

Henryk Noga

Aksjologiczne uwarunkowania postaw twórczych dzieci komputerowych i niekomputerowych – analiza porównawcza

Edukacja - Technika - Informatyka 1/2, 40-46

2010

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, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach
dozwolonego użytku.

HENRYK NOGA

Uniwersytet Pedagogiczny im. KEN w Krakowie, Polska

Aksjologiczne uwarunkowania postaw twórczych dzieci komputerowych i niekomputerowych – analiza porównawcza

Generalnie dzieci bez wątpienia bardzo lubią grać we wszelkiego rodzaju gry komputerowe. To zostało zresztą udowodnione również w badaniach prowadzonych na potrzeby niniejszego opracowania. Nie można jednak twierdzić, że 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. Zatem są i takie 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. Być może są to odosobnione przypadki, jednak zapewne są i tacy młodzi ludzie, którzy nie mają zupełnie kontaktu z gramami. Bez wątpienia pozostaje więc fakt, że gry na tych ostatnich będą miały diametralnie inny wpływ, zdecydowanie mniejszy niż na te dzieci, które oddają się tej rozrywce codziennie i to jeszcze po kilka godzin.

Aleksandra Gała, pracująca w zespole prof. dr hab. Marii Braun-Galkowskiej, 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 z kolei grupa składała się z dzieci niezajmujących się gramami. Dlatego też została nazwana „niekomputerową”. Podczas badań prowadzonych na potrzeby niniejszego opracowania również wprowadzono taki podział. Jako dzieci „komputerowe” określono te, które deklarują spędzanie przed monitorem powyżej trzech godzin dziennie lub korzystają z niego codziennie. 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. Po podziale na te dwie grupy okazało się, że pierwszą stanowi 50 osób spośród 200 przebadanych, a więc 25%. Wśród tych 50 osób znajduje się 18 dziewcząt i 32 chłopców. Pozostałe 75% to dzieci „niekomputerowe”. Badania miały odpowiedzieć na pytanie, czy są, a jeśli tak, to jakie, różnice pomiędzy tymi dwiema grupami. Jakie wartości preferują poszczególne grupy, jakie są ich motywy i metody działania. Jak również: czy postawy dzieci „komputerowych” różnią się w jakiś sposób od tych prezentowanych przez dzieci „niekomputerowe”.

Wartości to te normy i zasady postępowania, które umożliwiają człowiekowi pełny rozwój oraz chronią go przed wyrządzeniem krzywdy sobie i innym. Jest jednak oczywiste, że nie dla każdego pojęcie prawdziwych wartości będzie takie samo. Warunkują to zapewne 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. Zatem można się spodziewać, że dzieci z grupy „komputerowej” będą miały nieco inny stosunek chociażby do takich podstawowych wartości, jak: życie ludzkie, cierpienie, przemijanie czy śmierć.

Osoby silnie zaangażowane w gry komputerowe sporą część swojego życia spędzają w tym iluzorycznym świecie. Jest on zupełnie odmienny od rzeczywistości, w której przecież trzeba umieć żyć. Istnieje więc niebezpieczeństwo, że ten świat iluzji zacznie przenikać do ich realnego życia. Również 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 wykonuje złe czyny bez poczucia winy za nie, po pewnym czasie może zatracić granice pomiędzy dobrem i złem.

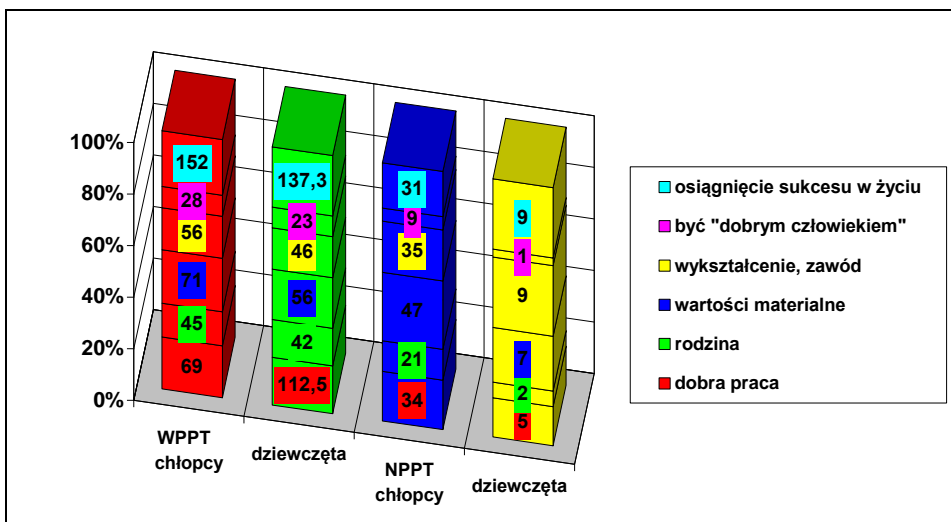
Z badań przeprowadzonych w Katedrze Psychologii Wychowawczej i Rodziny Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego wynika, że wartości wyznawane przez „komputerowców” istotnie ulegają zmianie. Tak na przykład chłopcy „komputerowi” (bo tylko oni byli badani) znacznie częściej niż „niekomputerowi” wśród swoich celów życiowych wymieniają wartości materialne. Często więc w ich celach i dążeniach pojawia się 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.

Na podstawie przeprowadzonych badań okazało się, że w grupie o WPPT (wysoki poziom postaw twórczych) 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 (niski poziom postaw twórczych) wykształcenie i zawód jest priorytetem dla 19,77% chłopców oraz 27,27% dziewcząt. Osiągnięcie sukcesu w życiu najważniejsze jest dla 27,27% dziewcząt, natomiast wartości mate-

rialne 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 NPPT tę kategorię wybrało 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

Źródło: M. Braun-Gałkowska, *Zabawa w zabijanie*, Warszawa 2000.

Również stosunek do śmierci wydaje się być trochę inny dla obydwu grup. Życie ludzkie traci na wartości, jeśli uwzględnić, że zapalony gracz może dokończyć 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.

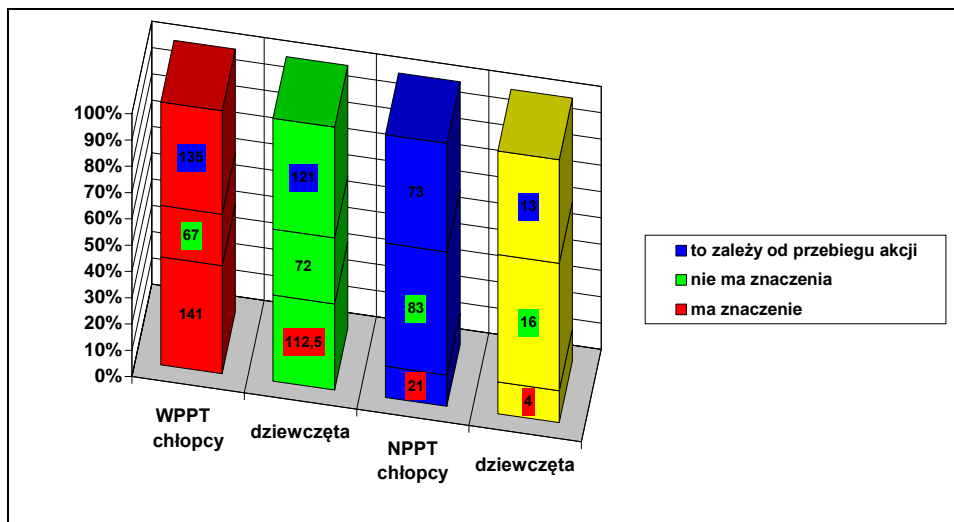
W badaniach na potrzeby niniejszego opracowania dzieci pytane były: czy śmierć bohaterów gier komputerowych ma dla Ciebie jakieś znaczenie?

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 WPPT. Z tej grupy tę kategorię 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 nie ma zupełnie dla grających znaczenia. Mają oni świadomość, że ich bohaterowie tak naprawdę są nieśmiertelni i nic ich nie jest 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

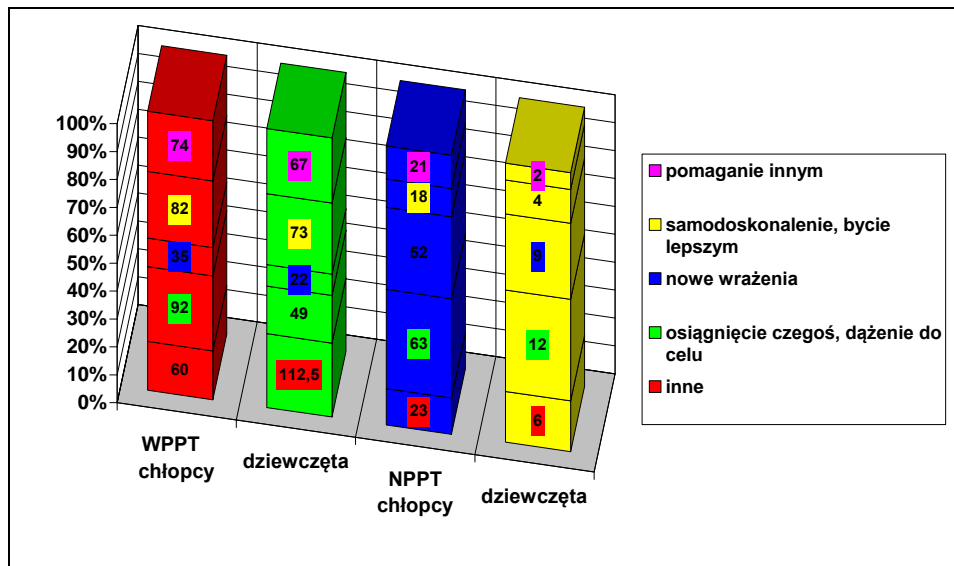
w grupie „niekomputerowej” znacznie częściej te wartości łączone są z samodoskonaleniem. Pojawiają się zatem takie stwierdzenia, jak: „bycie dobrym człowiekiem” czy „poznawanie wielu rzeczy”. Natomiast w grupie „komputerowej” pojawia się: „korzystanie z życia”, np. z komputera, czy „raz się żyje i trzeba to wykorzystać – zobaczyć różne rzeczy”.

Jeśli pytamy o wartości nadające sens życiu, zauważa się odmienne deklaracje w grupie o WPPT i NPPT. Dla badanych z grupy o WPPT najważniejsze jest „osiągnięcie czegoś, dążenie do celu” (26,82% chłopców), a także „samodoskonalenie 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 rolę przykładają 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.

Najrzadziej 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 sens życiu w opinii dzieci o wysokim i niskim poziomie postaw twórczych

Źródło: M. Braun-Gałkowska, *Zabawa w zabijanie*, Warszawa 2000.

Podsumowanie

Analiza przeprowadzonych badań zamieszczona w tym opracowaniu potwierdza tezę, że gry komputerowe są znaczącym 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, to korzystają z programów komputerowych u kolegów, w szkole bądź w kawiarniach internetowych. Niektórzy, jak potwierdzają badania, swój kontakt z grami rozpoczynają we wczesnych latach życia. Dziecko bardzo często przejmuje różne treści bezkrytycznie. Im gracz młodszy, tym bardziej jest narażony na oddziaływanie gier i ich treści.

Jednakże odpowiednio wykorzystywane i dobrane treści gier, zarówno do wieku, jak i wrażliwości odbiorcy, 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 doświadczeń związanych z pracą przy komputerze. Należy zatem 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, przejmowało pozytywne wzorce. Jest to zadaniem i wyzwaniem również dla edukacji medialnej. Aby zatem edukacja multimedialna kształciła człowieka kognitywnego – gotowego do zgłębiania i poznawania świata poprzez aktywne pozyskiwanie i przetwarzanie informacji z wieku źródeł [Bilski 2005]. Dla wielu uczonych mass media i multimedia są synonimem tego, co nietwórcze, co odciąża od kreatywnego myślenia. Niekiedy uważa się także, że korzystanie z multimediiów związane jest 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 [Bilski 2005].

Literatura

- Bilski D. (2005), *Edukacja medialna czy psychodydaktyka twórczości – razem czy osobno?* [w:] *Psychopedagogika działań twórczych*, red. K.J. Szmidt, M. Modrzejewska-Świgulska, Kraków.
- Braun-Gałkowska M. (2000), *Zabawa w zabijanie*, Warszawa.
- Burgerová J., Burger V. (2002), *Systémové a aplikačné program pre personálne počítače*, FHPV PU, Prešov.
- Depešová J., Tomková V. (2001), *Tradičné technológie a 21. storočie* [w:] *Zborník Premeny Slovenského školstva na prahu nového milénia*, Nitra: PF UKF.

Vargová M. (2003), *Technology Education Basic and Upper Secondary Schools*, Slovak Republic [w:] *UNESCO – The Development of new Approaches in Technology and Vocational Education in the Countries in Transition – the Countries of Central Europe and South Africa. An International Pilot Project. Participation Programme for Years 2002–2003*. No. 183 711 16 ONG.

Streszczenie

Starając się, by gra wnosila w życie dziecka wartościowe treści, opiekunowie mogą przyczynić się do tego, aby młode pokolenie, korzystając z gier, przejmowało pozytywne wzorce. Jest to zadaniem i wyzwaniem także dla edukacji medialnej. Aby więc edukacja multimedialna kształciła człowieka kognitywnego – gotowego do zgłębiania i poznawania świata poprzez aktywne poszukiwanie i przetwarzanie informacji z wieku źródeł.

Zasygnalizowane badania mają odpowiedzieć na pytanie czy są, a jeśli tak, to jakie różnice pomiędzy tymi dwoma grupami badanych: dzieci „komputerowych” i „niekomputerowych”. Jakie wartości preferują badani w tych grupach oraz jakie są ich motywy i metody działania. Jak również czy postawy dzieci „komputerowych” różnią się w jakiś sposób od tych prezentowanych przez dzieci „niekomputerowe”.

Słowa kluczowe: wartości, postawy twórcze, gry komputerowe, edukacja.

Axiological conditioning of artistic behaviour among children using and not using computers – comparative analysis

Summary

The aim of the research was to prove the thesis that computer games constitute a crucial educational element. Used in a suitable way games which are appropriate for age and sensitivity of a player can bring a lot of benefits. Games which are based on a given screenplay do not give a player the possibility to be creative but require algorithmic acting. Creative individuals – which has been proved in the research carried on – are those who have media competence. This seems to be indispensable in an information technology society. In the following study axiological conditioning of artistic behaviour among children using and not using computers has been shown. Comparative analysis of both groups has been conducted.

Key words: artistic behaviour, values, education, computer games.