczną, sensacyjną, komputerową itp. [7: 58].

Podzielić można też prasę ze względu na zasięg (lokalna, regionalna, ogólnokrajowa, międzynarodowa) oraz częstotliwość ukazywania się (tygodniki, miesięczniki, kwartalniki, periodyki, półroczniki, roczniki). Istotnym kryterium podziału prasy ze względów wychowawczych jest wiek czytelników. Tutaj wyróżnić można prasę dla dzieci, młodzieży i dorosłych. Popularną staje się obecnie prasa dla jeszcze węższych grup, np. prasa dla dziewczyn, dla zainteresowanych określonym rodzajem muzyki, czy dla miłośników gier komputerowych.

Rozwój prasy jest jednym z przejawów ekspansji wytworów kultury masowej związanej z upowszechnianiem oświaty i wzrostem liczby korzystających ze słowa drukowanego. Prasa, oprócz funkcji informacyjnej, kształtuje opinie, postawy i zapatrywania swych odbiorców. Według J. Papuzińskiej, w każdym oddziaływaniu prasowym istnieją momenty oddziaływania wychowawczego, bez względu na wiek odbiorcy. Rozwój kultury masowej wg autorki spowoduje rozszerzenie działania i obejmowanie nim coraz to nowych dziedzin. Prasa poprzez posługiwanie się słowem pełni funkcje służebne w stosunku do narodu jako wspólnoty językowej i kulturowej. Przeobrażenie wytworów prasowych, ich różnicowanie gatunkowe, zmierzające do zaspokojenia potrzeb i zainteresowań licznych grup odbiorców, sprawia, że wyodrębniają się typy prasy specjalistycznej. Papuzińska w powstawaniu prasy dziecięcej dostrzega próbę oddziaływania wychowawczego nie drogą personalną. Periodyczność pism sprawia, że oddziaływanie wychowawcze nie jest bodźcem

jednorazowym, lecz procesem ciągłym. Wpływał i wpływa na to system dystrybucji zapewniającej dostępność prasy dla szerokich kręgów odbiorców. Czasopisma w porównaniu z książką dysponują znacznie większym zasobem środków wyrazu, które wielotorowo pozwalają realizować określone cele wychowawcze [9: 10]. Teksty drukowane – i różne ich formy: listy, pogadanki, anegdoty – oddziałują na czytelnika bogatą szatą graficzną.

Pisma dziecięce wspierają możliwości wychowawcze rodziny. Program wychowawczy pisma dla dzieci, jak pisze J. Papuzińska, określa zadania wdrażające czytelników w życie społeczne, pomagając im w znalezieniu własnego miejsca, oraz pomaga w wytworzeniu właściwego stosunku do otaczającego świata. Pisma oddziałujące wychowawczo winny przede wszystkim uświadamiać sobie cel własnego działania oraz kształtować postawy, a nade wszystko wewnętrzną potrzebę działania na rzecz innych [9: 45–46].

Pisma młodzieżowe odwołują się do naturalnych zainteresowań i potrzeb potencjalnych odbiorców. W aspekcie wychowawczym pisma wykorzystują mechanizmy projekcji i identyfikacji, powstające pod wpływem przygód bohatera osadzonego dodatkowo w dynamicznej fabule. Częstokroć atmosfera niezwykłości i tajemniczości zwiększa napięcie emocjonalne oraz atrakcyjność. Zawarty w pismach młodzieżowych opis reportażowy połączony z fikcją literacką odnoszony jest do możliwości działania dziecka (odbiorcy). Wydaje się, że również młodzieżowe pisma o tematyce komputerowej, szczególnie pisma dla miłośników gier komputerowych, pełnią określone role społeczne, inicjując działania czytelników. Wychowawcze oddziaływanie środków masowego przekazu było rozpatrywane w aspekcie edukacyjnym oraz jako możliwość wyręczenia czy wręcz eliminowania nauczyciela.

Warunkiem oddziaływania wychowawczego jest powiązanie inicjatywy pisma z aktualnymi potrzebami społecznymi. Ponadto działalność pisma powinna kryć w sobie elementy zaskoczenia, ukazując nowe sytuacje, jeszcze niespotykane. Istotna jest komunikacja między redakcją gazety a czytelnikiem. W oddziaływaniu wychowawczym pisma istotna jest rola najbliższego środowiska, współpraca i pomoc bliskich dorosłych, którzy nie odbierając dziecku poczucia samodzielności, służą radą i perswazją. Wychowawcze oddziaływanie pisma – dzięki literackim środkom wyrazu, mającym niejednokrotnie sugestywny, przyciągający charakter poprzez atmosferę emocjonalnego napięcia – jest duże. Dzięki korespondencji z redakcją czytelnicy współtworzą treść pisma.

Prasa jako przekaz kultury posiada funkcje trwałe, niezależne od epoki historycznej, ulegające jednak modyfikacji, różnorako realizowane w zależności od aktualnie dominujących prądów w wychowaniu, niegdyś również w zależności od potrzeb społecznych i politycznych. Prasa kształtuje postawy i poglądy przez dostarczanie młodemu odbiorcy wiedzy o świecie oraz wpływa na jego system wartości poprzez zamieszczone w piśmie ilustracje i fotografie. Jest to przede wszystkim oddziaływanie estetyczno-poznawcze. Druga funkcja czasopisma to bezpośrednie wyzwalanie aktywności odbiorcy, dzięki korespondencji z czytelnikami oraz poprzez konkursy angażujące czytelników. Pisma mogą inicjować również akcje służące dobru społecznemu oraz inicjować działalność społeczną wychowanka na rzecz najbliższego środowiska czy społeczeństwa. Kiedy (ze względów na niemożność)

z różnych powodów (np. historycznych) instytucje wychowania bezpośredniego nie zaspokajały bieżących potrzeb społecznych czy wychowawczych prasa – wkraczając na teren pedagogiki społecznej – kształtowała poglądy i postawy odbiorców [9: 55–56].

Elementy wychowawcze prasy dziecięcej w Polsce zależne były od warunków historycznych, jej cele poznawcze służyły na przykład tworzeniu więzi narodowej. Prasa jest więc jednym z wielu środków masowego przekazu informacji oraz upowszechniania kultury.

Obecnie czyni się udane próby wykorzystywania nowych form komunikowania, poprzez takie środki przekazu, jak: telewizja, radio, kino czy Internet, do publikowania treści prasowych. Środki audiowizualne podejmują próby atrakcyjniejszego i łatwiejszego w odbiorze przekazu treści, zaś ich wzajemnie substytutowna rola uzasadnia wypieranie systemów komunikowania za pomocą druku [9: 61]. Niekiedy jednak uważa się, że poszczególne środki przekazu wzajemnie się uzupełniają i warunkują swoje istnienie na zasadzie komplementarności. Środki masowego przekazu nie konkurują bowiem z sobą, lecz koegzystują i współdziałają, pełniąc wzajemnie w stosunku do siebie funkcje służebne [9: 62].

Niekiedy rozróżnia się [11: 53–54] obok funkcji wychowawczej prasy również funkcję propagandową. Zadaniem propagandy jest, poprzez oddziaływanie na emocje, często poprzez podawanie argumentów rozumowych, a nawet naukowych, podporządkowanie odbiorcy, wpojenie określonych wzorów zachowań i poglądów. Wychowanie zaś, w szczególności wychowanie personalistyczne, uczy umiejętności obrony własnych przekonań, umiejętności krytycznych ocen i wyborów. Badania dotyczące roli środków przekazu w procesie wychowania nie wskazują na jakąś szczególną rolę któregoś ze środków przekazu. Istotny ze względów wychowawczych jest nie rodzaj środków, ale treści i wartości przez nie lansowane.

Prasa młodzieżowa była niegdyś podporządkowana zadaniom ideowo-dydaktycznym, czy politycznym interesom państwa. Obecnie w pismach pojawiają się elementy występujące niegdyś jedynie w wychowaniu bezpośrednim, zarówno społecznym, jak i rodzinnym. Specjalistyczne czasopisma młodzieżowe, poświęcone określonej dziedzinie działalności, wzbogacają wiedzę oraz kształtują poglądy czytelnika. Popularne czasopisma komputerowe nie poruszają zupełnie spraw życiowych czytelników. Oprócz propozycji związanych bezpośrednio z problematyką gier komputerowych nie dostarczają innej rozrywki, nie inspirują do samodzielnych zajęć. Są źródłem wiedzy dotyczącej gier i tak starają się nadawać kierunek zainteresowaniom poznawczym, nie wprowadzając w zagadnienia życia społecznego, biologicznego czy intelektualnego.

Wydaje się, że realizowane z udziałem czasopism wychowanie ma znaczenie jedynie dla osób mogących samodzielnie dokonywać wyboru spośród oferowanych propozycji. Redakcje czasopism bowiem nie mają możliwości kontrolowania czy też egzekwowania określonych zaleceń wychowawczych, o ile w ogóle posiadają intencję zamieszczania treści wychowawczych. Istotna jest zatem pewnego rodzaju samodzielność wychowanka, jego dobrowolna chęć udziału w procesie wychowania, uznawanie autorytetu pisma oraz uznawanie określonych autorytetów przez pismo lansowanych. Znaczenie autorytetu pisma oraz zawarty w nich treści jest istotne,

aby przedstawiane w czasopiśmie treści miały znaczenie wśród instytucji – współpartnerów w procesie wychowania, przede wszystkim szkoły i rodziny.

Pośród treści wychowawczych w czasopiśmie wydzielić można warstwę normatywną oraz motywacyjną. Czasopisma zawierają określone normy mające kształtować postępowanie odbiorcy poprzez działy poradnicze oraz kąciki korespondencji z czytelnikami, dające wskazówki i przykłady konkretnego postępowania. Warstwa motywacyjna wpływa na sposób myślenia i wartościowania odbiorców, oddziałując pośrednio na sposoby postępowania.

Częsty dwustronny dialog redakcji z czytelnikami umożliwia z jednej strony podejmowanie prób dostosowania się do gustów i upodobań czytelników, z drugiej zaś ułatwia podejmowanie twórczej aktywności przez czytelników. Prasa oddziałuje na postawy i opinie czytelników poprzez wydłużony kontakt czytelnika z publikowanymi treściami oraz dowolność w powtarzaniu tych kontaktów w zależności od potrzeb i upodobań [7: 62–63]. Pozwala to na wielokrotne powracanie do interesujących treści, omawianie i dyskusje na ich temat.

Środki przekazu posługują się również innymi dostępnymi środkami wyrazu, łączą techniki informacyjne z artystycznymi i pseudoartystycznymi, odwołują się do argumentacji rozumowej i pseudorozumowej. Nadawca dąży do zaakceptowania przez odbiorcę, dlatego też przedstawiane w postaci treści oraz ilustracji wartości artystyczne upowszechniają określony model wychowawczy pisma [9: 95–96].

W pismach komputerowych trudno dostrzec smak estetyczny nadawcy czy też troskę o smak estetyczny odbiorców, znaleźć zaś można treści bezwartościowe, redagowane przez zespół redakcyjny bądź czytelników. Istotna jest możliwość przedstawiania wartości artystycznych w pismach, gdyż mogą one zwiększać siłę wyrazu, podnosić sugestywność, ale jednocześnie naruszać utarte przyzwyczajenia odbiorcy, utrudniając przyjmowanie określonych treści [9: 96].

Nadawca, chcąc utwierdzać określony model wychowawczy w świadomości odbiorców, często przedstawia go za pośrednictwem „bohatera pozytywnego”. Bohater pozytywny ukazywany jest jako przykład i wzór do naśladowania. Przedstawiając bohatera jako kogoś budzącego sympatię lub antypatię, rezygnuje się z wartościowania postaw. Rola wychowawcza bohatera polega na tym, że cechy pożądane bądź niepożądane społecznie są przyporządkowane pozytywnym lub negatywnym postaciom. Aprobata przez odbiorcę postaci bohatera zależy od cech odbiorcy oraz cech, które bohater aprobuje i ceni. Przedstawiane postacie bohaterów pełnią również funkcję poznawczą poprzez prezentację własnych cech, własnych losów oraz sytuacji społecznej, w której jest osadzony.

Problematyka oddziaływania przekazów, głównie ich treści, związana jest także z ich percepcją. Postrzeganie treści jako rzeczywistości z emocjonalnego czy też informacyjno-poznawczego punktu widzenia zależy od dojrzałości umysłowej odbiorcy. Oddziaływanie treści książki może być szczególnie silne wtedy, gdy poruszone w niej zagadnienia nawiązują do aktualnych problemów życiowych czytelnika [13: 267].

Przedstawiane w przekazach, różnorodnie eksponowane wartościowania zawierają pozytywne bądź negatywne kwalifikacje przedstawianych obrazów w kategoriach moralnych, społecznych lub politycznych [9: 100]. Jednocześnie prasa kształtowana jest w zależności od uwarunkowań aksjologicznych jej twórców, od

ich poglądów, uczuć, pragnień, woli¹. S. Orsini-Rozemberg podkreśla, że „prasa nie jest wiernym zwierciadłem życia”, ponieważ nie odzwierciedla wszystkich, często najważniejszych wydarzeń, nie zawsze bada wiarygodność podawanych faktów. Ponadto często przedstawiane fakty zniekształca, podając je fragmentarycznie lub jednostronnie lub też ukazuje przedstawiane fakty w sposób powierzchowny [8: 25]. Czasopisma, wskazując na nasilenia i rozmiary określonych zjawisk, zawierają często ich ocenę: aprobatę bądź dezaprobatę. Spotkać tu można zdania lub sądy wartościujące², wywołujące poczucie normy społecznej u odbiorcy.

Elementów wychowawczych znajdujących się w czasopismach szukać należy w poszczególnych składnikach utworów, do których Papużyńska zalicza: bohatera, ukazywany obraz rzeczywistości oraz zawarte w przekazie wartości [9: 101]. Według Autorki, istotne są zagadnienia dotyczące wyposażenia bohatera w cechy zewnętrzne i psychiczne oraz tego, jakim celem wychowawczym one służą. Inne elementy wychowawcze dotyczą najistotniejszych wartości ludzkiego życia oraz obrazów rzeczywistości zawartych w przekazach.

Wychowawcze znaczenie prasy wynika przede wszystkim z jej łatwej dostępności i możliwości wyboru. Prasa jest elementem środowiska wychowawczego, obejmującego ogół wpływów zarówno korzystnych, jak i niekorzystnych wychowawczo dla rozwoju osobowego jednostki. Teksty i obrazy, do których można wielokrotnie powracać – szczególnie jeśli zawierają sugestywne opisy przemocy, działań przestępczych, zachowań erotycznych czy pornografii – nie są bez znaczenia dla aksjologicznego rozwoju osobowego. Treść przekazów prasowych oddziałuje również na postawy społeczne i kulturalne. Rola wychowawcy powinna więc polegać na kontrolowaniu dostępu wychowanka do określonych tytułów prasowych. Istotne jest uzasadnianie i dialog, a nade wszystko przykład jednostek tworzących środowisko wychowawcze.

Prasa komputerowa i jej funkcja wychowawcza

Upowszechnienie komputerów osobistych na szeroką skalę spowodowało w Polsce po roku 1989 pojawienie się pierwszych pism komputerowych. Przyczynił się do tego rozwój technologii multimedialnych, upowszechnianie się Internetu oraz gier komputerowych. Początkowo informatory i biuletyny wydawane przez firmy

¹ Takie czynniki wyróżnia S. Orsini-Rosenberg [8: 24] wśród czynników psychicznych kształtujących prasę, obok czynników materialnych, niezależnych od ludzkiej świadomości (surowce, maszyny, itp).

² Np.: „Kiedy zaś wszystko idzie źle, końcowe sceny śmierci różnią się od siebie i są nawet zabawne. Śmierć od pocisków rywali poszukujących pergaminu wydaje się być jak najbardziej normalna” – „PC Gamer”, 1996, nr 4, s. 43; „Atmosfera gry jest nieporównywalna z jakąkolwiek inną – o wiele lepsza nawet od *Hexen*. Większość z tego zbudowana jest dzięki dźwiękom: nieszczęśliwym jękom Zombich, głębokiemu dudnieniu otwieranych drzwi, syczeniu Chudzielców unoszących się niezauważalnie nad głową. [...] Efektowne jest również to, że strzały z broni i wybuchy rakiet powodują atrakcyjne efekty wizualne na ścianach” – „PC Gamer po Polsku”, 1996, nr 4, s. 47; „Po prostu profil *Dungeon Keepera* został nastawiony na dostarczenie maksimum zabawy przy stosunkowo niewielkim wysiłku, niemniej z pewnością jest to dobry pomysł, który owocuje niezwykłymi wrażeniami” – „Świat Gier Komputerowych”, 1996, nr 9, s. 17.

produkujące sprzęt dołączane były przy jego zakupie. Z czasem zaczęły powstawać periodyczne wydawnictwa traktujące o sprzęcie komputerowym, jego zastosowaniu, językach programowania. Tak więc przejawem rewolucji informatycznej było pojawienie się prasy komputerowej.

Lata 80. i następne charakteryzują się lawinowym rozwojem technologii informatycznych. W wyniku zaniechania embarga i swobodnego przenikania zachodnich technologii po roku 1989 pojawiły się nowe technologie i coraz to nowe tytuły prasy komputerowej. Do powstania pism komputerowych przyczynił się także rozwój przemysłu elektronicznego oraz udane próby produkcji sprzętu komputerowego.

Oprócz pism komputerowych, mających ściśle naukowy lub fachowy charakter, pojawiały się pisma spełniające funkcje informacyjno-doradcze dla użytkowników coraz powszechniejszych gier komputerowych. Pierwsze pisma, np. ukazujący się od 1985 roku popularny „Bajtek”, łączyły obie te funkcje.

W latach 1956–1989 powstało w Polsce 27 tytułów prasy komputerowej. W chwili obecnej istnieje ok. 150 tytułów czasopism komputerowych polskojęzycznych, w tym kilkanaście dla miłośników gier komputerowych. Trudności w określeniu dokładnej liczby tytułów wynikają z tego, że niektóre czasopisma po pojawieniu się kilku numerów zniknęły z rynku.

Wśród pism komputerowych specjalistycznych wyróżnić można: naukowe, fachowe oraz popularne, wśród których znajdują się: magazyny uniwersalne, specjalistyczne, informacyjne i reklamowe oraz pisma poświęcone grom komputerowym.

Powierzchnia reklamowa w pismach komputerowych sugeruje, iż wydawanie prasy komputerowej może być zjawiskiem dochodowym. Oprócz ekonomicznych pobudek szybkie tempo rozwoju nowoczesnych technologii informatycznych wymaga informacji o nowych technologiach, przedstawiania recenzji i testów zarówno oprogramowania, jak i sprzętu. Publikowane recenzje i oceny informatycznych produktów stymulują ich rynek zbytu.

W Polsce pierwszym wydawnictwem komputerowym był „Bajtek”, miesięczny dodatek do „Sztandaru Młodych”. Pierwszy numer „Bajtka” ukazał się z końcem września 1985 roku. Cztery numer pisma drukowano już w nakładzie 200 tys. (nr 1 posiadał nakład 50 tys. egzemplarzy), a na łamach „Odrodzenia” znalazły się słowa autozachwytu i rzekomej troski o edukację młodego pokolenia [14: 5]. W tym samym czasie tygodnik „Przegląd Techniczny” dwa razy w miesiącu drukował wkładkę poświęconą mikrokomputerom. Od początku 1986 roku dziennik „Żołnierz Wolności” zaczął wydawać dodatek „IKS. Informatyka, komputery, systemy”. W marcu tegoż roku pojawił się „Komputer”, popularny miesięcznik informatyczny. Wydawnictwo Czasopism i Książek Technicznych NOT „Sigma” w połowie 1986 roku wprowadziło na rynek pierwszy zeszyt „Mikroklanu” – komputerowego wydawnictwa nieperiodycznego, redagowanego przez redakcję miesięcznika „Informatyka”. „Mikroklan” od 1986 roku po pewnych przemianach treści poświęcił się wyłącznie problematyce profesjonalnej. Innymi pionierskimi pismami komputerowymi w Polsce były: „mikroKLAN”, „Komputer” oraz dodatek do „Młodego Technika” – „Informik”. W 1986 roku trafił do kiosku i szybko zdobył popularność „Komputer”. Było to pismo przeznaczone dla nauczycieli informatyki, instruktorów klubów komputerowych zainteresowanych kulturą informatyczną. W „Komputerze” ukazywały się opisy najczęściej trzech gier, tak dobranych, żeby każda z nich miała inny charakter. Należy

podkreślić, że omawiano gry atrakcyjne i jednocześnie dość skomplikowane. Wśród tekstów o grach spotykamy wyjaśnienia dotyczące słownictwa, które musi być zrozumiałe dla graczy. W roku 1986 pojawił się dodatek do „Żołnierza Wolności” zatytułowany „Informatyka, komputery, systemy” zawierający gotowe programy. Priorytetem redakcji pisma była nauka programowania, co dawało możliwość samodzielnego wykorzystywania komputera, gdyż programy były wtedy jeszcze trudno dostępne. Chęć dorównania sukcesom „Bajtka” czy „Komputera” spowodowała powstanie pisma „Informik”. Magazyn ten stanowił rozwinięcie publikowanego na łamach „Młodego Technika” stałego cyklu pod takim samym tytułem.

Już „Bajtek” zawierał rubrykę poświęconą w całości grom komputerowym. Zawierał recenzje gier – listę przebojów uaktualnianą przez czytelników zawierającą 10 najpopularniejszych gier w Polsce. Pismo, podobnie jak czynią to obecnie wydawane periodyki, drukowało wywiady z laureatami nagród oraz listy czytelników na temat rankingu gier.

Do końca 1986 roku na łamach kilkunastu czasopism i gazet codziennych ukazywały się cyklicznie specjalne dodatki oraz serie artykułów poświęconych problematyce komputerowej.

W roku 1993 pojawiło się kilka nowych tytułów czasopism komputerowych, w tym czasopism dla miłośników gier komputerowych, takich jak: „Secret Service” (o nakładzie 147 tys. egzemplarzy), „Gambler” (80 tys.), „Świat Gier Komputerowych” (45 tys.), „PC Gamer po Polsku” (43 tys.), „Reset” (70 tys.), „CD Action” (25 tys.) i inne.

Na uwagę zasługuje również wydawany od 1998 roku interesująco redagowany i pozbawiony elementów przemocy komputerowy dwutygodnik „Mama, Tata, Komputer i Ja”, ukazujący się w nakładzie 290 tys. egzemplarzy.

Liczne tytuły czasopism komputerowych wskazują, iż problematyka komputerowa, w tym problematyka gier komputerowych, jest już trwałym składnikiem rodzącej się cyberkultury społeczeństwa globalnego XXI wieku. Czasopisma komputerowe dostarczają graczom informacji o aktualnie pojawiających się grach i możliwościach sprzętu komputerowego. Pisma pozwalają zapoznać się z charakterem gier, ich przebiegiem i niejednokrotnie zawierają wskazówki ułatwiające przejście przez kolejne etapy (ogniwa) gry. Mimo że pierwsze pisma komputerowe, takie jak „Bajtek” czy „Komputer”, nie były czasopismami traktującymi jedynie o grach komputerowych, to zawierały one działy im poświęcone.

Wzrost zainteresowania mikrokomputerami sprawił, że wydawnictwa poruszające problematykę komputerową cieszyły się coraz większą popularnością³. Innym przejawem wzrostu zainteresowania problematyką komputerową było powstanie klubów miłośników techniki komputerowej⁴ – przodków obecnych kawiarni internetowych.

W pismach dla miłośników gier komputerowych członkami zespołów redakcyjnych są zarówno etatowi pracownicy redakcyjni, jak i współpracownicy (gracze).

³ Wkładka „Przegląd – Komputer” dołączana co dwa tygodnie do „Przeglądu Technicznego” powodowała, że numery zawierające wkładkę sprzedawały się z bardzo małymi zwrotami, inne z większymi.

⁴ Pierwszym takim klubem w Polsce był założony w 1983 roku przez Leszka Wilka Klub Mikrokomputerowy „Abakus” [20].

Odbiorcami pism są dzieci i młodzież. Zarówno opisy gier, jak i listy i ogłoszenia od młodych czytelników sprawiają, że teksty w większości pisane są dla młodzieży i przez nią czytane. Czasopisma te niekiedy podejmują akcję redagowania list rankingowych popularności gier komputerowych na podstawie głosów odbiorców.

W. Tyrański rozróżnia trzy sposoby⁵ podawania w prasie zagadnień naukowych i technicznych. Pisma komputerowe w większości zawierają artykuły „dziennikarskie” i „popularyzatorskie”. Jako artykuły dziennikarskie w pismach komputerowych spotykamy: felietony, reportaże i fotoreportaże, informacje, artykuły publicystyczne. Artykuły poświęcone bezpośrednio grom można podzielić na następujące grupy: recenzje, opisy poszczególnych gier wraz z planszami oraz notowania gier. W recenzjach autorzy określają rodzaj gry (logiczna, przygodowa, zręcznościowa itp.), stopień trudności gry, efekty dźwiękowe w czasie gry, a także rodzaj i jakość grafiki. Zawarta jest także informacja dotycząca wymogów sprzętowych. Opisy gier zawierają najczęściej planszę pomagającą odczytać zasady gry. Pojawiają się artykuły poświęcone tej samej grze, ale opisujące różnice w zależności od używanego komputera lub wersji gry.

Czasopisma komputerowe pozwalają zaspokoić ciekawość młodego czytelnika poszukującego silnych przeżyć emocjonalnych. Teksty omawiające treści gier komputerowych zawierają bowiem liczne opisy brutalnych zachowań, okrucieństwa i braku szacunku dla życia.

W. Kajtoch [6: 298–299] wymienia kilka postaw lansowanych w pismach komputerowych przez piszących recenzje. Według tego autora recenzje niejednokrotnie zwracają uwagę, że postępowanie bohatera gry jest słuszne, ponadto akcentuje się, że postępowanie w grze nie może mieć wpływu na rzeczywiste życie poza grą. Spotkać można ironizowanie na temat ewentualnego wpływu zawartej problematyki na odbiorcę. Podkreśla się satysfakcję z osiągnięć w czasie gry oraz obronę własnego gustu poprzez zwalczanie przeciwników tego typu gier.

Przedstawione w pismach komputerowych opisy działania bohatera i zawarte w nich elementy wartościowania i oceny zjawisk wpływają na kształtowanie się systemu wartości odbiorcy. Dylematy wychowawcze może budzić jednoznaczne aprobowanie celów, do których dąży bohater, niezależnie od użytych przez niego środków.

Według J. Papuźńskiej [9: 107] na oddziaływanie wychowawcze pisma składają się: a) ogólny prestiż i autorytet wśród odbiorców oraz jej znaczenie instrumentalno-usługowe, b) dostępność, popularność i poczytność pisma oraz zgodność publikowanych w nim treści z emocjonalnymi i intelektualnymi potrzebami odbiorców. Innym czynnikiem mającym wpływ na kształtowanie poglądów i postaw jest

⁵ W. Tyrański [15] wyróżnił typ tzw. specjalistyczny, dominujący w pismach naukowych i fachowych. Takie artykuły wąsko traktują o wybranych dziedzinach nauki bądź techniki i są przeznaczone dla czytelnika zawodowo związanego z określoną dziedziną. Drugim typem wyróżnionym przez autora jest typ „dziennikarski”. Jest to typ podawania treści przypisany prasie ogólnej. Artykuły dziennikarskie – w takim rozumieniu – to teksty poruszające kwestie związane z nauką i techniką, niedostarczające informacji z obszaru samej nauki bądź techniki. Popularyzatorski sposób podawania treści jest przeznaczony dla czytelników spotykających się z problemami nauki i techniki w sposób pozazawodowy. Teksty pozbawione są niuansów teoretycznych, przedstawiane są lekko, obrazowo, odwołując się do wiedzy fachowej i doświadczenia odbiorcy.

respektowanie przez pismo wartości, a zarazem argumentów i środków oddziaływania nawiązujących do hierarchii wartości odbiorcy. Pamiętać należy, że w przypadku prasy komputerowej odbiorcami są młodzi czytelnicy o często nieukształtowanym jeszcze systemie wartości.

Odbiór treści, w których dominują postawy hedonistyczne i utylitarne, z jednoczesnym praktycznym potwierdzaniem przekazywanych treści przy pomocy gry komputerowej może oddziaływać antywychowawczo. Ścisły związek treści czasopism komputerowych i gier z ich oddziaływaniem powołuje fakt dołączania przez redakcje pism komputerowych płyt CD zawierających opisywane gry. Czasopisma komputerowe pełnią zatem dla użytkowników gier funkcję informacyjną i wychowawczą. Użytkownicy poddani są zatem zarówno oddziaływaniu gier komputerowych, jak i oddziaływaniu prasy komputerowej.

Czasopisma komputerowe eksponują bohaterów gier jako postacie, które: dobrze atakują, znakomicie kopią, lubią się zacząć, są: potężne, wielkie, silne, niebezpieczne. Pozytywne cechy bohatera występują sporadycznie. W pismach spotkać można także informacje o określonych umiejętnościach bohatera, np. umiejętnościach walki [6: 293]. Motyw walki dominujący w zainteresowaniach młodego odbiorcy często występuje w czasopismach komputerowych, odgrywając istotną rolę w przekazywaniu czytelnikowi modelu wychowawczego. Opisywane fakty nie są poddawane ocenie moralnej, w sposób pośredni zatem proponują czytelnikowi lansowany system wartości.

W pismach komputerowych spotkać można, stosowane również w innych pismach młodzieżowych, przyznanie odbiorcy prawa do samodzielnego orzekania na temat określonych norm moralnych i wypowiedzianie się na ich temat w kontekście fabuły analizowanej gry komputerowej. Poprzez listy czytelników, będących użytkownikami gier komputerowych, mamy do czynienia ze zjawiskiem wzajemnego wspierania się dwu „autorytetów”: nadawcy i odbiorcy oraz kumulowania się ich wpływu. Może to być jedną z przyczyn większej siły oddziaływania pisma [9: 217].

Redakcje pism komputerowych podejmują różnorakie działania na rzecz (bliższego) kontaktu z czytelnikami. Niekiedy przedstawiciele redakcji biorą udział w imprezach komputerowych organizowanych przez kluby miłośników gier (giełdy), zamieszczają teksty redagowane przez członków klubów. Istotną rolę odgrywają też organizowane przez redakcje konkursy. W pismach komputerowych treści dotyczące gier komputerowych, a także zagadnienia techniczne z tym związane przedstawione są w sposób popularyzatorski, zrozumiały i obrazowy. Pisma „dla miłośników gier komputerowych”, przeznaczone dla dzieci i młodzieży, użytkowników tychże gier, poprzez styl edytorski uwzględniają odbiorców niezwiązanych profesjonalnie z informatyką czy elektroniką. Zdecydowana większość materiałów zawartych w pismach nie przedstawia żadnej wartości poznawczej dla osoby niezainteresowanej problematyką gier komputerowych.

Literatura

- [1] Depešová J., *Možnosti využitia tradičných materiálov v technickej výchove*, [w:] *Zborník MEDACTA '99* Zväzok 2b, UKF, Nitra 1999
- [2] Depešová, J., *Technická výchova z aspektu využitia tradičných technológií*, [w:] *Zborník XII Didmattech 99*, PF UKF, Nitra
- [3] Depešová, J., *Perspektívy a význam tematiky tradičných technológií do učebných osnov technickej výchovy*, [w:] *Vplyv technickej výchovy na rozvoj osobnosti žiaka*, PF UKF, Nitra 1999
- [4] Depešová, J., *Postavenie exkurzií v štúdiu technickej výchovy*, [w:] *Zborník Vplyv technickej výchovy na rozvoj osobnosti žiaka*, PF UKF, Nitra 1999
- [5] Maślanka J. (red.), *Encyklopedia wiedzy o prasie*, Wrocław–Warszawa–Kraków–Gdańsk 1976
- [6] Kajtoch W., *Kogo wychowują czasopisma dla miłośników gier komputerowych*, [w:] W. Strykowski (red.), *Media a edukacja*, Poznań 1998
- [7] Lepa A., *Pedagogika mass mediów*, Łódź 1998
- [8] Orsini-Rosenberg S., *Badania nad prasą jako wytworem społecznym*, „Zeszyty Prasoznawcze”, 1960, nr 4
- [9] Papužińska J., *Wychowawcza rola prasy dziecięcej*, Warszawa 1972
- [10] Pytel K., *Ocena znajomości technik e-learning przez wybraną grupę studentów uczelni pedagogicznej*, V Międzynarodowa Konferencja Naukowa TECHNIKA – INFORMATYKA – EDUKACJA, Iwonicz Zdrój, 18–19 IX 2007, UR, Rzeszów, Pytel K., *Komunikacja interpersonalna w społeczeństwie informacyjnym*, INFOTECH 2007 – Mezinárodní vědecko-odborná konference zaměřená na využívání moderních informačních a komunikačních technologií ve vzdělávání, 11.9.2007, Olomouc, Česká republika
- [11] Szulczewski M., *Prasa i społeczeństwo*, Warszawa 1964
- [12] Sałata E., *Metody kontroli pracy ucznia na lekcjach techniki i informatyki*, [w:] W. Walat (red.), *Technika – informatyka – edukacja. Teoretyczne i praktyczne problemy edukacji technicznej*, Wyd. Uniwersytet Rzeszowski, Rzeszów 2006
- [13] Słońska I., *Dzieci i książki*, Warszawa 1957
- [14] Siedlecki Z., *Witaj „Bajtku” – czyli o wychowaniu dla cywilizacji XXI wieku*, „Odrodzenie” 1985, nr 43, s. 5
- [15] Tyrański W., *Polskie czasopisma popularnonaukowe i popularnotechniczne*, „Zeszyty Prasoznawcze”, 1979, nr 4
- [16] Vargová M., Depešová J., *Poznámky k niektorým pojmom technickej terminológie*, [w:] *Vplyv technickej výchovy na rozvoj osobnosti žiaka. Zborník 1*, PF UKF, Nitra 2000, s. 107–110
- [17] Vargová M., Duchovičová M., *Príprava učiteľov technickej výchovy so zameraním na informačné technológie*, [w:] *Modernizace vysokoškolské výuky technických předmětů. Zborník 1*, PF Univerzita Hradec Králové, Hradec Králové 2006, s. 176–179

[18] Duchovičová M., Vargová M., *Priority Ministerstva školstva Slovenskej republiky v oblasti informačných technológií*, [w:] *Modernizace vysokoškolské výuky technických předmětů. Zborník 1*, PF Univerzita Hradec Králové, Hradec Králové 2006, s. 176–179

[19] Vargová M., *Pracovné vyučovanie ako povinný predmet na I. stupni základnej školy*, [w:] *Teoretické i praktické problémy edukacji technicznej. Zborník 1*, Uniwersytet Rzeszowski, Rzeszow 2006, s. 47–51

[20] Wilk L., *Pierwszy był Abakus*, „Bajtek”, 1986, nr 1

Societal and educational function of magazines for computer games enthusiasts

Abstract

The press is known as chronologically the oldest medium. The press is understood to mean the periodicals, that are publicly disseminated and are showing the current processes and events of political, social, economic, scientific, cultural and religious life.

Computer publications contain sections, chapters and permanent items. Sometimes, particular parts of the publication evolve. The vast majority of the materials in the publications does not provide person, not interested in computer game issues, with greater cognitive value. This study shows socializing function of the computer games magazines to the enthusiasts of computer games.

Key words: education, computer magazines, societal and educational impact

Jana Depešová
UKF – Nitra
Katedra Techniki i Informatycznych Technologii

Henryk Noga
UP – Kraków
Instytut Techniki