



Warszawa, 17 czerwca 2014 r.

## Informacja prasowa

### Gry w życiu uczniów

**Dzięki grom dzieci rozwijają kreatywność oraz budują relacje towarzyskie. Dodatkowa korzyść: grając z uczestnikami z innych krajów, uczą się języków. Jednocześnie trudniej im się uczyć, bo elektroniczne rozgrywki przyzwyczajają do szybkich sukcesów i schematów – to tylko niektóre wnioski z badania IBE wśród uczniów VI klas szkoły podstawowej**

Kamil Sijko z Instytutu Badań Edukacyjnych analizował, jak dzieci kończące szkołę podstawową spędzają wolny czas. Zbadał przy tym, jak gry wpływają na życie dzisiejszych 12- i 13-latków. Badanie przeprowadzono na grupie ok. 140 osób, dobranej tak, by reprezentowały skrajnie zróżnicowane środowiska.

Rozmowy odbywały się zarówno w małych wsiach, miasteczkach, miastach średniej wielkości i tych największych. Miejscowości były też zróżnicowane pod względem możliwości spędzania wolnego czasu przez dzieci. Uczniowie pochodzili zarówno z lepiej sytuowanych rodzin, jak i mniej zamożnych.

### **The Sims, Minecraft i AngryBirds – najczęstsze tytuły na komputerach i komórkach dzieci**

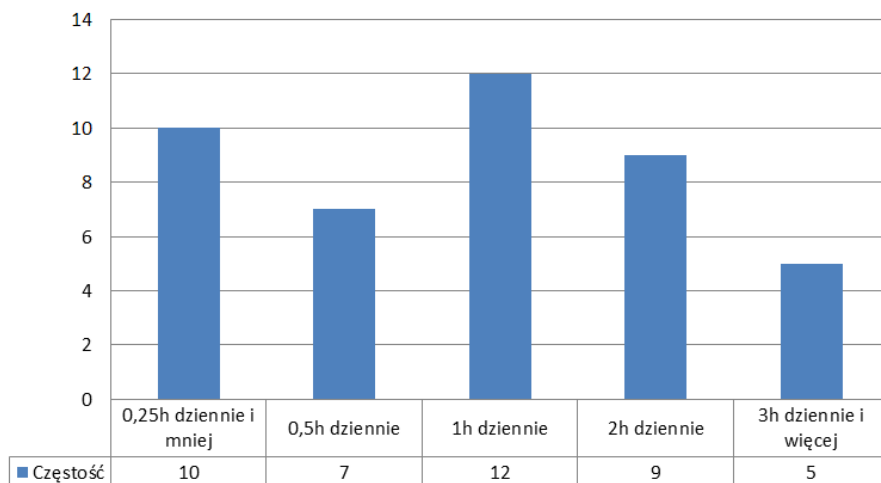
Podczas wywiadów pytano dzieci o to, w co grają i ile czasu poświęcają na taką aktywność. Dwoma najpopularniejszymi grami – czyli najczęściej wymienianymi przez uczniów – okazały się gry z serii „The Sims” oraz gra „Minecraft”. Trzecią pozycję zajęły sportowe gry z serii „FIFA”. Te trzy pozycje znacznie odbiegały popularnością od kolejnych. Wśród dalej wymienianych gier, uczniowie najczęściej wymieniali: gry z serii „Call of Duty”, „Counter Strike”, „Grand Theft Auto”, „League of Legends”, „Need for Speed” czy „World of Tanks”.

Drugą grupę stanowiły darmowe gry uruchamiane w przeglądarkach internetowych. Uczniom trudno jednak było podać tytuły konkretnych gier, częściej wskazywali strony internetowe, na których je znajdują. Wśród najczęściej wymienianych gier na urządzenia mobilne (tablety czy telefony komórkowe) były „Pou” oraz „AngryBirds”.

– Należy zauważyć, że 12- i 13-latków wcale nie tak często grają w gry przeznaczone dla starszej młodzieży, jak można się było tego spodziewać – zaznacza Kamil Sijko.



### Jak często i jak długo grają uczniowie – odpowiedzi uczniów.



Uczniowie przyznawali, że granie jest w życiu 12- i 13-latków w Polsce bardzo ważną i czasochłonną aktywnością. Nie brakowało również zapalonych graczy, którzy każdą wolną chwilę poświęcali na grę, często w wielogodzinnych łańcuchach, nierzadko w nocy.

„Dotychczas ulubioną moją grą była Tibia, spędzałem na niej bardzo dużo czasu, bardzo często logowałem się w nocy na przykład tak 3:00 w nocy i skilluję czyli nabijam możliwość bicia daną bronią w inne potwory” – opowiadał jeden z uczniów, przyznając, że o nocnym graniu rodzice nie wiedzieli.

Uczniowie przyznawali, że na gry poświęcają więcej czasu niż sądzą nauczyciele i rodzice, jednak różnica ta nie była istotna statystycznie.

### Dobre strony gier

Badani mówili, że dzięki grom rozwijają się zdolności odpowiedzialne za szybką ocenę sytuacji i podjęcie decyzji: spostrzegawczość, zdolność do szybkiego reagowania (w tym też reagowanie szybką oceną poznawczą na czasami skomplikowane sytuacje), umiejętność wywołania i utrzymania koncentracji, samodzielność w podejmowaniu decyzji.

Zdaniem osób biorących udział w wywiadach gry zwiększają także kreatywność osób grających. Podawali przykłady „Minecraft” czy „The Sims”. W przypadku tej pierwszej gry wskazywali na rozwijanie kreatywności architektonicznej i wyobraźni przestrzennej. Badani zauważali, że gry to nie tylko tzw. „strzelanki” wymagające jedynie sprawnego oka i szybkiej reakcji, ale też zadania wymagające myślenia strategicznego.

Wiele osób wspominało też o usprawnianiu małej motoryki u graczy – lepszej sprawności manualnej, większej zręczności. Twierdzono także, że dzięki grom wykorzystującym tzw. kontrolery ruchowe (jak np. Nintendo Wii, Kinect, PS Move) można w ogóle poprawić swoją kondycję fizyczną. „Moja koleżanka dostała tego XBOXa no i przez jeden dzień, tam przez dwie godziny grała i na następny dzień wszystko ją bolało, miała takie zakwasy” – opowiadała jedna z uczennic z Brodnicy.

Zdaniem uczniów granie w gry pomaga im też rozwijać umiejętności językowe. Wymaga tego bowiem od nich sama np. anglojęzyczna wersja gry lub tylko w ten sposób mogą porozumieć się z innymi graczami ze świata. Potwierdzają to również nauczyciele – uczniowie pytają ich np. o słowa i zwroty z gier komputerowych.



W przypadku gier wymagających długotrwałego zaangażowania zaznaczano, że uczyć bycia konsekwentnym i cierpliwym.

Z kolei gry, które wymagają współpracy, kształcą według badanych kompetencje, które pozwalają efektywnie współpracować również poza samą grą. „(...) ćwiczą różne scenariusze i np. mogą dojść do wniosku po n-tym scenariuszu, że wtedy żeśmy się pokłócili, to wypadliśmy gorzej niż tamci, teraz zrobimy coś razem i wychodzi nam to lepiej”.

Dzięki graniu w gry można też wzbogacać swoją wiedzę. Badani mówili o wiedzy wyniesionej z gier – np. jakie rośliny i kiedy się sadi, co to jest i jak działa TNT, co jedzą (i jak często) zwierzęta, wybranych datach, faktach i postaciach historycznych, ale również wiedzy praktycznej – że kupno domu to spory wydatek i dobrze mieć dobrze płatną pracę, a żeby ją mieć, dobrze mieć wykształcenie itd. Uczenie się mające miejsce przy okazji gry może być również wzmacniane przez umiejętne działania rodziców: „(...) ja to zawsze staram się przekuć pasję i zainteresowania na coś dobrego. Z bitwy pancерnej [prawdopodobnie chodzi o grę World of Tanks – przyp. KS] dziadek pobiegł do Empiku, kupił książkę, katalog czołgów wojsk alianckich, więc równolegle jest książka wertowana, zresztą dziś do szkoły poszła, muszą zapytać, jaki był efekt, więc jest edukacja. Gracie w czołgi, to proszę się orientować jakie parametry i tak dalej.” – opowiadał jeden z rodziców z Łomży.

Poza wiedzą, cechami, umiejętnościami czy postawami badani zauważali, że gra w gry komputerowe może zaowocować również w inny sposób – niektórzy z grających zarabiali dzięki graniu np. sprzedawali rozwiniętą przez siebie postać w grze komputerowej innej osobie. Nauczyciele mówili z kolei, że w związku z dynamicznym rozwojem części gospodarki powiązanej z grami komputerowymi kompetencje i doświadczenia w tej dziedzinie mogą zapocentrować na przyszłym rynku pracy.

### Ciemne strony grania

Choć badani zdawali się dostrzegać wiele pozytywów płynących z grania, trzeba przyznać, że częściej wymieniali jednak negatywne konsekwencje tej aktywności (62 proc. do 38 proc.). Najczęściej wymienianym ryzykiem jest uzależnienie. Część osób mówiła o tym w retoryce podobnej do uzależnienia alkoholowego czy narkotykowego. Za szczególną grupę ryzyka uznano chłopców. Zdaniem nauczycieli dziewczynki w tym wieku mają więcej innych atrakcyjnych zajęć, które odciągają je od gier.

W opinii badanych bardzo często tacy uczniowie mają problem z przerwaniem rozgrywki. Często wydaje im się, że grają krócej niż jest to w rzeczywistości. Powoduje to problemy w szkole. Przez gry można też stracić wiele z prawdziwego życia. „Nawet takie dzieci jadąc na wakacje gdzieś tam w góry, nad morze, ciągną się z komputerem. Ostatnio mi koleżanka mówiła, że po co oni pojechali gdzieś tam na jakąś wyspę, jak on z komputerem i on nie wychodził z tego pokoju. Po co mu ten 5-gwiazdkowy hotel, jak on nic nie korzystał z tego, co miał korzystać” – argumentował nauczyciel z Koszalina.

Kłopoty mają jednak również i ci, którzy nie są nałogowcami. W środowisku uczniów istnieje swoista „presja grania”. Grających łączy wiele wspólnych doświadczeń, mają wiele tematów do rozmów. By nie być wykluczonym, czasami do gier zasiadają i takie dzieci, które same z siebie nie mają na to wcale tak wielkiej ochoty.

Dosyć ważnym ryzykiem jest też ryzyko związane z finansami. Wiele gier można wprawdzie pobrać za darmo, ale często zwiększanie szans w rozgrywce wiąże się z dokupieniem np. lepszego wirtualnego wyposażenia, dodatkowych poziomów itp. Czasem opłata wiąże się z



dostępem do opcji gry wieloosobowej w sieci („Tibia”, „Word of Warcraft”). Jeden z koszalińskich uczniów przyznał, że na grę „Tibia” wydał ok. 700 zł.

Ważnym problemem okazało się dostrzegana nadpobudliwość, nerwowość, a czasem nawet agresja graczy. Dodatkowym problemem są koszty emocjonalne – dzieci przeżywają porażki w grze, a w grach wieloosobowych możliwe są też negatywne sytuacje społeczne, agresja werbalna.

Badani utrzymywali, że w rezultacie „bombardowania” bodźcami umysłu gracza podnosi się próg, powyżej którego podejmowana jest reakcja, w związku z czym np. graczom nie podobają się np. stare, „wolne” bajki, typu „Reksio”. Nauczyciele postrzegają, że w konsekwencji nauka jest dla gracza zbyt wolna i za mało stymulująca.

Nauczyciele zauważali też inny związek gier ze zdolnościami do uczenia się. Wskazywali, że gry sugerują pewne zasady dotyczące mechaniki wygrywania. Rzadko trzeba powtarzać w tym procesie nudne czynności. Od razu wiadomo, czy idzie dobrze, czy źle. Tymczasem życie i prawdziwa nauka często nie oferują tak luksusowych warunków – pomimo starań nauczycieli nie można podawać tak często jak w grze informacji zwrotnych, a czasem nawet solidna praca nie jest gwarancją sukcesu.

Przykłady takie można mnożyć – w zasadzie wszystkie gry – nawet symulacyjne – upraszczają rzeczywistość w celu uprzyjemnienia rozgrywki, co może prowadzić do złej oceny ryzyka w prawdziwym życiu.

Gry – zdaniem badanych – niosą też niebezpieczeństwo pogorszenia funkcjonowania fizycznego graczy. Zdecydowana większość polega na niewymagającej wysiłku fizycznego, stacjonarnej interakcji z komputerem. Gracze mają mniej czasu (a często i ochoty) na aktywność fizyczną, sport. Nauczyciele wskazują, że zmęczenie uczniów w szkole wynika czasem z nocnego grania, po którym nie odpoczęli.

Często graniu wiąże się też z niezdrowym odżywianiem. Uczniowie przyznawali, że do rozgrywek zasiadają z mało zdrowymi przekąskami i napojami.

#### **Informacja o Instytucie Badań Edukacyjnych:**

Instytut Badań Edukacyjnych (IBE) zatrudnia około 150 badaczy zajmujących się edukacją – socjologów, psychologów, pedagogów, ekonomistów, politologów i przedstawicieli innych dyscyplin naukowych – wybitnych specjalistów w swoich dziedzinach. Instytut uczestniczy w krajowych i międzynarodowych projektach badawczych, przygotowuje raporty, sporządza ekspertyzy oraz pełni funkcje doradcze w tym zakresie, aktywnie promuje politykę edukacyjną opartą na faktach (evidence-based policy and practice) i szczególnie dużą wagę przywiązuje do badań, których wyniki mogą zostać wykorzystane w praktyce i polityce edukacyjnej na szczeblu krajowym, jak i lokalnym.

[www.ibe.edu.pl](http://www.ibe.edu.pl)



**Informacje o projekcie Entuzjaści Edukacji:**

Celem głównym projektu systemowego „Badanie jakości i efektywności edukacji oraz instytucjonalizacja zaplecza badawczego” (Entuzjaści Edukacji) jest wzmocnienie systemu edukacji w zakresie badań edukacyjnych oraz zwiększenie wykorzystywania wyników badań naukowych w polityce i praktyce edukacyjnej oraz w zarządzaniu oświatą. Projekt jest realizowany przez IBE ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki, Priorytet III: Wysoka jakość systemu oświaty, Poddziałanie 3.1.1 Tworzenie warunków i narzędzi do monitorowania, ewaluacji i badań systemu oświaty.

[www.eduentuzjasci.pl](http://www.eduentuzjasci.pl)

