

## Poziom postaw twórczych a uczestnictwo w grach komputerowych

Noga H.

**Abstract.** W artykule autor rozważa problem wpływu gier komputerowych na rozwój wartości i zdolności twórczych u dzieci. Szczególną uwagę zwraca się na najbardziej znaczące wartości dzieci o wysokim i niskim poziomie rozwoju zdolności twórczych, a także na znaczenie śmierci tych bohaterów dla tych dzieci. Analiza badań potwierdza tezę, że gry komputerowe są istotnym czynnikiem edukacyjnym. Ważne jest jednak zwrócenie szczególnej uwagi na dobór treści gier zgodnie z wiekiem dzieci i ich indywidualnymi cechami. Podejście to jest, zdaniem autora, głównym celem rodziców i nauczycieli. Gry komputerowe powinny wносить cenne treści do życia dzieci, rozwijać ich zdolności twórcze i poznawcze, a także pozytywnie wpływać na rozwój osobowości każdego dziecka.

**Słowa kluczowe:** gry komputerowe, wartości, zdolności twórcze.

**Wprowadzenie.** Generalnie dzieci bez wątpienia bardzo lubią grać w 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. Tak więc 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 grami. 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-Gałkowskiej [2], zajęła się badaniem czym dzieci korzystające z gier komputerowych różnią się od tych nie używających 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 niezaangażowanych się grami. Dlatego też została nazwana «niekomputerową» [11]. 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 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 dwoma 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».

**Preferowane wartości a postawy twórcze.** Wartości to te normy i zasady postępowania, które umożliwiają człowiekowi pełny rozwój oraz chronią go przed wyrządzeniem krzywdy sobie i innym [12]. 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 [3–10]. Tak więc 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. 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 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 (tab. 1). 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.

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

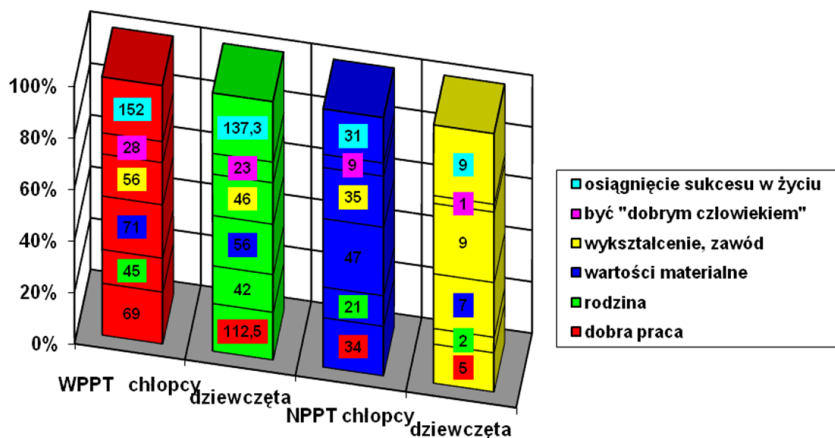
Najważniejsze wartości dzieci o dużym i małym poziomie postaw twórczych	dzieci o wysokim poziomie postaw twórczych WPPT				dzieci o niskim poziomie postaw twórczych NPPT				Łącznie WPPT i NPPT	
	chłopcy		dziewczęta		chłopcy		dziewczęta			
	ilość	%	ilość	%	ilość	%	ilość	%	ilość	%
dobra praca	69	20,01	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
<b>Razem</b>	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 jest 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 tę kategorię wybrało 5,08% chłopców oraz 3,03% dziewcząt. Rodzina jako wartość jest wybierana stosunkowo rzadko – w obu wydzielonych grupach (wyk. 1).



Wyk. 1. Najważniejsze wartości dla dzieci o małym i dużym poziomie postaw twórczych [2, s. 93]

Jest ona najważniejsza jedynie dla 13,11% chłopców z grupy o WPPT oraz 11,86% chłopców i 3,03% dziewcząt z grupy o NPPT.

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 nikła, 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?» (tab. 2).

**Table 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			
	ilość	%	ilość	%	ilość	%	ilość	%	ilość	%
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
<b>Razem</b>	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.

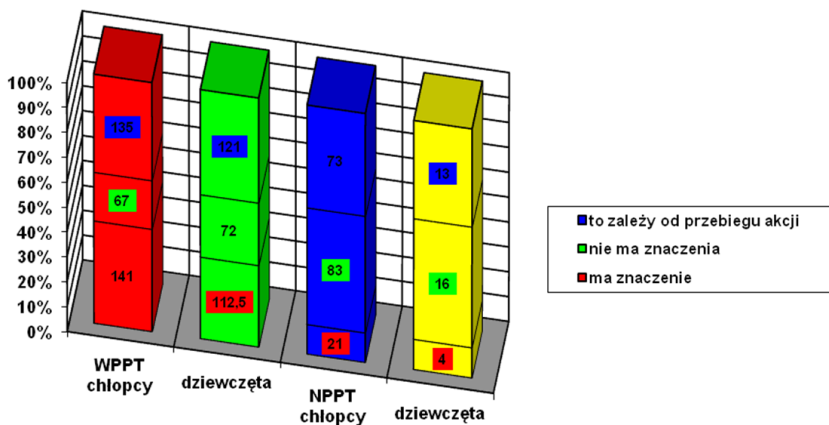
Śmierć głównego bohatera ma mniejsze znaczenie dla badanych z grupy o NPPT. Z tej grupy tę kategorię wybiera tylko 11,86% chłopców oraz 12,12% dziewcząt.

Deklaracje znaczenia śmierci głównego bohatera częściej składają badani z grupy o WPPT. Tę odpowiedź wybiera 41,10% chłopców oraz 32,75% dziewcząt (wyk. 2).

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.



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

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» 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 MMPT (tabl. 3).

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 najwięcej badanych z tej grupy (35,59% chłopców i 36,36% dziewcząt).

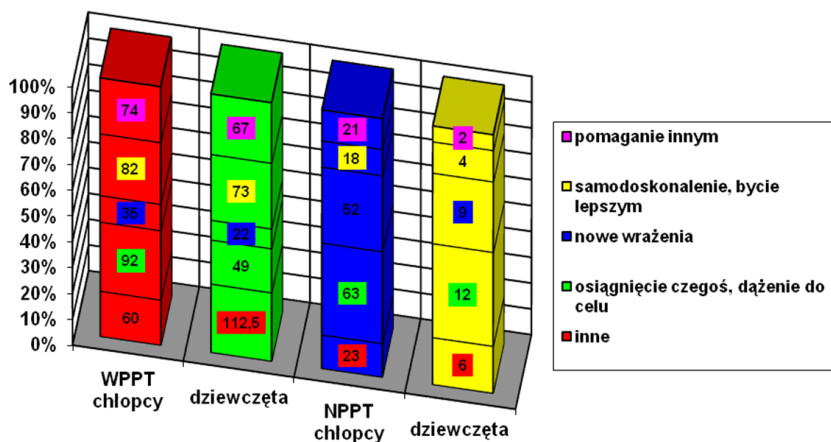
W grupie o NPPT dużą rolę przykłada się także do «nowych wrażeń». Tę kategorię podczas badań wybrało aż 29,37% chłopców oraz 27,27% dziewcząt z tej grupy.

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

Najważniejsze wartości nadające sen 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		ilość	%
	ilość	%	ilość	%	ilość	%	ilość	%		
pomaganie innym	74	21,57	67	23,34	21	11,86	2	6,06	164	19,52
samodoskonalenie, 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
<b>Razem</b>	343	100	287	100	177	100	33	100	840	100

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 wybraną kategorią w grupie o NPPT jest «pomaganie innym». Ta kategoria jest wybierana jedynie przez 11,86% chłopców i 6,06% dziewcząt z tej grupy (wyk. 3).

**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 dzieci nie mają takiej możliwości w domu, to 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 gracz młodszy, tym bardziej jest narażony na oddziaływanie gier i ich treści.



**Wyk. 3.** Najważniejsze wartości nadające sen życiu w opinii dzieci o wysokim i niskim poziomie postaw twórczych [2, s. 92]

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 więc kontrolować, ile czasu dziecko spędza przed monitorem, i – co najważniejsze – z jakich programów korzysta.

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 pozyskiwanie i i przetwarzanie informacji z wieku źródeł [1, s. 59–60]. Dla wielu uczonych mass media i multimedia są synonimem tego, co nietwórcze, co odciąga od kreatywnego myślenia. Niekiedy uważa się także, że korzystanie z multimedii związane jest z koniecznością myślenia algorytmicznego, co jest przeciwieństwem postawy heurystycznej.

Gry komputerowe oparte o konkretny scenariusz 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, s. 61].



## **Bibliografia**

1. Bilski D. Edukacja medialna czy psychodydaktyka twórczości — razem czy osobno? *K. J. Szmidt, Modrzejewska-Świgulska M., (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. *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. *Teoretyczne i praktyczne problemy edukacji informatycznej*. Zborník. 1. vyd. Rzeszow: Uniwersytet Rzeszowski, 2007.
7. Porubská G. Postavenie a význam didaktiky v príprave učiteľov 1. stupňa ZŠ. *Za vyššiu úroveň výchovy a vzdelávania a prestíž učiteľa ZŠ*. Nitra, 2000.
8. Vargová M., Depešová J., Poznámky k niektorým pojmom technickej terminológie. *Vplyv technickej výchovy na rozvoj osobnosti žiaka*. Zborník. 1. vyd. Nitra: PF UKF, 2000.
9. Vargová M., Tomková V. Pracovné vyučovanie v súvislosti s prácou s počítačom. *Vplyv technickej výchovy na rozvoj osobnosti žiaka*. Zborník. 1. vyd. Nitra: PF UKF, 2002.
10. Wenta K. Pedagogika informacyjna — dyskurs w poszukiwaniu jej tożsamości. *K. Wenta, E. Perzycka (red.)/ Edukacja informacyjna*, Szczecin, Agencja Wydawnicza «KWADRA», 2003.
11. [http://www.gazeta-it.pl/etyka/git34/aspekty\\_gier.html](http://www.gazeta-it.pl/etyka/git34/aspekty_gier.html)
12. [http://www.opoka.org.pl/biblioteka/I/ID/md\\_0310\\_wartosci.html](http://www.opoka.org.pl/biblioteka/I/ID/md_0310_wartosci.html)

**Нога Х.**

**Уровень творческих способностей и участие в компьютерных играх**

**Аннотация.** В статье автор рассматривает проблему влияния компьютерных игр на развитие ценностей и творческих способностей у детей. Особое внимание уделено наиболее значимым ценностям детей с высоким и низким уровнем развития творческих способностей, а также тому, какое значение имеет смерть главного героя игры для этих детей. Анализ проведенных исследований подтверждает тезис о том, что компьютерные игры являются значимым воспитательным фактором. Однако, важно обращать серьезное внимание на подбор содержания игр в соответствии с возрастом детей и их индивидуальными особенностями. Именно такой подход является, по мнению автора, главной целью родителей и педагогов. Компьютерные игры должны вносить в жизнь детей ценное содержание, развивающее их творческие и когнитивные способности, а также позитивно влияющее на развитие личности каждого ребенка.

**Ключевые слова:** компьютерные игры, ценности, творческие способности.

**Нога Х.**

**Рівень творчих здібностей і участь у комп'ютерних іграх**

**Анотація.** У статті автор розглядає проблему впливу комп'ютерних ігор на розвиток цінностей і творчих здібностей у дітей. Особливу увагу приділено найбільш значущим цінностям дітей з високим і низьким рівнем розвитку творчих здібностей, а також того, яке значення має смерть головного героя гри для цих дітей. Аналіз проведених досліджень підтверджує тезу про те, що комп'ютерні ігри є значущим виховним чинником. Однак, важливо звертати серйозну увагу на підбір змісту ігор відповідно до віку дітей і їх індивідуальних особливостей. Саме такий підхід є, на думку автора, головною метою батьків і педагогів. Комп'ютерні ігри повинні вносити в життя дітей цінний зміст, що розвиватиме їхні творчі та когнітивні здібності, а також позитивно впливатиме на розвиток особистості кожної дитини.

**Ключові слова:** комп'ютерні ігри, цінності, творчі здібності.

**Noga H.**

**Level of creativity and participation in computer games**

**Abstract.** In the article the author considers the problem of the influence of computer games on the development of values and creative abilities in children. Particular attention is paid to the most significant values of

children with a high and low level of development of creative abilities, as well as to what significance the death of the protagonist of the game has for these children. Analysis of the studies confirms the thesis that computer games are a significant educational factor. However, it is important to pay serious attention to the selection of the content of the games in accordance with the age of the children and their individual characteristics. This approach is, according to the author, the main goal of parents and teachers. Computer games should bring valuable content to the life of children, developing their creative and cognitive abilities, as well as positively affecting the development of each child's personality.

**Keywords:** computer games, values, creative abilities.

---

**Noga Henryk,**

Dr hab. in Psychology, Professor

Uniwersytet Pedagogiczny w Krakowie, Polska

senoga@cyf-kr.edu.pl