

# Mirosława Wawrzak-Chodaczek

---

## Rola gier komputerowych w czasie wolnym młodzieży w wieku adolescencji

---

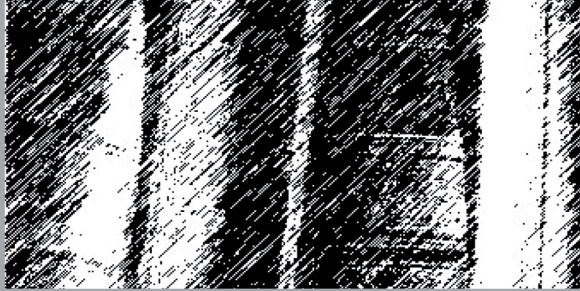
Chowanna 2, 237-252

---

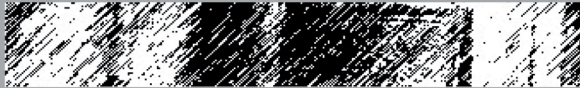
2012

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej [bazhum.muzhp.pl](http://bazhum.muzhp.pl), gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.



## Edukacja medialna i informatyczna



MIROSŁAWA WAWRZAK-CHODACZEK

# Rola gier komputerowych w czasie wolnym młodzieży w wieku adolescencji\*

### **The role of computer games in the leisure time of Polish youth in their adolescence**

**Abstract:** Computer games are now a common way of using leisure time, and therefore worth examining how much time young people devote to them. From the educational point of view it is important what kind of games young people play and what the functions of computer games they play in their lives. Content analysis of games available on the market shows that most of them (about 80—85%) engaged in acts of a player of extreme violence and cruelty. The increasing use of computer games has an impact on the psyche of the child. It is therefore essential question is what kind of games prevails among users of computer games? The article shows what kind of games they play adolescents and what are the differences in the preferences of games by girls and boys.

**Key words:** computer games, Polish youth, adolescence.

---

\* Anglojęzyczna wersja artykułu ukazała się w czasopiśmie „Educational Review” 2011, no. 26.

## Wprowadzenie

Globalizacja, mobilność, zerwanie z tradycją, indywidualizacja oraz przemiany społeczne i technologiczne są cechami społeczeństwa rozwiniętego. Wnikają błyskawicznie do życia współczesnej rodziny. Życie rodzinne jest obecnie inne niż przed laty, więzi rodzinne stają się coraz słabsze, a media zagościły w każdym domu na stałe. Dzieci urodzone po 1980 roku określa się jako *digital natives*, dorastają bowiem w społeczeństwie informacyjnym, a media mają coraz większy wpływ na ich socjalizację. Jurgen Holtkamp (2010, s. 33) pisze, iż to pokolenie to „dzieci kciuka”, które potrafią w kilka sekund rozesłać informacje tekstowe (SMS), słuchać jednym uchem piosenki w formacie MP3, a drugim rozmówcy w telefonie komórkowym. Współczesna młodzież nie jest dostosowana do tradycyjnego społeczeństwa wraz z jego wartościami, zasadami współżycia i wymogami moralnymi, na co dzień bowiem stosuje często reguły życia obowiązujące w Internecie. Ma to związek z tym, że Internet rozwinął się i zyskał popularność w społeczeństwie szybciej niż wszystkie poprzedzające go media. Dziś amerykańskie dzieci i młodzież dorastają w otoczeniu mediów w swoich domach i szkołach; miniaturyzacja sprzętu powoduje, że może on być przenoszony, a użytkownicy mogą korzystać z mediów cyfrowych niemal wszędzie. Laptopy, telefony komórkowe i przenośne urządzenia internetowe szybko stają się podstawowym sprzętem dzisiejszej młodzieży. Wraz ze wzrostem dostępu młodych ludzi do mediów nastąpiła zmiana adresowanych do nich treści (Roberts, Foehr, 2010). Obecnie znaczna część mediów koncentruje się na tworzeniu i dystrybucji treści wyraźnie skierowanych do dzieci i młodzieży.

Co robią młodzi ludzie w Internecie? Liczne badania pokazują, że głównie szukają informacji, przeważnie na tematy interesujące ich indywidualnie, a także wiadomości potrzebnych do szkoły. Jedna trzecia młodych ludzi potrafi wysłać i odebrać e-maile oraz wykorzystuje Internet do komunikowania się z innymi. Ok. 40% wszystkich dzieci gra indywidualnie w gry on-line, prawie 25% wspólnie z innymi (Holtkamp, 2010, s. 31). Gry komputerowe są konkurencją dla „starych” form spędzania czasu wolnego i powoli je wypierają, co skutkuje np. spadkiem popularności tradycyjnego czytelnictwa. Gry komputerowe i gry wideo bezspornie stają się jedną z dominujących form elektronicznej rozrywki dla dorosłych i dzieci na całym świecie. Dla wielu dzieci gra staje się stałym towarzyszem procesów umysłowego dojrzewania, inicjacji etycznej i estetycznej, formowania sposobów uczestnictwa we wspólnotach. Świat wirtualnej rzeczywistości coraz wierniej oddaje „rzeczywistość za oknem”. To niewątpliwie zaleta, ale i wielkie niebezpieczeństwo — zaciera się powoli granica

między tymi światami, dla graczy świat wirtualny jest atrakcyjniejszy. Gry stwarzają wrażenie bezpieczeństwa i komfortu, sytuację pozornego spełnienia swoich potrzeb. W przeciwieństwie do świata realnego porażka w grze niczym nie grozi, gracz w najgorszym wypadku może wrócić do zapisanego stanu gry lub po prostu rozpocząć rozgrywkę od nowa.

Gry jednak — zwłaszcza gry komputerowe — cieszą się przeważnie złą sławą. Obwinia się je zatem o degenerowanie młodych umysłów przez szerzenie przemocy, tworzenie wypaczonego wizerunku świata czy też dostarczanie nieodpowiednich wzorów zachowań itp. Bardziej subtelne zarzuty dotyczą osłabienia kontaktu z rzeczywistością realną, ograniczania wyobraźni, obniżenia zdolności do myślenia dyskursywnego i przekształcania myślących ludzi w automaty bezwiednie reagujące na bodźce. Opiniom tym zaprzecza jednak coraz więcej badań. Dostarczają one bowiem wiele dowodów pozytywnego wpływu gier. Część gier tzw. edukacyjnych weszła już zresztą na stałe do szkolnych programów. Zanim przystąpię do analizy zgromadzonych wyników badań dotyczących grania w gry komputerowe, chciałabym przytoczyć opinie o skutkach użytkowania gier komputerowych.

Gry — choć dzieją się w rzeczywistości, która nie tworzy realnego zagrożenia — oferują autentyczne doznania porażki i sukcesu. Są też doskonałym narzędziem samopoznania, świadomego wyboru ekspresji tego, co w człowieku piękne i dobre, ale także tego, co mroczne. Gry komputerowe są przy tym niezwykle atrakcyjne, ponieważ pobudzają aktywność osobistą i zbiorową, pozwalają na ujawnienie czynnej strony natury ludzkiej. Nie można ich zatem zbyt prosto, zbyt pośpiesznie wartościować. To przecież nowy świat, oprócz zagrożeń niosący również ogromne możliwości.

James Paul Gee, autor kilku książek opisujących korzyści z gier (Gee, 2003, 2005, 2007), twierdzi, że rynek zmusza projektantów do stosowania takich rozwiązań w grze, aby była ona dla gracza przygodą, w której musi on różnymi sposobami starać się rozwiązywać problemy, powinien wiedzieć, jak w drodze negocjacji zdobyć od innych graczy niezbędne informacje, żeby rozwiązując serię coraz trudniejszych problemów, dojść do zwycięstwa. Podczas gry gracz musi rzeczywiście zmierzyć się ze swoimi rolami, uczy się myśleć i działać jak inżynier, pilot, zarządzający miastem lub żołnierz. W bardziej zaawansowanych grach rozwiązania problemów mogą powstać dzięki posiadanej wiedzy, we współpracy z innymi graczami, ale znajdują się także metodą prób i błędów. Wszystkie te sposoby rozwiązywania problemów w grach są zadaniami, które stosuje się jako skuteczne metody nauczania. J.P. Gee określa 36 cech, które ma wiele dobrych gier komputerowych i wideo, twierdząc, że nauczyciele powinni wykorzystywać wzory zawarte w grach jako modele do uczenia się XXI wieku.

Gry komputerowe zdają się także rozwijać wyobraźnię przestrzenną. Prawdopodobnie tę zauważył Ulrich Neisser (ed., 1998), psycholog poznania z Uniwersytetu Cornell w stanie Nowy Jork. U. Neisser zaobserwował wyraźny wzrost ilorazu inteligencji dzięki rozwiązywaniu zadań przestrzennych i analizowaniu obrazów. Natomiast Peter Frensch z berlińskiego Uniwersytetu Humboldta stwierdził wyraźną poprawę wyobraźni przestrzennej u dzieci, które przez 6 godzin koncentrowały się na przesuwaniu wirtualnych klocków w Game Boy. Badania te wskazują więc, że dzieci, które bawią się grami komputerowymi, rozwijają pewne sprawności lepiej niż ich niekorzystający z gier rówieśnicy. Badacze sądzą też, że nie można jednoznacznie stwierdzić, wbrew niektórym obiegowym mniemaniom, iż gry nieedukacyjne wypaczają rozwój dzieci.

Gry przede wszystkim sprzyjają doskonaleniu umiejętności, sprawdzaniu siebie, rywalizacji. Te cechy gier technika komputerowa wydobyla w stopniu dotąd nieosiągalnym. Szczególną atrakcją stały się zwłaszcza gry zespołowe on-line. Legendarna już Ultima, a także Quake, Age of Empires, Total Anihilation, Doom, Aliens, Godzilla opanowują więc umysły i emocje, wdzierają się w przestrzeń realną. Tworzą się swoiste subkultury graczy o własnym kodeksie etycznym, stylu życia, wyglądzie. Do bardziej znanych należą tu Bractwo Krwi na Catskills czy Białe Orły, największy klan Ultimy w Polsce. Wirtualne światy — zasiedlane przez wirtualnych mieszkańców, którzy wspólnie walczą, pracują, załatwiają najrozmaitsze interesy — stają się coraz wierniejszym odbiciem rzeczywistego świata (Ultima) lub jego różnych aspektów. Odbicie to jednak nie jest prostym odwzorowaniem, dokonuje się bowiem w nierealnych dekoracjach ucieleśniających romantyczne marzenia o niezwykłych przygodach zwyczajnych ludzi — drwali, rybaków czy kucharzy — pozwala wcielić się w role wojowników, magów, uzdrowicieli.

Podobnie jak w realnym życiu, w grze troska o własne interesy czy zagrożenie ze strony przeciwników zmuszają graczy do zawierania różnego rodzaju związków, paktów, porozumień, a także do walki. Gry zatem uczą radzić sobie, wprowadzając w bajkowej scenerii, ale przecież z całkiem powszednimi problemami społecznymi, psychologicznymi, ekonomicznymi czy kulturowymi. Mogą wpływać korzystnie na rozwój zdolności komunikacyjnych, przywódczych i doskonalić umiejętności planowania. Część psychologów twierdzi nawet, że również gry „krwawe” nie stanowią większego zagrożenia dla młodych umysłów. Mogą wprowadzić przybierać (często przybierają) formy zbyt agresywne; celem tych gier jest zniszczenie wroga, ale ich istotą — walka ze złem. Sądzę, że nie można się zgodzić z taką tezą.

W edukacji dziecka ważną rolę odgrywają osobiste doświadczenia. Stanowią one budulec, z którego dziecko tworzy pojęcia i umiejętności. W trakcie przetwarzania zdobytych doświadczeń dziecko powinno mó-

wić, ponieważ w ten sposób wzbogaca swój zasób słownictwa czynnego nowymi pojęciami. Nazywanie przedmiotów oraz wykonywanie określonych czynności sprzyja koncentracji uwagi i pomaga dziecku dostrzec to, co ważne. Uczenie się z pomocą gier i zabaw dydaktycznych wyzwala ciekawość i zainteresowania poznawcze, podnosi motywację do wykonywania zadań szkolnych i wpływa na rozwijanie twórczego myślenia i działania (Gee, 2003; Prensky, 2003). W trakcie zabawy, w działaniu uczeń może opanować wiele umiejętności praktycznych. Zabawy twórcze mają duże znaczenie dla rozwoju uczuć społecznych, znacząco wpływają na całościowy kształt socjalizacji dziecka.

W literaturze przedmiotu można znaleźć sporo argumentów dowodzących szkodliwości gier komputerowych, zwłaszcza takich, które zawierają przemoc. Takie gry budzą uzasadniony niepokój wychowawców, psychologów i pedagogów związany z negatywnym wpływem tych treści na rozwój dziecka. Najwięcej aktów przemocy ze szczególnym okrucieństwem zawierają gry zręcznościowe, tzw. strzelanki, bijatyki, mordobicia. Celem jedynym i podstawowym jest tu niszczenie wszystkiego, co grającemu stanie na drodze. Gra polega na walce z różnymi istotami — ludźmi, zwierzętami lub stworzeniami fantastycznymi, i używa się w niej rozmaitego typu broni: dzid, rewolwerów, pił tarczowych, maczug, broni laserowej. Gry zazwyczaj są tak skonstruowane, że w polu widzenia gracza znajdują się przeciwnicy, a także jego ręka z bronią, np. rewolwerem, piłą tarczową. W zależności od możliwości technicznych komputerów i rodzaju gry, animacja jest zróżnicowana, od prostej, jak w filmach rysunkowych, do bardzo realistycznej, z udziałem aktorów włącznie. W tle słyszalne są odpowiednio dobrane dźwięki: muzyka, krzyki, jęki, odgłosy wybuchów itp. Na podstawie licznych badań zaprezentowanych w obszernej literaturze na temat oddziaływania przemocy w telewizji dowiedziono wpływu oglądania scen agresji na wzrost agresywności u dzieci. Panuje też opinia, że gra w brutalne gry komputerowe może pozbawić dzieci empatii dla rzeczywistych ofiar. W grach komputerowych, oprócz propagowania wzorów do naśladowania (tak jak ma to miejsce w telewizji), duże znaczenie ma trening, czyli powtarzanie zachowań. Wielokrotne powtarzanie jakiejś czynności powoduje, iż staje się ona łatwiejsza, z czasem jest wykonywana bardziej sprawnie, niemal automatycznie. W grach komputerowych gracz sam dokonuje czynów agresji (Ferguson, 2007; Gentile, Stone, 2005; Griffiths, Davies, Chappell, 2004; Ulfik-Jaworska, 2001).

Granie w gry komputerowe może też powodować określone skutki zdrowotne.

Lekarze różnych specjalności ostrzegają przed konsekwencjami zdrowotnymi nalogowej zabawy grami komputerowymi. Wśród możliwych zaburzeń wymieniają np.:

- halucynacje słuchowe;
- nadwyrężenie nadgarstków;
- dolegliwości karku;
- bóle łokci;
- zapalenie ścięgien;
- neuropatia obwodowa;
- otyłość (związana z brakiem ruchu);
- epilepsja u osób nadwrażliwych na światło;
- zwiększone ryzyko wystąpienia ostrej formy białaczki limfoblastycznej (Griffiths, 2004).

W grach komputerowych bardzo często pojawiają się obrazy i animacje pornograficzne. Są one zazwyczaj dodatkiem do gry lub formą nagrody za przejście do następnego etapu. Istnieją także pornograficzne gry oparte na zasadach „komputerowej randki”; celem jest tu takie flirtowanie z wirtualną partnerką lub partnerem, które doprowadzi do jej gotowości do współżycia seksualnego oraz pozwoli spełnić w ten sposób fantazje erotyczne gracza (Łukasz, 1998, s. 53).

Niepokojącym aspektem gier komputerowych jest także wykorzystywanie w ich scenariuszach elementów o wyraźnie satanistycznym charakterze (np. Doom, Quake, Heretic, Hexen, Diablo, 666). W tych grach dzieci oswajają się z symboliką satanistyczną i z czasem odbierają ją jako element pozytywny, ponieważ konkretne symbole satanistyczne (np. pentagram, głowa kozła, odwrócony krzyż) często oznaczają miejsca, w których są np. tajne przejścia, schowki zawierające broń i inne „dobra” przeznaczone dla gracza. Z kolei wartości chrześcijańskie często są ośmieszane. Zasygnalizowane problemy są jeszcze mało znane, ponieważ jeśli już mówi się o negatywnych aspektach gier komputerowych, to najczęściej zwraca się uwagę na obecność przemocy i okrucieństwa.

Gry komputerowe stają się także coraz popularniejszym nośnikiem reklamy. Wartość światowego rynku gier komputerowych szacowana jest obecnie na 65 mld USD; rynek ten należy do najszybciej rozwijających się segmentów branży rozrywkowej. (*Branża i prognozy przychodów...*). Z roku na rok gracze stają się coraz bardziej atrakcyjną grupą dla reklamodawców. Są aktywni, mają pieniądze, a gry stanowią dla nich doskonałą formę relaksu.

Wprawdzie stereotyp, że gracz to kilkunastoletni, który poza komputerem nie widzi świata, staje się coraz mniej powszechny, wyniki badań dowodzą bowiem, że średnia wieku polskiego gracza wynosi dwadzieścia kilka lat, jednak w tej grupie dzieci i młodzież stanowią niemałą liczbę. Należy w tym miejscu przypomnieć, że reklama to jedyny przekaz medialny, który nie ma celu wychowawczego, a jedynie cel konsumpcyjny.

W trosce o rozwój dzieci w Polsce warto dokładniej przyrzeć się grom komputerowym oraz zastanowić się nad wpływem tej nowej formy rozrywki na rozwój naszych wychowanków.

## Metoda

Podstawowy cel tego artykułu stanowi refleksja nad nowymi zjawiskami współczesnej sceny komunikacyjnej, jakimi są gry komputerowe, w które grają dzieci i młodzież.

W badaniach przeprowadzonych w maju i kwietniu 2011 roku we Wrocławiu wzięło udział 374 respondentów — dzieci i młodzieży.

W związku z tym, że przejście z dzieciństwa w okres młodzieńczy i dorosłość jest płynne, a granice te są dosyć trudne do zdefiniowania, do badań zaproszono młodych ludzi w wieku dorastania, nazywanego też okresem adolescencji. Elizabeth B. Hurlock (1965, s. 13) dzieli ten okres na trzy fazy:

- preadolescencja (10—12 lat);
- wczesna adolescencja (13—16 lat);
- późna adolescencja (17—21 lat).

W badaniach wzięto pod uwagę młodych ludzi znajdujących się w fazie wczesnej adolescencji i preadolescencji.

Badania wśród młodzieży w wieku od 13 do 16 lat były prowadzone z wykorzystaniem metody sondażu diagnostycznego oraz z zastosowaniem ankiety (dwóch rodzajów) jako techniki badawczej. Jedną ankietę przeprowadzoną bezpośrednio wśród uczniów w dwóch szkołach, drugą — za pośrednictwem Internetu. W badaniach uczestniczyło 197 osób w okresie wczesnej adolescencji. Dzieci młodsze wypełniały *Dzienniczki dnia*, w których rejestrowały poszczególne wykonywane przez siebie czynności oraz odpowiadały na pytania dotyczące użytkowania komputera. Takimi badaniami objęto 98 dzieci. Z pozostałymi dziećmi w okresie preadolescencji (79 osób) przeprowadzono swobodną rozmowę w klasie szkolnej.

Podstawy teoretyczne badań stanowiła literatura dotycząca użytkowania gier komputerowych przez dzieci i młodzież. Jako wyjaśniające badane zjawisko przyjęto dwie teorie z zakresu pedagogiki mediów. Pierwsza z nich to **teoria „użytkowania i korzyści”**, która opiera się na założeniu, że nie mass media „używają” odbiorców, lecz odwrotnie — odbiorcy używają mass mediów do swoich celów zależnie od zainteresowań i potrzeb. Sposoby korzystania z treści oferowanych przez przekazy są w głównej mierze kształtowane przez oczekiwania odbiorców. Znaczną



część publiczności korzysta z mediów w sposób celowy, „użytkuje” je dla własnej korzyści. Poza tym — oprócz środków masowego komunikowania — istnieją inne źródła i sposoby zaspokajania potrzeb. Nie można więc przeceniać wpływu środków na postawy i zachowania odbiorców. Druga teoria opiera się na **koncepcji socjalizacyjnej funkcji mass mediów**. Socjalizacja bywa rozumiana tu podwójnie: jako proces dziejący się poza jednostką i jako proces dziejący się w jednostce, a polegający na tym, że człowiek w efekcie wywieranego nań wpływu ze strony czynników socjalizacji zinternalizuje, czyli uwewnętrznzi normy, wzory zachowań i wartości społeczne. Tutaj mamy na myśli socjalizację w drugim znaczeniu: to, jak człowiek reaguje na socjalizacyjne działanie mediów. Socjalizacyjną funkcję mediów rozpatruje się zwykle w czterech aspektach, biorąc pod uwagę:

- ilość czasu poświęcanego na odbiór przekazów mass mediów w ogóle oraz na korzystanie z konkretnych typów przekazów;
- role społeczne pełnione przez odbiorców;
- motywy selekcji przekazów (chodzi o motywy odbioru określonych treści i określonych mediów); w tym punkcie koncepcja socjalizacyjna zbiega się z koncepcją badań „użytkowania i korzyści”;
- zaufanie do poszczególnych mediów; chodzi o ocenę stopnia wiarygodności nadawcy oraz o stosunek odbiorcy do treści przekazu.

Każdy z wymienionych tu obszarów badawczych bywa rozpatrywany w kategoriach zmiennych demograficznych, takich jak wiek czy płeć, oraz zmiennych społecznych, takich jak zawód, pozycja społeczna, zawodowa, materialna czy wykształcenie (Gajda, 1988, s. 21).

## Wyniki badań

Przegląd gier komputerowych, w które grają młodzi ludzie, pokazuje, że są to gry różnego rodzaju. Najpopularniejsze z nich to:

1. Gry akcji (tzw. gry platformowe) — te gry polegają na szybkiej reakcji na powstałą akcję; większość pierwszej generacji gier akcji wymaga zręczności i szybkiego reagowania.

2. Gry przygodowe — gracz rozwiązuje wiele problemów, aby przejść przez wirtualny świat; gry przygodowe wymagają od gracza rozwiązywania różnych, mniej lub bardziej skomplikowanych zagadek.

3. Gry bijatyki — gry te to walki kontrolowane przez innych graczy; system, w którym można bezpośrednio sterować każdym ruchem trzymanej w dłoniach bohatera broni, komputerowa odmiana gier fabu-

larnych — RPG (*role-playing game*), w której gracz wciela się w postać rycerza, maga lub przedstawiciela innej, przewidzianej w grze, typowej profesji, aby wraz z drużyną bohaterów zwiedzać fantastyczny i zazwyczaj dość rozbudowany świat, dokonując heroicznych czynów lub siejąc popłoch i zniszczenie.

4. RPG (*role-playing game*) — gry fabularne; najbardziej charakterystyczną cechą tych gier jest wcielanie się graczy w rycerzy, magów lub inne, typowe dla danej stylistyki świata postacie; cel gry stanowi zazwyczaj osiągnięcie kolejnych poziomów doświadczenia poprzez rozwiązywanie zadań czy też zabijanie potworów.

5. Gry symulacyjne — mają cztery podstawowe cechy: ustalone zasady, współzawodnictwo, symulacja (nierzeczywistość odwzorowująca rzeczywistość), charakter ludyczny (bardzo często w grach chodzi o dobrą zabawę); celem gry jest osiągnięcie sukcesu, gry opierają się na symulacji ruchu pojazdów w świecie rzeczywistym (samochody i samoloty) lub fikcyjnym (statek kosmiczny).

6. Gry sportowe — koszykówka, piłka nożna, hokej i inne dyscypliny sportu przeniesione na ekran komputera; czasami gracz jest menedżerem, czasami członkiem drużyny, albo i jednym, i drugim jednocześnie; gry te polegają na wpływaniu na przebieg dowolnej, także mającej miejsce w rzeczywistości, rozgrywki sportowej.

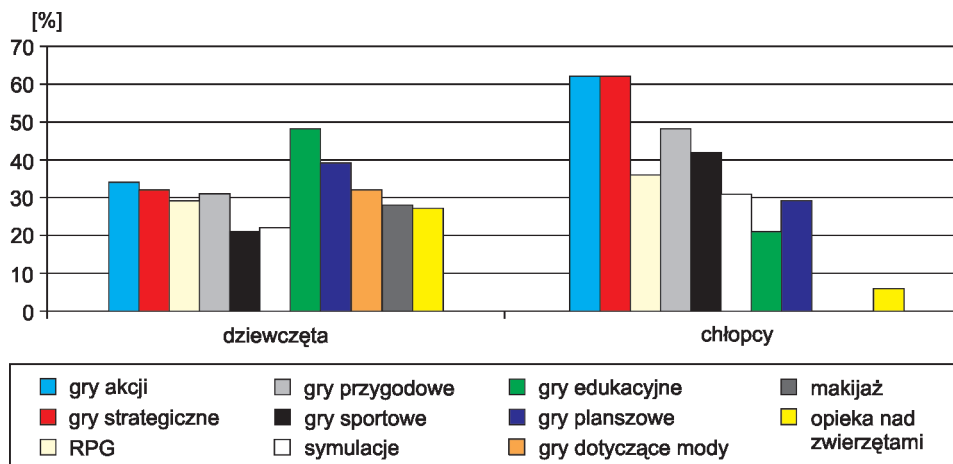
7. Gry strategiczne — gry te pomagają odtworzyć historyczne lub fikcyjne sytuacje, mające umożliwić graczowi opracowanie odpowiedniej strategii osiągnięcia celu; gry strategiczne to symulacja prawdziwej lub wymyślonej wojny lub sytuacji z życia narodu czy społeczności.

8. Gry erotyczne — część gier ma elementy o zabarwieniu erotycznym, ale część jest ewidentnie pornograficzna.

Przeprowadzone badania pokazują, iż 63% chłopców w wieku 10—12 lat preferuje gry akcji i gry strategiczne (np. *Icy Tower*, *Monopoly Mini-Game*), ponad 40% badanych preferuje gry przygodowe (*Versus*, *Mega-venture*) i sportowe (*Snow Boarding*), 30% ankietowanych gra w gry symulacyjne (np. *Colin McRae Rally 2.0*). Dziewczęta wybierają głównie gry edukacyjne (47%) (*Brain Racer*, *Word Search Gameplay*), gry przygodowe. Dużym powodzeniem wśród dziewcząt cieszą się również gry planszowe (*Flash Ludo*) i gry akcji. Dziewczynki lubią też gry, w których mogą ubierać i malować różne osoby (*Cosmoangel: Fashion*, *Dark Lipstick Makeup*, *Farm Makeup*), oraz gry umożliwiające opiekę nad zwierzętami (wśród tego rodzaju gier największą popularnością cieszy się gra *Pet Party*, w którą gra już ponad milion użytkowników; na portalu społecznościowym *Nasza Klasa* powstało nawet forum zrzeszające wielu fanów tej gry). Wśród młodych użytkowników gier dużym powodzeniem cieszy się jedna z najpopularniejszych gier z serii *Sims* i tę grę preferują prze-

ważnie dziewczęta (33%). Najmłodsze dzieci grają w gry dla dzieci, takie jak: *Fight Of The Hamsters*, *Scooby Doo*, *Kungfu Panda 2*, *Puzzle*, *Barbie*, *Fashion Boutique*, *BobiBobi Car*.

Rozkład procentowy gier użytkowanych przez dzieci z młodszej grupy wiekowej prezentuje rys. 1.



Rys. 1. Rodzaj gier komputerowych, w które najchętniej grają dzieci w wieku 10—12 lat ( $N = 197$ ; dziewczęta = 75; chłopcy = 122)

Młodzież w wieku 13—16 lat gra w gry podobne do tych, w które grają dzieci młodsze, jednak wybiera gry o bardziej rozbudowanej fabule i zawierające więcej agresywnych treści. Są wśród nich gry ze scenami przemocy bądź dewastacji. Ponad 60% badanych chłopców gra w gry akcji i gry strategiczne, a także lubi bijatyki oraz gry typu RPG. Najbardziej popularne gry to *Nemexia*, *Mortal Kombat Karnage*, *Dragon Age Legends Remix 01*, *Ghosts and Grenades*, *Cold Justice*, *Armored Fighter New War*, *Eye of the Beholder*, *Darklands*, *Betrayal at Krondor*. Dużą popularnością cieszy się polska gra *The Witcher*. Niestety ok. 11% 15—16-letnich chłopców gra w gry *Quake*, *Wolfenstein*, *DOOM*, będące synonimami wszystkiego, co złe w grach komputerowych. Na przykład *Quake* przenosi gracza do mrocznego, ponurego, a zarazem najlepiej chyba zaprojektowanego świata, jaki kiedykolwiek stworzono na potrzeby gry akcji. W pełni trójwymiarowa perfekcyjnie wykonana sceneria stanowi tajemnicze i mroczne tło wędrówki w poszukiwaniu źródeł Zła. Chłopcy lubią też grać w gry sportowe i wyścigi samochodowe (*Football Lob Maste*, *Urban Basketball*, *Snow Boarding*, *Smart Soccer0*, *Grand Prix Go*, *Farm Express 2*). Są to głównie gry on-line. Wyróżniono cztery typy osób, które grają w Internecie; są to wyczynowcy (dla nich najważniejszy

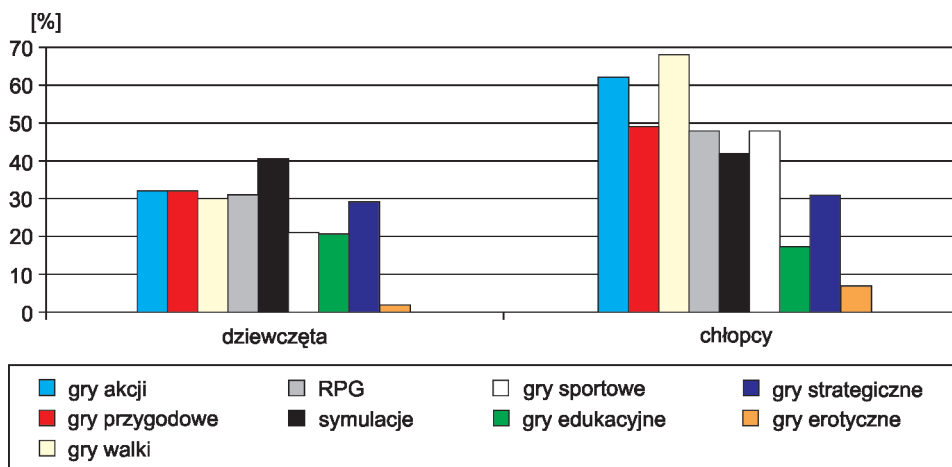
jest cel, np. zdobycie punktów), odkrywcy (zainteresowani funkcjonowaniem gry od strony technicznej), poszukiwacze towarzystwa oraz zabójcy (ci, którzy napastują innych). Badani chłopcy (8%) deklarowali przynależność do grupy poszukiwaczy i zabójców.

Przeprowadzone badania wykazały różnice dotyczące rodzaju preferowanych gier komputerowych przez dziewczęta i przez chłopców. Dziewczynki częściej wybierają gry zręcznościowe i przygodowe (np. *Croc*, *Super Mario*, *Tomb Raider*) oraz edukacyjne (np. *Matma jest super*, *Dookoła świata* czy *Brain Racer*), a nie preferują gier stresujących, wojennych i niemających z góry określonych celów. Lubią natomiast tytuły ukierunkowane na spokojną i niewymagającą rozrywkę. Gustują raczej w grach planszowych, układankach, quizach, grach związanych z modą i wykonywaniem makijażu; z reguły lubią gry, w których mogą wykazać się inwencją twórczą i zabłysnąć intelektem. Idealnymi dla dziewcząt grami są takie, które pozwalają na kierowanie życiem innych, opiekowanie się innymi, czyli np. stworzenie wirtualnego domu dla lalek. Bywają oczywiście odstępstwa od reguł; są także dziewczęta, które zasiadają przed ekranami swoich komputerów, by grać w gry typu *shootery* i „mordobicia”. Sporym uznaniem zarówno dziewcząt, jak i chłopców cieszy się gra *Wiejskie Życie*, udostępniana na portalu społecznościowym *Nasza Klasa*.

Wyniki badań ujawniły również, że 6% chłopców i 3% dziewcząt wybiera gry erotyczne. Są to przeważnie gry on-line. Badani wymieniali *Amor Caliente*, *Sexy-Snake*, *Pretty Girl*, *Seasons of Sakura*, *Divi Dead*. Szkoda, że tego rodzaju treści docierają do młodych ludzi, niepotrzebnie bowiem prowadzą do erotyzacji wyobraźni dziecka, co w przyszłości może wpływać na przedmiotowe traktowanie osób płci przeciwnej oraz utrudniać kształtowanie tzw. uczuciowości wyższej — postawy miłości, troski, zachwyty pięknem itp.

Ludzie tworzą społeczności wirtualne i dość często organizują konwenty, na które przybywają tysiące fanów wybranych gier. Pasjonaci gier on-line tworzą dwa rodzaje społeczności wirtualnych. Jedna funkcjonuje wyłącznie w Internecie, w świecie nierealnym. Uczestnicy tych społeczności nie komunikują się w inny sposób niż za pośrednictwem komputera, nie spotykają się w prawdziwym świecie. Druga grupa ludzi przenosi swoje kontakty nawiązane podczas gry do świata off-line. Spotkania i sympozja, które organizują, dają im możliwość bliższego poznania się oraz wymiany doświadczeń nabytych podczas gry i spostrzeżeń. Obie formy przynależności fanów gier komputerowych dają graczom poczucie akceptacji i zaspokajają chęć bycia potrzebnym, jednakże wymuszają na uczestnikach poddanie się normom i wartościom panującym w danej społeczności wirtualnej.

Wśród badanej młodzieży 5%, głównie 15- i 16-latkowie, należało do fanklubu gry Arena Albionu i spotykało się w świecie realnym z innymi graczami. Rys. 2 ilustruje rozkład procentowy gier, w które gra starsza grupa wiekowa młodzieży.



Rys. 2. Rodzaj gier komputerowych, w które najchętniej grają dzieci w wieku 13—16 lat ( $N = 177$ ; dziewczęta = 65; chłopcy = 112)

Badania pokazują, że dziewczęta z młodszej grupy grają ok. 5,5 godziny na tydzień, a chłopcy przeciętnie 13 godzin na tydzień. Są to wyniki uśrednione, zatem w badanej grupie były osoby grające więcej oraz mniej. Nieco więcej godzin poświęcali grom młodzi ludzie w wieku 13—16 lat niż dzieci młodsze. Dziewczynki grały średnio 8 godzin tygodniowo, a chłopcy 15 godzin. Rekordziści grali po kilkadziesiąt godzin tygodniowo — dwie dziewczynki ok. 30 godzin, a jeden z chłopców powyżej 60 godzin — oczywiście w ciągu jednego tygodnia. Można się zastanawiać, jak to możliwe. Przypuszczam jednak, że dzieci te grały codziennie, przede wszystkim wieczorami i w nocy, a w weekendy również w ciągu dnia.

Gry pochodziły z różnych źródeł, najwięcej gier z Internetu. Funkcjonuje wiele portali oferujących różnorodne gry. Najbardziej popularne z nich to: Gra 24h, Wyspa Gier, Giercownia. Dzieci grają też w gry umieszczane na portalach społecznościowych typu Facebook i Nasza Klasa. Młodzi gracze kupowali również gry sami lub razem z rodzicami. Czasem dostawali gry w prezencie od krewnych lub kopiowali od kolegów.

Wyniki badań wskazują, że większość rodziców znała gry, w jakie grają dzieci z młodszej grupy wiekowej, i stosowała określone ograniczenia w odniesieniu do czasu użytkowania przez dzieci gier i do ich rodzaju. Natomiast rodzice starszych graczy pozostawiali im w kwestii wy-

boru rodzaju gier większą swobodę. Podobnie rzecz się miała z czasem poświęcanym grom komputerowym.

Gry pełnią w życiu młodych ludzi określone funkcje. Jedną z najważniejszych jest **funkcja rozrywkowa**, zaspokajająca naturalną potrzebę zabawy występującą u dzieci i młodzieży w okresie adolescencji. Rozrywka może być ucieczką od rzeczywistości lub sposobem izolowania się od niej; relaksem. W ich **funkcji edukacyjnej** gry komputerowe uznaje się za niezwykle skuteczne narzędzia w procesie nauczania i nabywania nowych umiejętności. Powodują zaangażowanie emocjonalne gracza i wzmacniają jego ciekawość, skłaniają do podejmowania wielokrotnych i samodzielnych wysiłków. Wyzwalają w graczach wewnętrzną motywację do powtarzania zadań, osiągania coraz lepszych wyników i przechodzenia do kolejnych etapów gry. Pozyskanie i wykorzystanie potrzebnych informacji oraz specyficznych umiejętności jest niezbędnym środkiem do osiągnięcia sukcesu w grze. Dzięki tym mechanizmom przyswajanie nowych informacji i nabywanie umiejętności dokonuje się jakby przy okazji, mimochodem. Gra może być nośnikiem wartości (bądź antywartości) kulturowych.

Dosyć istotna jest **funkcja etyczna** gier, związana z przestrzeganiem reguł. Wśród mnogości norm i reguł panujących wśród miłośników gier on-line dwie z nich obowiązują praktycznie w każdej społeczności. Są to: indywidualizm — honorowany i wspierany przez graczy (nie należy pod żadnym pozorem wykorzystywać cudzego nicku lub pseudonimu), oraz bezpieczeństwo — w sieci nie wolno nikogo napastować, obrażać ani atakować. Gry i zabawy dydaktyczne są również składnikiem wychowania. Wnoszą do rozwoju dziecka pozytywne **wartości wychowawcze**. Pozwalają rozumieć pewne zjawiska społeczno-moralne. **Funkcja socjalizacyjna** gier przejawia się w tym, iż biorące udział w grach grupowych czy zespołowych dziecko uczy się pokonywania bariery własnej nieśmiałości, staje się bardziej komunikatywne, bogatsze wewnątrznie, rozluźnione emocjonalnie.

**Funkcja integracyjna** realizuje się dzięki nieograniczonym możliwościom uczestnictwa w grze wielu osób, zaspakajając potrzebę wchodzenia w dialog i nawiązywania kontaktu z innymi ludźmi. **Funkcja dezintegracyjna** gry to umożliwienie pogrążenia się w zabawie na długie godziny, zapewnienie wielu emocjonujących przeżyć, a jednocześnie zastąpienie towarzystwa innych osób. Gry przyczyniają się także do izolacji, do oderwania dziecka od rzeczywistego życia.

Gry spełniają również **funkcję terapeutyczną**, mogą aktywizować pracę neuronów, a więc poprawiać pamięć, zdolność kojarzenia i wydolność intelektualną. Terapeutyczne walory zabawy wykorzystuje się zwłaszcza w pracy z dziećmi, u których stwierdza się opóźnienia i deficyty rozwojowe lub zaburzenia emocjonalne. Realizacja **funkcji wzorotwórczej** gier

ujawnia się w tym, iż dzieci, które najlepiej uczą się przez naśladowanie, szczególnie zaś wtedy, gdy towarzyszy temu pozytywna informacja zwrotna, osiągają coraz lepsze efekty. Wzory mogą być zarówno pozytywne, jak i negatywne. Wiele, jeśli nie większość gier komputerowych zawiera sceny przemocy. Powszechnie uważa się, że zabawa w brutalne gry owocuje agresją w codziennym życiu. Czy tak jest naprawdę? Młodzi ludzie mogą przenosić agresywne zachowania do życia codziennego, ale mogą też czerpać wzorce z nie zawsze pozytywnych zachowań ulubionych bohaterów filmów. Dodatkowymi czynnikami wzmacniającymi agresję jest brak autorytetów, słaby kontakt z dorosłymi, niskie poczucie własnej wartości, brutalne zachowania w rodzinie i grupie rówieśniczej.

W okresie dojrzewania bardzo ważną staje się kwestia tożsamości, a gracz może się identyfikować z bohaterami gier (Jacobs, 1987). W ten sposób spełniana jest **funkcja identyfikacyjna** gier. **Funkcja narkotyczna** zaś to przede wszystkim poświęcanie grom zbyt wiele czasu i uzależnienie od gier komputerowych, którego rezultatem mogą być poważne niekiedy zaburzenia psychiczne, stany lękowe itp. Odnotowano pojawienie się nowej jednostki chorobowej określanej mianem Internet Addiction Disorder (IAD). Gry komputerowe to nowy rodzaj narkotyku, niektórzy fascynują się nimi bardziej niż one na to zasługują. Zapominają wtedy nie tylko o kontaktach międzyludzkich, ale także o podstawowych potrzebach organizmu.

Gry komputerowe zawsze pełnią rolę substytutu jakiejś rzeczy (**funkcja kompensacyjna**). Może to być partner do gry w szachy, najnowszy model myśliwca albo ekspansywnie rozwijająca się wytwórnia materiałów budowlanych, którą chcielibyśmy pokierować ku świetlanej przyszłości. Element zastępowania pojawi się zawsze, choć niekoniecznie w tym samym natężeniu.

**Funkcja regulacyjna** gier polega na porządkowaniu działań, poddawaniu ich ścisłym zasadom. Przez gry rozwijane są także wrodzone zdolności i przewyżczane własne ograniczenia, ale (przede wszystkim) nabywa się woli walki i uczy akceptować porażki.

## Podsumowanie

W procesie wychowania młodego człowieka ogromną rolę odgrywa przede wszystkim rodzina, lecz coraz częściej funkcję wychowawczą przejmują media. To świat, który oprócz zagrożeń niesie także ogromne możliwości. Badania dowiodły, że świadomość rodziców w zakresie korzystania

z gier komputerowych przez dzieci jest duża. *Dzienniczki dnia*, które były wypełniane pod kontrolą rodziców, pokazały, że dzieci grają w odpowiednie dla nich gry i nie spędzają przed komputerem zbyt wiele czasu. Można przypuszczać, iż obraz uzyskany podczas badań jest nieprawdziwy, że nakreślono go takim, jaki powinien być, czyli pedagogicznie poprawnym. Badania prowadzone w szkole w tej samej grupie wiekowej, lecz bez udziału rodziców, ukazały nieco inny obraz grania w gry przez dzieci. Potwierdziły to także badania prowadzone w Internecie. Dostrzeżono różnice w czasie poświęconym grom komputerowym, jak i w rodzaju gier, w które grają młodzi ludzie, między odpowiedziami graczy, którzy brali udział w badaniach pod nadzorem rodziców, a odpowiedziami graczy, którzy samodzielnie odpowiadali na zadawane pytania. Badani z drugiej grupy poświęcali średnio na graniu ponad 5—6 godzin tygodniowo więcej niż badani z pierwszej grupy, a także korzystali z gier zawierających więcej treści agresywnych oraz grali w gry zawierające treści erotyczne.

Myślę, że nie można ani koloryzować, ani demonizować wpływu gier na rozwój młodych ludzi, nie należy jednak pozostawiać dzieci bez kontroli. To, jaki wpływ wychowawczy mają gry na dziecko, zależy od wielu czynników, przede wszystkim od tego, czy dziecko nie odbiera każdego bodźca jako wzoru do naśladowania, oraz czy rodzice poprawnie wychowują dziecko i wpajają mu odpowiednie zasady. Jeśli rodzice zostawiają swą pociechę samą przed komputerem i nigdy nie podejmują próby rozmowy z nią, to mogą się spodziewać, że ich dziecko będzie wykorzystywać komputer w dowolny, nie zawsze właściwy sposób.

Wartości kształcające gier i zabaw zależą przede wszystkim od dopasowania każdej z nich do możliwości wykonawczych dziecka. Gra nie może być zbyt łatwa, bo niczego nie nauczy, a szybko znudzi grającego. Nie może także być zbyt trudna, ponieważ zniechęci. Pewnym rozwiązaniem w tym przypadku są gry samodzielnie konstruowane przez dzieci. Takie gry są dla dzieci niezwykle atrakcyjne. Dają możliwość tworzenia własnych zasad i reguł. Opracowywanie przez dziecko różnych wariantów gry stanowi znakomity trening myślenia. Gra daje dziecku pełne zadowolenie wówczas, gdy jest prowadzona na zasadzie „równy z równym”. Właściwie dobrane gry i zabawy dydaktyczne pełnią rolę czynnika stymulującego aktywność uczniów, mogą przyczynić się do kształtowania myślenia przyczynowo-skutkowego.

Ważną sprawą jest jeszcze kontrola zajęć dzieci. Niezależnie od wieku naszej pociechy powinniśmy wiedzieć, co ona robi przy komputerze. Jeśli będziemy przestrzegali tych zasad, wówczas gry komputerowe okażą się niegroźne dla naszego dziecka i niejednokrotnie będą służyły do nauki, tej poprzez zabawę; nasze dzieci w bardzo przyjemny sposób będą zdobywały nową wiedzę.



Gry komputerowe więc nie tylko są zabawą, ale również mogą przekazywać pewne treści i „trenować” gracza do wypełniania określonych działań. Mogą przyczynić się do zbliżenia z niektórymi kręgami ludzi i ukształtować szczególnie rodzaj mentalności. Niewątpliwie gry są znakomitym przygotowaniem do funkcjonowania w świecie elektroniki i komputerów, a tak będzie przedstawiał się przyszły świat współczesnej młodzieży, nasycony nowoczesną technologią.

## Bibliografia

- Branża i prognozy przychodów*. Tryb dostępu: [vincigames.com/pl/investors/](http://vincigames.com/pl/investors/). Data dostępu: 12.09.2012 r.
- Caillois R., 1997: *Gry i ludzie*. Przel. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska. Warszawa.
- Ferguson C.J., 2007: *Evidence for publication bias in video game violence effects literature: A meta-analytic review*. „Aggression and Behavior”, vol. 12.
- Gajda J., 1988: *Środki masowego przekazu w wychowaniu*. Lublin.
- Gee J.P., 2003: *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York.
- Gee J.P., 2005: *Why video games are good for your soul*. Urbana, IL.
- Gee J.P., 2007: *Good video games and good learning: Collected essays on video games, learning and literacy*. New York.
- Gentile D.A., Stone W., 2005: *Violent video game effects on children and adolescents: A review of the literature*. „Minerva Pediatrica”, vol. 57.
- Griffiths M., 2004: *Gry i hazard. Uzależnienia dzieci w okresie dorastania*. Przel. A. Sawicka-Chrapkiewicz. Gdańsk.
- Griffiths M.D., Davies M.N.O., Chappell D., 2004: *Demographic factors and playing variables in online computer gaming*. „CyberPsychology & Behaviour”, vol. 7.
- Holtkamp J., 2010: *Co oglupia nasze dzieci? Nowe media jako wyzwanie dla rodziców*. Przel. L. Mohort-Kopaczyńska. Kraków.
- Hurlock E.B., 1965: *Rozwój młodzieży*. Warszawa.
- Jacobs M., 1987: *Identity*. In: *A Dictionary of pastoral care*. Ed. A.V. Campbell. London.
- Łukasz S., 1998: *Magia gier komputerowych*. Warszawa.
- Neisser U., ed., 1998: *The rising curve. Long-term gains in IQ and related measures*. Washington.
- Prensky M., 2003: *Digital game-based learning*. „Computers in Entertainment (CIE)”, vol. 1.
- Roberts D.F., Foehr U.G., 2010: *Educational sciences*. „Theory & Practice”, no. 10 (1) (winter).
- Ulfiak-Jaworska I., 2001: *Czy gry komputerowe mogą być niebezpieczne*. „Miesięcznik Wychowawca”, nr 12 (108).