

Karol Kowalczuk

Gry komputerowe w świecie młodzieży uczącej się

Gry komputerowe jako istotny element współczesnego świata

Życie współczesnego człowieka toczy się w obliczu ciągłych przeobrażeń kulturowych i technicznych. Istocie ludzkiej do codziennego życia nie wystarcza już ubranie, środki transportu i sklepy. Dziś niecodziennym elementem każdego cywilizowanego człowieka stała się karta bankomatowa, telefon komórkowy i konto e-mail w sieci internetowej. Zmiany cywilizacyjne przyniosły przeobrażenia ekonomiczne i społeczne, co wpłynęło na zmianę jakości ludzkiej egzystencji¹. Właśnie komputer i Internet, nazywane przez niektórych uczonych największymi osiągnięciami po kolei, stały się symbolem wielkości ludzkiego umysłu. Współczesny homo sapiens stoi w obliczu akceleracji życia, która jest ściśle powiązana z rozwijającą się technologią, a symbolem tej technologii jest rozwój multimedków.

Według literatury specjalistycznej: „Multimedia stały się synonimem wysoko rozwiniętej technologii łączącej dźwięki, muzykę, tekst, fotografię, sekwencje animowanych obrazów w technice trójwymiarowej lub filmowej i pozwalającej na interaktywne z niej korzystanie”². Dzięki takim cechom rynek multimedków odznacza się dużą ekspansywnością, która wkracza także w procesy edukacyjne. O dużym sukcesie multimedków w świecie zdobywania wiedzy decyduje wręcz nieograniczony zakres tematyczny, jakim dysponujemy mając komputer i Internet. Właśnie komputer powoli, lecz nieubłaganie wkracza w różne sfery i obszary życia od pracy począwszy

¹ Z. Frączek, *Potrzeby edukacyjne w obliczu zmian cywilizacyjnych*, [w:] A. Karpińska (red.), *Edukacyjne tendencje XXI wieku w dialogu i perspektywie*, Białystok 2005, s. 105.

² D. Monet, *Multimedia*, Katowice 1999, s. 9.

na edukacji skończywszy. Jest jednak sfera, w której komputer królował od zawsze. Zaczął on ją obejmować już w pierwszych latach swojego istnienia, a wraz z rozwojem stał się wręcz synonimem tej dziedziny. Bo mówiąc o niej, każdemu od razu na myśl przychodzi komputer. Tą dziedziną są gry komputerowe.

Nazwałem gry komputerowe dziedziną, ponieważ jest to fenomenalny obszar gospodarki, który od swojego powstania cały czas intensywnie się rozwija i nigdy nie przyniósł strat. Od pierwszych lat swojego istnienia nie tylko wyznaczał nowe obszary fikcyjnego świata, ale przede wszystkim inicjował rozwój nowych technologii. To głównie grom komputerowym zawdzięczamy obecny rozwój grafiki, a co za tym idzie technologii komputerowych, czyli podzespołów itp. Przychody płynące ze sprzedaży gier przewyższają dochody z wysoko budżetowych filmów, a roczne wydatki graczy na same podzespoły do gier (myszki, klawiatury, pady itp.) są liczone w dziesiątkach miliardów dolarów³.

Olbrzymie środki przeznaczane na wydatki związane z grami komputerowymi świadczą o wielkim zainteresowaniu tego rodzaju rozrywką. Z roku na rok liczba graczy systematycznie się zwiększa, a wiek rozpoczęcia przygody z komputerem maleje. Od początku pojawienia się gier na rynku były one bardzo popularną formą rozrywki. W związku z rozwojem technologii komputerowych ich jakość wizualna stale rosła wraz z liczbą graczy, a co za tym idzie i popularności.

Właściwie swoją popularność zawdzięczają gry wysokiej estetyce wizualnej, w którą gracz jest wręcz wciągany. Dotychczasowe rodzaje rozrywek, którymi można było się zająć w czasie wolnym były oparte na wyobrażaniu sobie czegoś fikcyjnego. Natomiast w grach uczestnik nie musi „marnować” sił na wyobrażanie czegoś, ponieważ ma on przed sobą realną wizualizację, w którą interweniuje. To tak jakby świat z jego ulubionej książki naprawdę istniał, a on był jego głównym bohaterem. Ponadto osoba grająca może wybierać produkt, który będzie wyzwałał pożądane reakcje i będzie dostosowany do potrzeb osobowościowych użytkownika⁴.

Jeszcze kilka lat temu gry komputerowe stanowiły elitarną rozrywkę dla wybranych, ze względu na cenę komputerów. Był to początek lat 90. ubiegłego wieku. Z czasem jednak wraz z rozwojem mikrotechnologii

³ *Zabawa na poważnie*, „Komputer Świat Gry” 2006, nr 9, s. 44.

⁴ S. Kwiatkowski, *Gry komputerowe – wzory zachowań prowadzące do sukcesu*, [w:] J. Izdebskia i T. Sosnowski (red.), *Dziecko i media elektroniczne: nowy wymiar dzieciństwa*, t. 2, Białystok 2005, s. 13.

i coraz wszechstronniejszym zastosowaniem komputerów osobistych ich cena musiała zmaleć. Wtedy raptownie wzrosła liczba osób posiadających elektroniczne maszyny, a co za tym idzie wzrosła liczba osób uczestniczących w multimedialnych rozrywkach. To spowodowało raptowny rozwój elektronicznej branży rozrywkowej. Zostało w ten sposób napędzone pewne koło, którego chyba już nikt nie zatrzyma: nowa technologia pociąga za sobą lepsze graficznie gry, które są powiązane z potrzebą kupienia lepszego komputera, a koncerny komputerowe mając nowe fundusze udoskonalają swoje podzespoły itp. W Polsce na znaczny rozwój popularności elektronicznej rozrywki miało wpływ pojawienie się dużej ilości kafejek komputerowych (internetowych), w których można było posurfować po Internecie czy porozmawiać na wybranych grupach dyskusyjnych⁵. Jednak z czasem pojawiła się też inna rozrywka, bo przecież za pomocą sieci można również pograć z kolegami w ulubioną grę ponosząc przy tym małe koszty.

Bardzo ważnym elementem odgrywającym istotną rolę w procesie popularyzowania komputera jako narzędzia rozrywki, a co za tym idzie wzrostu popularności gier jest fakt, że wraz z powiększeniem się liczby komputerów podniósł się popyt na gry, które jednak były bardzo drogie. Gazety branżowe wykorzystywały tę sytuację, kiedyś bardzo często, a obecnie wręcz zamieszczają w swoich czasopismach kompakty z demami gier oraz gramy starszymi, na które wykupiły licencje i mają pozwolenie na ich sprzedaż wraz z gazetą. Z czasem i producenci zauważyli, że wysokie ceny gier powodują tylko rozwój nielegalnego ich kopiowania – piractwa i dają więcej strat niż zamierzonych korzyści, toteż od kilku lat zauważmy tendencję spadkową cen tego rodzaju produktów, wraz z ciągłym wzrostem ich jakości i atrakcyjności. O ile kiedyś posiadanie oryginalnej gry było czymś rzadkim i osiągalnym dla małej liczby osób, to dzisiaj nie istnieje taki problem. Ten fakt znacząco wpłynął na popularność gier komputerowych jako formy spędzania wolnego czasu.

Gry komputerowe zapanowały w królestwie rozrywki. Jeżeli chodzi o popularność wśród młodzieży nie mają sobie równych i być może już zawsze tak będzie. Jest to zasługą kilku elementów: stale malejącej ceny komputerów, a co za tym idzie ich przystępności. Kolejnym elementem jest fakt, że to, co najbardziej znaczące w zabawie – wielkie emocje, są widoczne. Nie jest to film lub książka, którą czyta się i przeżywa oczami wyobraźni, ale urzeczywistnienie tej wyobraźni na ekranie komputera. Słuszne wydaje

⁵ P. Aftab, *Internet a dzieci. Uzależnienia i inne niebezpieczeństwa*, Warszawa 2003, s. 57.

się stwierdzenie, że „Nicunikniony wydaje się moment, w którym grafika i dźwięk staną się tak doskonałe, że będą iluzją świata za oknem lub jego odpowiednikiem”⁶. Taka wirtualna rzeczywistość i możliwość przeniesienia się do niej oraz ingerencja w jej świat powoduje, że gry stanowią bezkonkurencyjną formę spędzania wolnego czasu. Dlatego w szkołach coraz rzadziej można usłyszeć rozmowy uczniów o sporcie, czy sprawach codziennych, a coraz częściej o nowej grze lub sposobie jej przejścia. Cytując za T. Fieblem: „Dzieci już dawno zaakceptowały komputer z jego różnorodnymi możliwościami jako stałą część świata zabaw, w którym codzienne przeżywają”⁷.

Analiza badań własnych

Badania przeprowadzone wśród młodzieży uczęszczającej do liceum ogólnokształcącego, które odbyły się na przestrzeni maja i czerwca 2006 roku miały na celu dostarczyć odpowiedzi na pytanie: czy i jaki wpływ na sytuację szkolną ucznia wywiera korzystanie z gier komputerowych?

Powszechne jest przekonanie, że media, a zwłaszcza przeżywające ostatnio swój złoty wiek multimedia wpływają negatywnie na sytuację szkolną ucznia. Głównym tego winowajcą stały się rzekomo gry komputerowe, które negatywnie wpływają na rozwój ucznia i obniżają jego osiągnięcia szkolne i poziom empatii. Jednak niektórzy świadomi badacze naukowo widzą w grach komputerowych możliwości wykorzystania ich do podnoszenia osiągnięć szkolnych ucznia: „Analizując fascynację komputerem i grami komputerowymi dzieci i młodzieży najczęściej widzimy tylko negatywne cechy. Mogą jednak one odegrać ogromną rolę w kształtowaniu ich zainteresowań i zamiłowań. Przekazują uczniom wiele ciekawych wiadomości oraz przyczyniają się do rozszerzenia zakresu pojęć i do lepszego zrozumienia wielu terminów i praw naukowych poprzez ich konkretyzacje obrazowe”⁸.

Sytuacja szkolna obejmuje swoim obszarem kilka płaszczyzn wśród, których możemy wyróżnić trzy główne: osiągnięcia szkole ucznia, stosunek do obowiązków szkolnych, stosunki interpersonalne. W badaniach po wcześniejszym wyodrębnieniu dwóch grup: osób prawidłowo korzystających

⁶ M. Lewczuk, *Granice*, „Cd-action” 2003, nr 10, s. 107.

⁷ T. Feibel, *Zabójca w dzieciennym pokoju*, Warszawa 2006, s. 27.

⁸ M. Furmanek, *Media i multimedia jako środowisko edukacyjno-wychowawcze*, [w:] J. Izdebska (red.), *Dziecko i media elektroniczne: nowy wymiar dzieciństwa*, Białystok 2005, s. 23.

z gier komputerowych (OPK) i osób nieprawidłowo korzystających z gier komputerowych (ONK) starałem się porównać te grupy ankietowanych w celu wykazania faktycznych różnic.

Osiągnięcia szkolne ucznia

Średnia ocen badanych

Dane uzyskane w trakcie badań wskazują na różnicę w wysokości ocen, jakie obie grupy badanych uczniów uzyskały podczas uczęszczania do szkoły. U osób nieprawidłowo korzystających z gier komputerowych istnieje duży odsetek uczniów, którzy uzyskali słabe lub średnie osiągnięcia w nauce. Średnia poniżej 3,0 występowała u ponad 7% badanych, a średnia między 3,0 a 4,0 aż u 76% ankietowanych. Wyższą średnią oscylującą między 4,0 a 4,5 uzyskało niecałe 10%. Natomiast nikt z tej grupy nie posiada średniej powyżej 4,5%. Sytuacja inaczej kształtuje się w grupie prawidłowo korzystającej z gier komputerowych. Pomimo faktu, że najwięcej osób również osiągnęło średnią między 3,0 a 4,0 (40,2%) to wśród respondentów z tej grupy w sumie dominowały średnie ocen wysokich (29,3%) bądź bardzo wysokich (13,2%) i stanowiły one ponad połowę odpowiedzi.

Ocena z zachowania

Analiza danych dotyczących wysokości ocen z zachowania wykazuje, że obie grupy badanych uzyskały prawie identyczne wyniki, jeżeli chodzi o liczbę ocen nieodpowiednich (niecałe 5%). Nieznaczna różnica oscylującą w granicach 6% wystąpiła również w „ocenach poprawnych”. Jedyna osoba z oceną naganną pojawiła się w grupie badanych prawidłowo korzystających z gier komputerowych. Większe zróżnicowanie występuje, jeżeli chodzi o oceny wyższe. Ankietowani prawidłowo posługujący się grami mieli zdecydowanie lepsze oceny z zachowania, ponieważ ponad 45% z nich uzyskała ocenę wzorową. Jest to wynik prawie pięciokrotnie większy niż w przypadku grupy osób nieprawidłowo korzystających z gier komputerowych. Natomiast druga grupa posiada więcej ocen „dobrych”, a ich odsetek wynosi 38,1%. Porównując obie grupy można dostrzec, że mają podobny stosunek ocen „dobrych” lub „bardzo dobrych”, który w grupie nieprawidłowo korzystających z gier komputerowych wynosi 76,2% do 80,5% w grupie prawidłowo korzystających z gier komputerowych. Istnieje zatem związek między oceną z zachowania, a prawidłowym bądź nieprawidłowym korzystaniem z gier komputerowych.

Stosunek do obowiązków szkolnych ucznia

Przygotowanie się do zajęć

Analizując dane można stwierdzić, że pomimo rozwoju techniki nadal najpopularniejszym sposobem zdobywania wiedzy i przygotowania się do zajęć jest podręcznik szkolny. Zarówno w jednej jak i drugiej grupie badanych wybrała go ponad połowa osób. W grupie osób prawidłowo korzystających z gier komputerowych dwa razy częściej padała odpowiedź, że przygotowując się do zajęć korzystają z książek tematycznych i encyklopedii (32,9%). Ciekawym wydaje się fakt, że również ta grupa częściej wykorzystuje Internet i komputer do zdobywania niezbędnych w szkole informacji. Natomiast grupa ankietowanych nieprawidłowo korzystająca z gier komputerowych zdecydowanie częściej nie przygotowywała się w ogóle do zajęć (23,8% ankietowanych) bądź robiła to w inny niż wymieniony sposób (9,5%).

Aktywność na zajęciach

Z deklaracji badanych wynika, że w aktywności na zajęciach dominują uczniowie nieprawidłowo korzystający z gier komputerowych. Ponad 38% spośród nich często udziela się podczas zajęć i jest to wynik prawie identyczny jak w przypadku grupy osób prawidłowo korzystających z gier komputerowych. W przypadku odpowiedzi „rzadko” również przewagę już ponad 11% mają ONK. Natomiast nie występuje w tej grupie ankietowanych odpowiedź „nigdy”, która dotyczy niepodjęcia żadnych aktywności podczas zajęć, a która występuje jedynie w grupie OPK u ponad 12% osób.

Przestrzeganie regulaminu szkoły

Dokonując analizy danych wyraźnie widać, że obie grupy badanych wskazywały na wskaźniki o wysokiej częstotliwości, przy czym odpowiedź „często” pojawiła się niemal z taką samą ilością procentową w dwóch grupach, wachając się od około 60% do 62%. Znaczącą różnicę natomiast widać, jeżeli chodzi o bardzo częste przestrzeganie regulaminu szkoły. Wśród uczniów prawidłowo korzystających z komputera ta odpowiedź pojawiła się u 23,2% ankietowanych, natomiast w grupie przeciwnej tylko w 4,8%.

Uczęszczanie na zajęcia szkolne

Obie grupy respondentów odpowiedziały twierdząco w ponad 80%. Odpowiedzi negatywne występowały w obydwu grupach badanych. Stanowiły one niewielki odsetek wśród osób prawidłowo korzystających z gier

komputerowych, który stanowił niecałe 5%. Wynik ten był czterokrotnie mniejszy niż u osób nieprawidłowo korzystających z gier komputerowych, u których pojawił się u 19% ankietowanych.

Stosunki interpersonalne uczniów

Relacje z rówieśnikami

Po przeanalizowaniu danych można zauważyć, że osobami, które mają najlepsze relacje z rówieśnikami są ankietowani z grupy osób prawidłowo korzystających z gier komputerowych. Łącznie ponad 91% z nich określiło swoje relacje bardzo dobrze lub dobrze. Jest to wynik zbliżony do ONK, którzy łącznie uzyskali ponad 85% odpowiedzi wysokich. Jednak w grupie pierwszej (OPK) odsetek odpowiedzi najwyższej tj. określającej relacje z rówieśnikami jako bardzo dobre wynosił 47,6% natomiast w grupie drugiej 28,6%. Ponadto grupa ONK uzyskała największy procent w odpowiedziach o złych relacjach, który wynosił ponad 9%.

Relacje z nauczycielami

Na podstawie danych zgromadzonych w trakcie badań można stwierdzić, że pomiędzy dwiema grupami nie występują większe różnice w odpowiedziach niż 10%. Obie grupy najczęściej opisywały swoje relacje z nauczycielami jako dobre i w obu przypadkach oscylowały w granicach 60%. Grupa osób prawidłowo korzystających z gier komputerowych zaznaczyła więcej odpowiedzi określających relacje jako bardzo dobre i mniej odpowiedzi o umiarkowanych relacjach, przy czym różnica ta w obu przypadkach nie przekraczała 10% w stosunku do drugiej grupy badanych. Ponadto tylko wśród ankietowanych z grupy OPK pojawiły się odpowiedzi najślabiej określające stosunki nauczycieli i uczniów i wyniosły one 2,4% odpowiedzi udzielanych przez grupę.

Spędzanie wolnego czasu

Dokonując analizy powyższych danych można zauważyć, że obie grupy badanych w czasie wolnym najchętniej słuchają muzyki, w obu przypadkach w ponad 85%. Jednak wśród OPK na następnym miejscu w kolejności uplasowały się: spotkania z przyjaciółmi z wynikiem 72%, oglądanie telewizji 51,2% oraz uprawianie sportów 32,9%. Czytając książki, grając na komputerze, realizując hobby – w ten sposób swój czas wolny spędza około 20%. Najmniej osób wybrało odpowiedź: inne (m.in. wędkarstwo, naprawa motocykli, gra na instrumencie), bo tylko 4,9%. Wśród osób nieprawidłowo

korzystających z gier komputerowych oprócz muzyki, najpopularniejszą formą spędzania wolnego czasu jest oglądanie telewizji – 71,4% i granie na komputerze – 61,9%. Ponad 50% ankietowanych z tej grupy spędza swój wolny czas razem z przyjaciółmi. Sport uprawia 38% badanych i jest to wynik lepszy od OPK o około 5%. Najmniej popularne wśród ONK jest realizacja własnego hobby 14%. Natomiast nikt z tej grupy w czasie wolnym nie sięga do książek. Analizując dane zauważamy więc, że osoby ONK preferują rozrywkę płynącą z grania w gry komputerowe w stopniu większym niż kontakty interpersonalne.

Podsumowanie

Wyniki w nauce obu badanych grup różnią się między sobą. Ponieważ zdecydowana większość ONK posiada średnią między 3,0 a 4,0 natomiast u OPK ponad połowa osiągnęła średnią ocen ponad 4,0. Jednak nie jest to różnica drastyczna. W kwestii uczęszczania na zajęcia nie ma istotnych rozbieżności. Przestrzeganie zasad i regulaminu szkoły, a co za tym idzie również ocena z zachowania też nie wskazują na znaczące przeciwności. Jeżeli chodzi o przygotowanie się do zajęć i aktywność na nich, obie grupy przedstawiają podobne wyniki. Kontakty interpersonalne między rówieśnikami jak i nauczycielami nie przedstawiają znaczących rozbieżności między ankietowanymi. Wśród badanych można było dostrzec różnicę analizując ich odpowiedzi dotyczące zainteresowań i sposobów spędzania wolnego czasu. Wśród ONK można było zauważyć tendencję do wzrostu zainteresowania elektronicznymi trendami takimi jak: komputer, telewizor, muzyka. Choć muzyka i inne media były również bardzo popularne u OPK, to jednak nie w takim dużym stopniu jak u ONK, a również częściej w tej grupie pojawiły się tradycyjne formy relaksu, jak np. książka.

Reasumując powyższe wnioski można uznać, że osoby nieprawidłowo korzystające z gier komputerowych nie różnią się w stopniu znacznym od osób korzystających z gier komputerowych w sposób prawidłowy. Ich wyniki w nauce oraz interakcje z innymi osobami są porównywalne do tych, które wykazują osoby prawidłowo korzystające z gier komputerowych.

Przeprowadzone badania wskazują, że gry komputerowe nie stanowią zagrożenia dla sytuacji szkolnej ucznia w takim zakresie jak powszechnie się uważa. Oczywiście niezaprzeczalnym jest fakt, że mogą one przynieść wiele niepożądanych sytuacji i zagrożeń, natomiast ważne jest, aby zwrócić uwagę,

że nie jest to wyłącznie ich wina. Jak każde źródło rozrywki dostarczające tak dużo emocji powinny być one kontrolowane przez osoby dorosłe tak jak dzieje się to w przypadku telewizji czy prasy. Gry komputerowe należy nadzorować, ale i wykorzystywać. Dorośli boją się tego niezrozumiałego dla nich fenomenu, dlatego nie chcą go poznać i zrozumieć, a skutkiem tego jest ciągła ucieczka od najpopularniejszej obecnie rozrywki. Dzieci i młodzież szybciej przyzwyczajają się do innowacji, ale w tym wypadku pozostają bez nadzoru dorosłych. Uważam, że podjęte przeze mnie badania wskazały, iż gry komputerowe nie są zagrożeniem samym w sobie. Uczniowie, którzy w nie grali nie osiągnęli zdecydowanie słabszych wyników w procesie nauczania. Może zamiast bezpodstawnie krytykować gry komputerowe warto się zastanowić, dlaczego młodzież tak chętnie ucieka w wirtualną rzeczywistość. Może okaże się wówczas, że to my żyjemy w fikcji idealnego świata, gdzie nie zauważamy problemów drugiego człowieka.

Zakończenie

Gry komputerowe na stałe wkroczyły do świata dzisiejszej młodzieży. Stanowią one bardzo atrakcyjną formę rozrywki, która pozwala nie tylko na bierną obserwację ale na czynny w niej udział. Gracz ma szansę wziąć udział w prawdziwych przygodach, na które w rzeczywistości nie mógłby sobie nigdy pozwolić. To sprawia, że gry komputerowe cieszą się coraz większą popularnością. Stale malejąca cena komputerów i programów multimedialnych, w tym także gier wpływają na większą dostępność, a tym samym powszechność. Grono odbiorców, do których skierowane są gry komputerowe obejmuje osoby kilku i kilkudziesięcioletnie. Zazwyczaj jednak tego rodzaju programy są skierowane do młodzieży w wieku szkolnym. Współczesne problemy z młodzieżą, ich słabe wyniki w szkole i rosnące postawy społeczne są często wynikiem wielu szkodliwych wpływów środowiska. Według powszechnej opinii to gry komputerowe są przyczyną panującej agresji i zachowań dewiacyjnych. Często osoby, które wydają takie opinie mają niewiele wspólnego z grami, a swoje sądy wydają na podstawie kilku gier spośród kilku tysięcy tytułów. Prawdą jest fakt, że gry komputerowe są stosunkowo młodą rozrywką o dużej liczbie odbiorców, dlatego to właśnie na „najmłodsze dziecko mass mediów” zrzucane są wszystkie problemy, jakie mamy ze współczesną młodzieżą. Należy się jednak zastanowić i podjąć próbę zrozumienia fenomenu gier komputerowych. Skoro znajduje się w nich taki potencjał i mają tak liczne grono odbiorców, czy nie warto wykorzystać tego faktu w procesie wychowania i uczenia się?