

*Henryk Noga, Mária Vargová*

## **Poziom postaw twórczych a uczestnictwo w technologii informacyjnej na przykładzie gier komputerowych**

### **Wprowadzenie**

Dzieci bardzo lubią grać we wszelkiego rodzaju gry komputerowe. Zostało to udowodnione również w badaniach prowadzonych na potrzeby niniejszego opracowania. Jednak nie wszyscy przedstawiciele młodego pokolenia spędzają przed monitorem po kilka godzin dziennie. Niektórzy po prostu nie mają takiej możliwości, a inni wybierają bardziej atrakcyjne formy rozrywki. Są dzieci, które w gry grają sporadycznie, w szkole lub u kolegi. Są i takie, które korzystają z gier tylko od czasu do czasu, spędzając przy nich na przykład długie zimowe wieczory czy czas choroby, kiedy nie mogą opuścić domu. Zapewne są też i tacy młodzi ludzie, którzy zupełnie nie mają kontaktu z grami. Bez wątpienia, gry będą miały na nich zdecydowanie mniejszy wpływ niż na te dzieci, które oddają się tej rozrywce codziennie, i to po kilka godzin.

Aleksandra Gała, pracująca w zespole prof. dr hab. Marii Braun-Gałkowskiej, zajęła się badaniem, czym dzieci korzystające z gier komputerowych różnią się od tych nieużywających ich. W tym celu badane dzieci podzielono na dwie 30-osobowe grupy. W pierwszej znalazły się dzieci grające średnio 25 godzin tygodniowo. Nazwano ich grupą „komputerową”. Druga grupa, „niekomputerowa”, składała się z dzieci niezajmujących się grami [14]. Podczas badań prowadzonych na potrzeby niniejszego opracowania także wprowadzono taki podział. Jako dzieci „komputerowe” określono te, które deklarują spędzanie przed monitorem powyżej trzech godzin dziennie lub codziennie z niego korzystanie. Jako „niekomputerowe” przyjęto te dzieci, które zaznaczyły, iż grają w gry sporadycznie: mniej niż godzinę, kilka razy w tygodniu, raz w tygodniu czy nawet rzadziej. W pierwszej grupie znalazło się 50 spośród 200 przebadanych osób, a więc 25%. Wśród tych 50 osób było 18 dziewcząt i 32 chłopców. Pozostałe 75% to dzieci „niekomputerowe”. Badania miały odpowiedzieć na pytanie, czy istnieją, a jeśli tak, to jakie, różnice pomiędzy tymi dwoma grupami. Jakie wartości preferują poszczególne grupy, jakie są ich motywy i metody działania oraz czy postawy dzieci „komputerowych” różnią się w jakiś sposób od tych prezentowanych przez dzieci „niekomputerowe”.

## Preferowane wartości a postawy twórcze

Wartości to normy i zasady postępowania, które umożliwiają człowiekowi pełny rozwój oraz chronią go przed wyrządzeniem krzywdy sobie i innym [15]. Jest jednak oczywiste, że nie dla każdego pojęcie prawdziwych wartości będzie takie samo. Warunkują to różne czynniki. Wśród najważniejszych wymienić można chociażby wychowanie w rodzinie, wiarę, wiek itp. Coraz częściej słyszy się jednak głosy, iż takim czynnikiem mogą być również gry komputerowe. Tak więc można się spodziewać, że dzieci z grupy „komputerowej” będą miały nieco inny stosunek do takich podstawowych wartości, jak chociażby: życie ludzkie, cierpienie, przemijanie czy śmierć.

Osoby silnie zaangażowane w gry komputerowe sporą część swojego życia spędzają w iluzorycznym świecie. Jest on zupełnie odmienny od rzeczywistości, w której przecież trzeba umieć żyć. Istnieje niebezpieczeństwo, że ten świat iluzji zacznie przenikać do ich realnego życia. Także wartości, które odgrywają priorytetową rolę w grach, nie zawsze są zgodne z tymi, które człowiek ceni w prawdziwym życiu. Nie jest więc wskazane, aby i one przenikały do codziennego życia gracza. Wydaje się jednak niemożliwe, aby zupełnie nie miały wpływu na życie „komputerowców”. Trzeba zwrócić na to szczególną uwagę, zwłaszcza że często w grach dobro ma charakter zła, a zło dobra. Dlatego też gracz, który dokonuje złych czynów bez poczucia winy za nie, po pewnym czasie może zatracić granice pomiędzy dobrem i złem.

Z badań przeprowadzonych w Katedrze Psychologii Wychowawczej i Rodziny Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego wynika, że wartości wyznawane przez „komputerowców” istotnie ulegają zmianie. Tak na przykład chłopcy „komputerowi” (bo tylko oni byli badani) znacznie częściej niż „niekomputerowi” wśród swoich celów życiowych wymieniają wartości materialne, takie jak samochód, dom, pieniądze i znalezienie dobrej pracy z wysokim wynagrodzeniem. Ponadto pragną osiągnąć w życiu tzw. sukces. Nie sposób nie skojarzyć tego ze zwycięstwem w grze. Dla „komputerowców” „bycie dobrym człowiekiem” nie przedstawia właściwie żadnej wartości. Natomiast ma ono wartość dla 23,3% chłopców „niekomputerowych”. „Niekomputerowi” częściej również niż „komputerowi” cenią sobie zdobycie wykształcenia.

**Tab. 1.** Najważniejsze wartości badanych o WPPT i NPPT

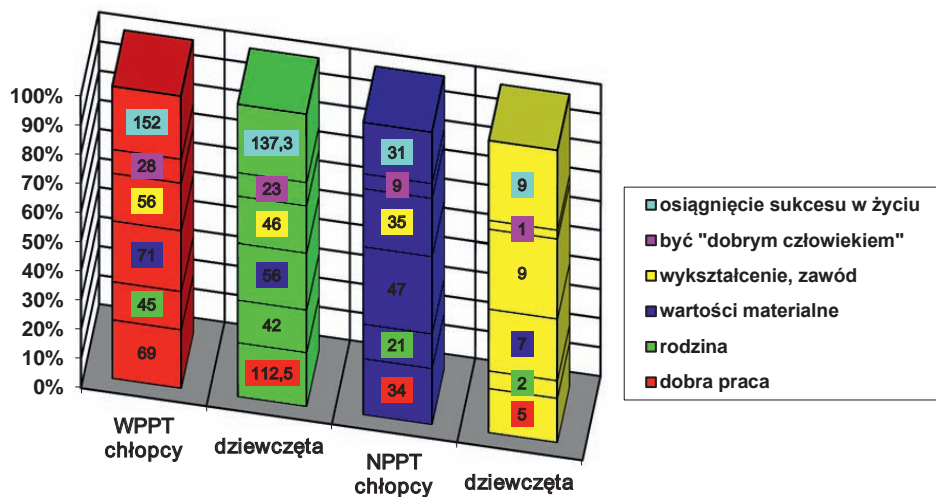
Najważniejsze wartości dzieci o dużym i małym poziomie postaw twórczych	dzieci o wysokim poziomie postaw twórczych (WPPT)				dzieci o niskim poziomie postaw twórczych (NPPT)				łącznie WPPT i NPPT	
	chłopcy		dziewczęta		chłopcy		dziewczęta		liczba	%
	liczba	%	liczba	%	liczba	%	liczba	%		
dobra praca	69	20,01	53	18,46	34	19,20	5	15,15	161	19,16
rodzina	45	13,11	42	14,63	21	11,86	2	6,06	110	13,09
wartości materialne	71	20,69	56	19,51	47	26,55	7	21,21	181	21,54

wykształcenie, zawód	56	16,32	46	16,02	35	19,77	9	27,27	146	17,38
„być dobrym człowiekiem”	28	8,16	23	8,01	9	5,08	1	3,03	61	7,26
osiągnięcie sukcesu w życiu	74	21,57	67	23,34	31	17,51	9	27,27	181	21,54
razem	343	100	287	100	177	100	33	100	840	100

Na podstawie przeprowadzonych badań okazało się, że w grupie o WPPT 20,69% chłopców i 19,51% dziewcząt najbardziej ceni wartości materialne. Bardzo duży procent badanych z tej grupy jako ważne uważa osiągnięcie sukcesu w życiu. Jest to istotne dla 21,57% chłopców oraz 23,34% dziewcząt. Również wartości materialne mają duże znaczenie dla badanych z tej grupy. Wartości materialne są ważne dla 20,69% chłopców oraz 19,51% dziewcząt.

W grupie o NPPT wykształcenie i zawód są priorytetem dla 19,77% chłopców oraz 27,27% dziewcząt. Osiągnięcie sukcesu w życiu najważniejsze jest dla 27,27% dziewcząt, zaś wartości materialne dla 26,55% chłopców z tej grupy. Kategoria „być dobrym człowiekiem” była podczas odpowiadania na ankietę wybierana stosunkowo rzadko. W grupie o WPPT wybrało tę kategorię 8,16% chłopców oraz 8,01% dziewcząt, natomiast w grupie o MMPT wybrało ją 5,08% chłopców oraz 3,03% dziewcząt.

Rodzina jako wartość jest wybierana stosunkowo rzadko – w obu wydzielonych grupach. Jest ona najważniejsza jedynie dla 13,11% chłopców z grupy o WPPT oraz 11,86% chłopców i 3,03% dziewcząt z grupy o NPPT.



Wykres 1. Najważniejsze wartości dla dzieci o małym i dużym poziomie postaw twórczych [2]

Także stosunek do śmierci wydaje się być trochę inny dla obydwu grup. Życie ludzkie traci na wartości, jeśli uwzględnić, że zapalony gracz może dokonać kilku bądź kilkunastu mordów dziennie. Przy tym sam może kilkakrotnie stracić życie. Jednak gdy jedno się kończy, pozostają mu dalsze trzy lub cztery. Ostatecznie, jak je wszystkie straci, włączy grę od nowa i jego bohater będzie znowu żył. Ponieważ granica pomiędzy realnym światem a tym z ekranu monitora jest bardzo niska, może po

wielu godzinach grania prawie zupełnie zaniknąć. Można więc obawiać się, iż dziecko grające po kilka godzin dziennie, za każdym razem uświadamiane, że ma jeszcze 2, 3, 4 życia, straci poczucie prawdziwej wartości jaką jest życie samo w sobie.

W badaniach na potrzeby niniejszego opracowania dzieciom zadano pytanie: Czy śmierć bohaterów gier komputerowych ma dla Ciebie jakieś znaczenie?

**Tab. 2.** Znaczenie śmierci bohaterów gier w opinii dzieci, z rozróżnieniem na grupę o WPPT i NPPT

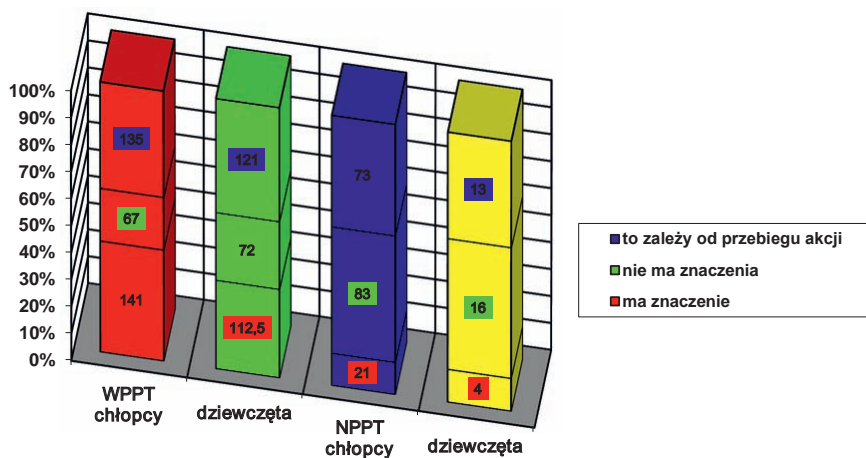
Znaczenie śmierci bohatera gry w opinii dzieci o dużym i małym poziomie postaw twórczych	Dzieci o wysokim poziomie postaw twórczych (WPPT)				Dzieci o niskim poziomie postaw twórczych (NPPT)				Łącznie WPPT i NPPT	
	chłopcy		dziewczęta		chłopcy		dziewczęta		liczba	%
	liczba	%	liczba	%	liczba	%	liczba	%		
ma znaczenie	141	41,10	94	32,75	21	11,86	4	12,12	260	30,95
nie ma znaczenia	67	19,53	72	25,08	83	46,89	16	48,48	238	28,33
zależy od przebiegu akcji gry	135	39,35	121	42,16	73	41,24	13	39,39	342	40,71
razem	343	100	287	100	177	100	33	100	840	100

Okazuje się, że śmierć bohatera gry ma największe znaczenie dla 41,10% chłopców z grupy o WPPT. Dla 42,16% dziewcząt z tej grupy śmierć ma znaczenie w zależności od przebiegu akcji gry.

Dla badanych o NPPT najczęściej śmierć bohatera gry nie ma żadnego znaczenia. Deklaruje tak aż 46,89% chłopców oraz 48,48% dziewcząt z tej grupy.

Śmierć głównego bohatera ma mniejsze znaczenie dla badanych z grupy o NPPT. Kategorię tę wybiera tylko 11,86% chłopców oraz 12,12% dziewcząt.

Deklaracje znaczenia śmierci głównego bohatera częściej składają badani z grupy o WPPT. Tę odpowiedź wybiera 41,10% chłopców oraz 32,75% dziewcząt.



**Wykres 2.** Znaczenie śmierci bohaterów gier w opinii dzieci, z rozróżnieniem na grupę o WPPT i NPPT

Patrząc na te dane, możemy stwierdzić, że dla większości dzieci śmierć bohaterów na ekranie jest fikcją i dla grających nie ma zupełnie znaczenia. Mają oni świadomość, że ich bohaterowie tak naprawdę są nieśmiertelni i nic nie jest ich w stanie unicestwić na zawsze. Priorytetowe wartości w życiu, takie jak rodzina, miłość, dobro, w grupie „komputerowej” i „niekomputerowej” były wybierane podobnie.

Jak widać, priorytetową wartością w obydwu grupach jest rodzina. Z założenia chodziło tu o rodzinę pochodzenia, a więc tę, w której badani obecnie żyją. Okazuje się, że właściwie dla obydwu grup ma ona największą wartość. Drugą największą wartością jest miłość. Wymieniana była nawet częściej przez chłopców „komputerowych” niż tych „niekomputerowych”. Niektórzy z tej drugiej grupy wymieniają dobro. Wśród „komputerowców” ani razu taka odpowiedź nie pada. Najwidoczniej dobro nie jest dla nich tak ważne.

Trochę inaczej wygląda w obydwu grupach podejście do tych wartości, które nadają sens życiu każdego człowieka jako istoty społecznej. Tak na przykład w grupie „niekomputerowej” znacznie częściej te wartości łączone są z samodoskonaleniem. Pojawiają się więc takie stwierdzenia, jak: „bycie dobrym człowiekiem” czy „poznawanie wielu rzeczy”. Natomiast w grupie „komputerowej” pojawiają się: „korzystanie z życia, np. z komputera” czy „raz się żyje i trzeba to wykorzystać – zobaczyć różne rzeczy”.

**Tab. 3.** Najważniejsze wartości nadające sen życiu w opinii dzieci o wysokim i niskim poziomie postaw twórczych

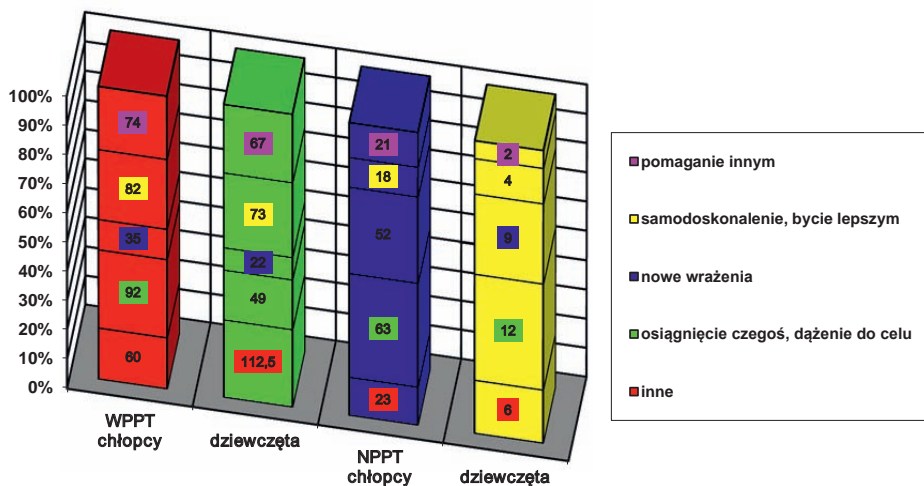
Najważniejsze wartości nadające sens życiu w opinii dzieci o dużym i małym poziomie postaw twórczych	dzieci o wysokim poziomie postaw twórczych (WPPT)				dzieci o niskim poziomie postaw twórczych (NPPT)				łącznie WPPT i NPPT	
	chłopcy		dziewczęta		chłopcy		dziewczęta		liczba	%
	liczba	%	liczba	%	liczba	%	liczba	%		
pomaganie innym	74	21,57	67	23,34	21	11,86	2	6,06	164	19,52
samosdoskonalenie, bycie lepszym	82	23,90	73	25,43	18	10,16	4	12,12	177	21,07
nowe wrażenia	35	10,20	22	7,66	52	29,37	9	27,27	118	14,04
osiągnięcie czegoś, dążenie do celu	92	26,82	49	17,07	63	35,59	12	36,36	216	25,71
inne	60	17,49	76	26,48	23	12,99	6	18,18	165	19,64
razem	343	100	287	100	177	100	33	100	840	100

Jeśli pytamy o wartości nadające sens życiu, zauważa się odmienne deklaracje w grupie o WPPT i MMPT. Dla badanych z grupy o WPPT najważniejsze jest „osiągnięcie czegoś, dążenie do celu” (26,82% chłopców), a także „samosdoskonalenie i bycie lepszym” (23,90% chłopców i 25,43% dziewcząt). Pomaganie innym ważne jest dla 23,34% dziewcząt z tej grupy.

Badani z grupy o małym poziomie postaw twórczych największe znaczenie przywiązują do „osiągnięcia czegoś, dążenia do celu”. Taką wartość wybiera najczęściej badanych z tej grupy (35,59% chłopców i 36,36% dziewcząt). W grupie o NPPT dużą wagę przykładają się także do „nowych wrażeń”. Tę kategorię podczas badań wybrało aż 29,37% chłopców oraz 27,27% dziewcząt z tej grupy.

Tymczasem kategoria „nowe wrażenia” jest najmniej ważna zarówno dla chłopców, jak i dla dziewcząt z grupy o WPPT. Wybrało ją 10,20% chłopców oraz 7,66% dziewcząt.

Najbardziej z kolei wybieraną kategorią w grupie o NPPT jest „pomaganie innym”. Ta kategoria jest wybierana jedynie przez 11,86% chłopców i 6,06% dziewcząt z tej grupy.



**Wykres 3.** Najważniejsze wartości nadające sen życiu w opinii dzieci o wysokim i niskim poziomie postaw twórczych [2]

## Podsumowanie

Analiza przeprowadzonych badań zamieszczona w tym opracowaniu potwierdza tezę, że gry komputerowe są istotnym czynnikiem wychowawczym. Dzieci od najmłodszych lat korzystają z tej formy spędzania wolnego czasu. Niektóre przeznaczają na nią nawet po kilka godzin dziennie. Jeżeli nie mają takiej możliwości w domu, korzystają z programów komputerowych u kolegów, w szkole bądź w kawiarniach internetowych. Niektóre, jak potwierdzają badania, swój kontakt z grami rozpoczynają we wczesnych latach życia. Dziecko bardzo często przejmuje różne treści bezkrytycznie. Im młodszy gracz, tym bardziej jest narażony na oddziaływanie gier i ich treści.

Odpowiednio wykorzystywane i dobrane – zarówno do wieku, jak i wrażliwości odbiorcy – gry mogą przynieść wiele korzyści. Wydaje się, że to jest głównie zadanie rodziców i nauczycieli. To właśnie oni mają zasadniczy wpływ na zakres doświadczeń dziecka, także tych związanych z pracą przy komputerze. Należy więc kontrolować, ile czasu dziecko spędza przed monitorem i – co najważniejsze – z jakich programów korzysta.

Starając się, by gra wносиła w życie dziecka wartościowe treści, opiekunowie mogą przyczynić się do tego, aby młode pokolenie, korzystając z gier, przyjmowało pozytywne wzorce. Jest to zadaniem i wyzwaniem także dla edukacji medialnej – by kształciła człowieka kognitywnego, gotowego do zgłębiania i poznawania świata



poprzez aktywne pozyskiwanie i przetwarzanie informacji z wielu źródeł [1]. Dla wielu uczonych mass media i multimedia są synonimem tego co nietwórcze, co odciąga od kreatywnego myślenia. Niekiedy uważa się także, że korzystanie z multimedialnych jest związane z koniecznością myślenia algorytmicznego, co jest przeciwieństwem postawy heurystycznej.

Gry komputerowe oparte na konkretnym scenariuszu nie dają możliwości podejmowania twórczych rozwiązań, lecz wymagają algorytmicznego działania. Jednakże osoby twórcze – jak potwierdzają analizowane badania – to te, które posiadają kompetencje medialne. Jest to niezbędne w społeczeństwie informacyjnym [1].

## Literatura

- [1] Bilski D., *Edukacja medialna czy psychodydaktyka twórczości – razem czy osobno?*, [w:] K.J. Szmidt, M. Modrzejewska-Świgulska (red.), *Psychopedagogika działań twórczych*, Kraków 2005.
- [2] Braun-Galkowska M., *Zabawa w zabijanie*, Warszawa 2000.
- [3] Burgerová J., *Internet vo výučbe a štýly učenia*, Prešov 2001.
- [4] Burgerová J., Burger V., *Systémové a aplikačné program pre personálne počítače*, Prešov 2002.
- [5] Duchovičová M., *Education with Adhesion information and communication technology*, [w:] Technické vzdelávanie ako súčasť všeobecného vzdelávania 3. a 4. septembra 2007 hotel AGRO Veľká Lomnica 2007.
- [6] Duchovičová M., *Zvyšovanie efektívnosti vzdelávania prostredníctvom animačných počítačových modelov*, [w:] *Teoretické i praktické problémy edukacji informatycznej*, Uniwersytet Rzeszowski, Rzeszów 2007.
- [7] Pytel K., *Wpływ Internetu na rozwój i zachowanie dzieci i młodzieży*, [w:] *Konferencja naukowa Cyberuzależnienia, 9 X 2006 r.*, Wydż. Pedagogiczny Akademii Pedagogicznej w Krakowie, Kraków 2007.
- [8] Pytel K., *Kontrola postępów w nauce jako uwarunkowanie procesów kształcenia na przykładzie studentów ETI oraz WT Akademii Pedagogicznej w Krakowie*, [w:] *VI Konferencja Naukowa Edukacja Techniczna i Informatyczna: Przygotowanie zawodowe – kwalifikacje – rynek pracy*, Ciechocinek 17–19 IV 2007 r., UKW, Bydgoszcz 2007.
- [9] Porubská, G., *Postavenie a význam didaktiky v príprave učiteľov 1.stupňa ZŠ*, [w:] *Za vyššiu úroveň výchovy a vzdelávania a prestíž učiteľa ZŠ*, Nitra.
- [10] Sałata E., *Zagrozenia wynikające z zastosowania komputera w procesie kształcenia* [w:] *Trendy technicznego vzdelavani. Technicka a informacni vychova*, Olomouc 2004.
- [11] Vargová M., Depešová J., *Poznámky k niektorým pojmom technickej terminológie*, [w:] *Vplyv technickej výchovy na rozvoj osobnosti žiaka. Zborník 1*, PF UKF, Nitra 2000.
- [12] Vargová M., Tomková V., *Pracovné vyučovanie v súvislosti s prácou s počítačom*, [w:] *Vplyv technickej výchovy na rozvoj osobnosti žiaka. Zborník 1*, PF UKF, Nitra 2002.
- [13] Wenta K., *Pedagogika informacyjna – dyskurs w poszukiwaniu jej tożsamości*, [w:] K. Wenta, E. Perzycka (red.), *Edukacja informacyjna*, Agencja Wydawnicza „KWADRA”, Szczecin 2003.

[14] [http://www.gazeta-it.pl/etyka/git34/aspekty\\_gier.html](http://www.gazeta-it.pl/etyka/git34/aspekty_gier.html).

[15] [http://www.opoka.org.pl/biblioteka/I/ID/md\\_0310\\_wartosci.html](http://www.opoka.org.pl/biblioteka/I/ID/md_0310_wartosci.html).

## **Level of creative attitudes and participation in IT-related activities on the example of computer games**

### **Abstract**

Children's and youth's participation in the media and multimedia reception, and the observation of the different levels of children's and youth's creativity, raise a question about the relation between these two categories. The Authors present a part of their study, in which they try to determine whether the degree of engagement in computer games can be associated with the level of creative attitudes.

**Key words:** education, computer games, level of creative attitudes

Mária Vargová

UKF – Nitra

Katedra Techniki i Informatycznych Technologii

Henryk Noga

UP – Kraków

Instytut Techniki