

Henryk NOGA

Uniwersytet Pedagogiczny w Krakowie, Polska

Postrzeżenie rzeczywistości a postawy twórcze graczy komputerowych i osób niegrających

Wstęp

Dwa różne rodzaje orientacji wobec samego siebie i wobec świata, wymieniane między innymi przez E. Fromma, ukazują dwa różne sposoby rozumienia człowieka oraz otaczającej go rzeczywistości [Fromm 2007; Gałkowska 2000: 81]. Ustosunkowanie człowieka do rzeczywistości można rozpatrywać jako realizację dwóch postaw: „mieć” i „być”.

Postawy „być” i „mieć”

Są to postawy przeciwstawne. Orientacja „być” charakteryzuje się postawą otwartego, ufego, wielowymiarowego, pełnego wewnętrznego zaangażowania ustosunkowania się do świata. Jej cechami charakterystycznymi są między innymi zachwyty i podziw wobec świata, poczucie wolności czy wdzięczności. Tak więc osoba reprezentująca postawę „być” charakteryzuje się wytrwałością i twórczością, a przede wszystkim ma poczucie sensu istnienia.

Osoby prezentujące postawy „mieć” i „być” mają zupełnie inne podejście do otaczającej je rzeczywistości. Postawa „mieć” charakteryzuje się biernym podejściem do świata w różnych jego aspektach. Osoba czuje się z niego wyobcowana i dlatego też pozostaje ostrożna i podejrzliwa wobec innych ludzi. Osoba reprezentująca tę postawę koncentruje się głównie na nabywaniu i zawłaszczaniu, a więc czynieniu wszystkich i wszystkiego swoją własnością. Dlatego też swoją samoocenę i samoakceptację opiera głównie na tym, co posiada. Jej życie jest podporządkowane zewnętrznym wartościom i innym ludziom [Gałkowska 2000: 81–83].

Badania graczy komputerowych i osób niegrających, prowadzone w Katedrze Psychologii Wychowawczej i Rodziny KUL, dowiodły, na ile każda z tych dwóch postaw jest obecna w badanych grupach. Analizowano, czy długotrwałe granie w gry może warunkować obecność którejś z tych postaw. Po porównaniu wyników badań dzieci „komputerowych” i „niekomputerowych” okazało się, że granie w gry komputerowe znacząco przyczynia się do kształtowania w dziecku postawy „mieć”.

Spędzanie czasu wolnego a poziom postaw twórczych

Grono badaczy, na podstawie ankiet i rozmów kierowanych, przeanalizowało między innymi ustosunkowanie się grających i niegrających do własnej osoby, stosunek do innych ludzi, stosunek do przemijania, cierpienia i śmierci.

Omawiając postawy twórcze badanych, warto zwrócić uwagę na sposób spędzania wolnego czasu przez badanych. Wolny czas bowiem daje szansę i możliwość planowania i podejmowania różnorodnych przedsięwzięć mających cechy twórczego działania. Wyniki badań analizowano z podziałem na badanych o WPPT i NPPT.

Badani o WPPT, zarówno chłopcy, jak i dziewczęta, najczęściej wolny czas spędzają wykonując różnorakie prace wytwórcze i majsterkując. W przypadku chłopców są to często prace związane z rozbudową i konfiguracją komputera, pomocą ojcu w domowych pracach technicznych oraz modelarstwem. Podejmowane działania wytwórcze dziewcząt mają nieco inny charakter i związane są najczęściej z różnorakimi pracami kulinarnymi.

Dla chłopców z grupy o WPPT stosunkowo duże znaczenie ma także sport. Tę kategorię wyróżnia 20,69% chłopców. Dla dziewcząt z tej grupy ważniejsze miejsce niż zaangażowanie w sport zajmuje telewizja. 14,28% dziewcząt z tej grupy spędza wolny czas oglądając telewizję. W grupie o WPPT badani deklarują, że gry komputerowe zajmują marginalne miejsce w ich budżecie czasu wolnego. Tylko 5,24% chłopców i 4,18% dziewcząt deklaruje, że w ten sposób spędza wolny czas.

Zupełnie odmiennie wolny czas spędzają badani z grupy o NPPT. Z tej grupy aż 44,63% chłopców i 27,27% dziewcząt spędza wolny czas grając w gry komputerowe. W grupie badanych o małym poziomie postaw twórczych (NPPT) ważne miejsce w budżecie czasu wolnego zajmuje telewizja. Aż 38,41% badanych chłopców i 36,36% dziewcząt twierdzi, że wolny czas spędza oglądając telewizję.

Na uwagę zasługuje fakt, że w grupie o NPPT tylko 3,38% chłopców oraz 6,06% dziewcząt wolny czas poświęca na wykonywanie różnorodnych prac twórczych.

W podejmowaniu działań twórczych, w rozwijaniu odpowiedzialności, sumienności, umiejętności współdziałania, współpracy i staranności duże znaczenie mają elementy związane z samooceną [Nowacki 2005: 98]. I tak dla grupy o WPPT najważniejszy jest pozytywny stosunek do innych. Uważa tak aż 24,48% chłopców oraz 20,55% dziewcząt z tej grupy. Zupełnie odmiennie postrzegają tę kategorię badani z grupy o NPPT. Tutaj pozytywny stosunek do innych jest uznawany za ważny jedynie dla 9,60% chłopców oraz 12,12% dziewcząt.

Dla badanych o WPPT bardzo ważną kategorią są także pozytywne cechy charakteru. Jako ważną uznaje tę kategorię 23,61% chłopców oraz 23,69%

dziewcząt. W tej grupie (o NPPT) jako najważniejsze kategorie wybierane są – zarówno przez chłopców (13,55%), jak i dziewczęta (18,18%) – spokój i opanowanie, a także pozytywne cechy charakteru, które są ważne dla 18,07% chłopców tej grupy.

Miejsce powyższych kategorii w hierarchii ważności zdaniem badanych decyduje o odważnym podejmowaniu działań twórczych, bez porównywania się z innymi i lęku o własny wizerunek.

Również ogólna ocena siebie jest trochę inna w tych dwóch grupach.

W opisie siebie badani o WPPT częściej wymieniają swoje pozytywne cechy charakteru. Natomiast badani z grupy o NPPT częściej przyznają się do negatywnych cech. Także częściej określają siebie jako nerwowych, w przeciwieństwie do badanych z grupy o WPPT, którzy twierdzą, że są opanowani i spokojni.

Trochę inaczej przedstawiają się wypowiedzi w obydwu grupach. Również na temat dążenia do różnego rodzaju twórczości „niekomputerowi” częściej deklarują chęć bycia lepszym człowiekiem. „Komputerowcy” natomiast chcą pozostać tacy, jacy są.

Wskazane na podstawie badań – wykonanych z użyciem kwestionariusza ankiety opracowanego w oparciu o kwestionariusz twórczego zachowania KANH S. Popka – wyróżnienie zauważalne jest także podczas analizy niektórych kategorii wybieranych przez badanych podczas dalszych badań. W obu wyróżnionych podczas pierwszej części badań grupach zauważalne jest wyraźne zróżnicowanie „chęci do podejmowania lub niepodejmowania działań”. I tak aż 85,42% chłopców oraz 80,48% dziewcząt z grupy o WPPT wyraża chęć podejmowania działań twórczych. Z grupy o dużym poziomie postaw twórczych (WPPT) jedynie 6,99% chłopców i 11,49% dziewcząt nie chce podejmować działań twórczych.

Zupełnie inaczej ta kategoria traktowana jest przez drugą grupę (o NPPT). Większość badanych z tej grupy deklaruje, że nie chce podejmować działań twórczych. Twierdzi tak aż 68,36% chłopców i 57,57% dziewcząt z tej grupy.

W grupie o NPPT stosunkowo mało badanych deklaruje, że chce podejmować działania twórcze. Tak deklaruje 23,16% chłopców oraz 33,33% dziewcząt tej grupy.

Jak pokazują wyniki badań, nie dostrzega się wyraźnego zróżnicowania niektórych cech badanych osób z poszczególnych grup. Jedynie nieco większą nieufność wobec innych zauważa się w grupie o NPPT. Także nieznacznie większe zaufanie i otwartość zauważamy u badanych z grupy o WPPT.

„Komputerowcy” i „niekomputerowcy” różnią się także w podejściu do tak ważnych, a nieodłącznie towarzyszących człowiekowi w życiu zagadnień, jak cierpienie i śmierć. Według wspomnianych już powyżej badań chłopcy niegrający za często w gry komputerowe znacznie częściej ujawniają współczucie wobec cierpiących niż ich rówieśnicy z grupy „komputerowej”. Ci z kolei na cier-

pienie innych pozostają często obojętni. Wśród ich wypowiedzi są takie, jak: „niektórym się to należało, nic nie czuję, są mi obojętni”. Można więc przypuszczać, iż jest to uwarunkowane częstym oglądaniem cierpień wirtualnych przeciwników, wtedy gdy zadaje się im śmierć. Ponieważ granica pomiędzy realnym światem a tym z ekranu monitora zaciera się, może po wielu godzinach grania prawie zaniknąć i być prawie niezauważalna dla grającego.

W podejmowaniu twórczych działań, poprzez które kształtują się postawy twórcze, istotną rolę odgrywają cechy mające związek z empatią, umożliwiające współpracę i współdziałanie w podejmowanych działaniach. Ma to szczególne znaczenie biorąc pod uwagę osoby cierpiące. Oddziaływanie gier związane jest bowiem z mechanizmami występującymi w grach [Gałkowska 2000: 14–15]. Jak wskazuje analiza treści gier komputerowych, wiele jest gier, w których kierowany przez gracza bohater wykazuje określone postawy właśnie wobec osób cierpiących, słabych, wymagających wsparcia i pomocy [Noga 2005: 146 i nn.]. Postawa bohatera, z którym utożsamia się grający, z czasem jest tożsama z postawami ujawnianymi przez graczy w relacjach z innymi.

W grupie o WPPT jako najważniejsze wyróżnia się takie kategorie, jak: współczucie oraz życzliwość i chęć pomagania. I tak kategoria „współczucie” wybierana jest przez 41,10% chłopców oraz 40,76% dziewcząt. W dalszej kolejności w tej grupie jako ważne podawane są: „życzliwość i pomaganie”. Tę kategorię wybiera 26,82% chłopców oraz 28,91% dziewcząt. W grupie o WPPT stosunkowo niewiele badanych wybiera „obojętność” jako kategorię wyrażającą stosunek wobec cierpiących.

W grupie o NPPT badani najczęściej wykazują obojętność wobec osób cierpiących. Kategorię „obojętność” deklaruje 40,67% chłopców oraz 36,36% dziewcząt.

Interesujące jest, że „współczucie” (najczęściej wybierana kategoria przez badanych z grupy o WPPT) w grupie o NPPT jest kategorią najrzadziej wybraną, wskazuje na nią bowiem jedynie 14,12% chłopców oraz 12,12% dziewcząt z tej grupy.

Także stosunek do śmierci wydaje się być trochę inny dla obydwu grup. Wśród chłopców „komputerowych” śmierć budzi najczęściej lęk. Wśród „niekomputerowych” częściej zdarzają się deklaracje braku lęku wobec tej nieuchronnej kolei losu [Gałkowska 2000: 90–96].

Zauważając zarówno zróżnicowany poziom zainteresowania grami komputerowymi, multimediami, jak i zróżnicowany stopień zainteresowania filmami, stwierdzono różnorakie postawy: wobec siebie samego, wobec innych, wobec przyrody, a także wobec cierpienia czy śmierci.

Badani o WPPT w większości deklarują brak lęku przed śmiercią. Twierdzi tak aż 57,14% chłopców oraz 56,44% dziewcząt. Może to wynikać z tego, że śmierć jest dla badanych odległą perspektywą, mimo że spotykają się ze śmier-

cią medialnych postaci. W powyższej grupie lęk i obawę przed śmiercią deklaruje 42,85% chłopców oraz 43,55% dziewcząt.

W drugiej wyróżnionej grupie (o NPPT) lęk i obawa przed śmiercią towarzyszy 55,93% chłopców oraz 60,60% dziewcząt. Brak lęku deklaruje mniejsza część badanych z tej grupy.

W grupie o WPPT badani w przeważającej mierze deklarują „podziw dla piękna przyrody”. Deklaruje tak aż 96,50% chłopców oraz 94,42% dziewcząt. Natomiast jedynie kilkanaście osób wybiera kategorię: „obojętność wobec piękna przyrody” (3,49% chłopców oraz 5,57% dziewcząt).

Nieco inny rozkład deklaracji występuje w grupie o NPPT. Tutaj zauważamy jedynie nieznaczną przewagę wybierających kategorię: „podziw dla piękna przyrody”. Tę kategorię wybiera 54,23% chłopców oraz 57,57% dziewcząt w tej grupie. „Obojętność wobec piękna przyrody” w grupie o NPPT wskazuje stosunkowo dużą liczbą badanych – 45,76% chłopców oraz 42,42% dziewcząt.

Na podstawie wyników tych badań można stwierdzić, że dzieci „komputerowe” reprezentują w przeważającej mierze postawę „mieć” niż „być”, natomiast „niekomputerowe” odwrotnie.

Dla większości „komputerowców” charakterystyczne jest więc opieranie swojej samooceny na tym, co się posiada. Niejednokrotnie wynika to z poczucia zagrożenia i niepokoju, a także dążenia do panowania nad drugim człowiekiem, a także odbierania innych jako zagrożenia. Jest to więc postawa egocentryczna. Również cierpienie jest raczej uznawane za niezasłużone i krzywdzące. Współczucie innym wydaje się więc być raczej zbyt rzadkie. Śmierć, rozumiana jako kres wszystkiego, przepełnia niepokojem i lękiem. Przyroda jest dla „komputerowców” raczej obojętna. Czują się zatem ogólnie wyobcowani w stosunku do świata i innych ludzi. W świetle badań jest więc w nich więcej z postawy „mieć” niż „być”.

Natomiast wśród „niekomputerowców” dominuje raczej postawa „być”. Większość przedstawicieli tej grupy charakteryzuje się pozytywnym stosunkiem do samego siebie. Widzą potrzebę doskonalenia własnej osoby oraz otwartości na innych. Częściej również przedstawiciele tej grupy potrafią cierpieć i współcierpieć, a także współczuć innym. „Niekomputerowcy” są również zafascynowani swoim życiem i nie odczuwają tak dużego lęku wobec upływającego czasu. Częściej pociąga ich przyroda i fascynuje świat. Postawa „niekomputerowca” ma więc w sobie więcej z „być” niż „mieć”. „Niekomputerowców” cechuje także większa otwartość i zaufanie do otaczającego świata [Gałkowska 2000: 82–84].

Literatura

- Braun-Gałkowska M. (2000), *Zabawa w zabijanie*, Warszawa.
Fromm E. (2007), *Być czy mieć*, Rebis.

- Hudy W. (2007), *Cyberuzależnienie a zdrowie* [w:] *Cyberuzależnienie. Przeciwdziałanie uzależnieniom od komputera i Internetu*, Kraków.
- Noga H. (2005), *Bohaterowie gier komputerowych – implikacje pedagogiczne*, Kraków.
- Nowacki T.W. (2005), *Tworząca ręka*, Warszawa.
- Pytel K. (2006), *Wpływ Internetu na rozwój i zachowanie dzieci i młodzieży* [w:] *Cyberuzależnienie. Przeciwdziałanie uzależnieniom od komputera i Internetu*, Kraków.

Streszczenie

Pojęcie „twórczość” jest trudne do dokładnego określenia. Aby można było zdefiniować twórczość, należy podjąć próbę zrozumienia procesu twórczego. Dodatkowym problemem jest indywidualne i różnorodne rozumienie twórczości i procesu twórczego. Wielu uczonych próbowało na swój sposób definiować to pojęcie. Wydaje się, że najtrafniej omawiane pojęcie można określić jako świadomą działalność prowadzącą do tworzenia nowych i oryginalnych przedmiotów materialnych. Taka definicja pojęcia jednak nie w pełni oddaje jego złożoność. Każdy jest zdolny do tworzenia, problem polega jednak na tym, że niekiedy zanika potrzeba bycia taką osobą. Niekiedy bowiem wymaga się od nas umiejętności odtwórczych, zaleca się nam naśladowanie innych. Może tak być zarówno w szkole, gdzie system nauki uczy schematycznego działania, jak i w miejscu pracy, gdzie twórczość niekiedy ma mniejsze znaczenie, a liczy się naśladowanie i szablonowe postępowanie. Dodatkowo dostęp do mediów i multimediów sprawia, że często wygodniej jest być osobą odtwórczą. Interesujące wydaje się zagadnienie: jak multimedialne programy komputerowe i ich treści wpływają na kształtowanie postaw twórczych. W szczególności – wobec dużej popularności gier komputerowych – ciekawe wydaje się, na ile udział dzieci i młodzieży w grach komputerowych wpływa na ich postawy twórcze.

Słowa kluczowe: twórczość, gra komputerowa, multimedia, komputer.

Perception of reality and artistic attitudes of computer games payers and non-players

Abstract

The term ‘artistic work’ is difficult to define precisely. To make its definition one has to understand the whole artistic process. There is an additional issue which makes the thing problematic and it is the individuality and uniqueness of every person. There have been plenty of scholars trying to define the term. It can be assumed that the most accurate definition of artistic work is the one stating that it is a conscious act leading to the creation of new and genuine objects. However, such a definition still does not show the complexity of the phenome-

non. Everyone is able to create but sometimes the need to do it vanishes. It may be caused by the fact that we are often required to be imitative and to behave the way other people do. Such a tendency can be observed on almost every stage of our lives. Both at school, where the educational system teaches to follow patterns and at work where being creative often is not as important as being able to imitate and behave stereotypically. Additionally, our access to media and multimedia creates a situation in which being imitative has become so obvious that the boundary between creative and imitative individuals is fading away. It seems to be interesting to consider and analyze the issue: how multimedia and computer programs and their cognitive values influence artistic creation. In particular, taking into consideration huge popularity of computer game, it seems interesting whether playing them influences children and young people's creative attitudes.

Key words: artistic work, computer games, multimedia, computer.