

**Marcin Prościak**

student, Uniwersytet Śląski w Katowicach

## Wpływ rozwoju sceny e-sportowej na pokolenie młodych – na wybranych przykładach gier MOBA

[...] **e-sporty** – zmagania graczy, w których podstawą sukcesu jest trening opierający się na praktyce manualnej i/lub zdobywaniu wiedzy z zakresu strategii rozgrywki. Istotą gier tego typu jest rywalizacja, co z reguły zostaje podkreślone przez dynamiczne tempo rozgrywki. Każda potyczka ma swój rezultat, pozwalający jasno określić, który gracz (lub zespół graczy) jest zwycięzcą, a kto został pokonany<sup>1</sup>.

Współcześni badacze dopominają się o przywrócenie terminu groznawstwo do polskiego dyskursu naukowego. Dotąd z badaniem gier łączono termin ludologia<sup>2</sup>. Wspomaganie rozwoju kompetencji diagnostycznych nauczycieli można łączyć z symulacją rzeczywistości, którą definiuje Bolesław Niemierko<sup>3</sup> jako „upodobnienie sytuacji w grze do rzeczywistości przez naśladowanie jej cech istotnych”<sup>4</sup>. Według Alana Turinga „gry komputerowe są symulacjami”<sup>5</sup>. Samo pojęcie gry komputerowej można kojarzyć z systemem reguł ze zmiennym i policzalnym rezultatem<sup>6</sup>.

Rozwój cywilizacji i technologii sprzyja wytworzeniu się osobowości „człowieka-komunikatora (*homo communicans*)”<sup>7</sup>. Wirtualna rzeczywistość – jak pisze Stanisław Juszczuk – traktowana jest „jako nośnik idealnej wolności, doświadczeń bez ograniczeń, bez strachu i frustracji”<sup>8</sup>. W obecnych czasach nie da się uniknąć gier komputerowych z powodu różnorodnych uwarunkowań społecznych<sup>9</sup>.

<sup>1</sup> M. Filiciak, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006, s. 76.

<sup>2</sup> „Groznawstwo (*gamestudies*) jest szerokim terminem ujmującym badanie gier wszelakimi metodami badawczymi i z różnych perspektyw, natomiast ludologia (*ludology*) koncentruje się na badaniu struktury, mechaniki i zasad gry [...]. Tym samym ludologia wchodzi w zakres groznawstwa i jest w jej obrębie jedną ze specjalizacji, a nie równorzędnym, tym bardziej zamiennym terminem”. Por. K. Marak, M. Markocki, *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze. Studia przypadków*, Wydawnictwa Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń 2016, s. 44.

<sup>3</sup> B. Niemierko, *Kształcenie szkolne. Podręcznik skutecznej dydaktyki*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2007, s. 116.

<sup>4</sup> A. Ławiński, *Gamifikacja. Jak zastosować symulacyjne gry komputerowe w szkole* [w:] B. Niemierko, M. K. Szmigiel (red.), *Diagnozowanie twórczości uczniów i nauczycieli*, GRUPA TOMAMI, Kraków 2016, s. 578.

<sup>5</sup> M. Filiciak, dz. cyt., s. 28.

<sup>6</sup> D. Urbańska-Galanciak, *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2009, s. 44.

<sup>7</sup> T. Goban-Klas, *Cywilizacja medialna. Geneza, ewolucja, eksplozja*, WSiP, Warszawa 2005, s. 11.

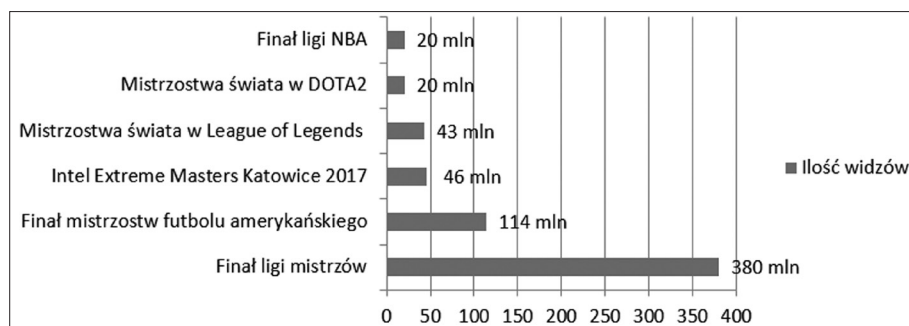
<sup>8</sup> S. Juszczuk, *Człowiek w świecie elektronicznych mediów – szanse i zagrożenia*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2000, s. 146.

<sup>9</sup> Th. Feibel, *Zabójca w dziecinnyim pokoju. Przemoc i gry komputerowe*, tłum. A. Malinow, Instytut Wydawniczy Pax, Warszawa 2006, s. 54.

Stąd celem referatu uczyniono przedstawienie wpływu sceny e-sportowej na pokolenie młodych ludzi, którzy traktują ją jak **sposób na życie**. **Badania te miały na celu pokazanie nauczycielom zasad funkcjonowania uczniów we współczesnym świecie, co może się okazać przyczynkiem do zmiany postrzegania uczniów przez nauczycieli i stworzenia w przyszłości nowych metod pracy w szkole z pokoleniem Z**<sup>10</sup>. Żeby zobrazować problem, przeprowadzono ankietę pod tytułem „Wpływ gamingu na wyniki nauczania języka polskiego w szkołach”<sup>11</sup>. Wzięło w niej udział 1789 respondentów, wśród których byli zwłaszcza uczniowie i abiturienti szkół średnich. Została ona przeprowadzona w grupie fanów jednego z najbardziej znanych polskich streamerów Arquela, który na portalu społecznościowym Facebook posiada grupę zrzeszonych fanów o nazwie „Arquelownia”. W celu zobrazowania skali problemu stworzono również infografikę pt. „E-sport zabawa czy sposób na życie”<sup>12</sup>. Ze względu na fakt, że jest to nowe zjawisko i brak opracowań naukowych, do badań wykorzystano źródła internetowe.

W celu zobrazowania skali zjawiska warto na początku przyjrzeć się statystykom ilościowym wpływu e-sportu na życie ludzi na świecie.

Zaprezentowano sześć wykresów utworzonych na podstawie danych zawartych w autorskiej infografice.



Wykres 1. Oglądalność rozgrywek e-sportowych i sportowych na świecie w 2017 roku

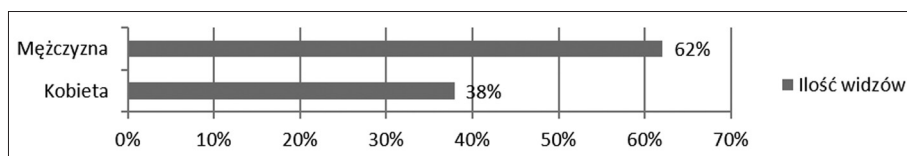
**Źródło:** Infografika nr 1 *E-sport Zabawa czy sposób na życie* - opracowanie własne na podstawie stron internetowych zamieszczonych w bibliografii

Pierwszy wykres przedstawia statystykę oglądalności e-sportu w porównaniu z innymi imprezami sportowymi. Przykładowo największa w Polsce impreza e-sportowa Intel Extreme Masters Katowice 2017 osiągnęła oglądalność 46 milionów widzów.

<sup>10</sup> Renata Gut i Agnieszka Gut w swojej książce określili takich uczniów jako Pokolenie Z. Zob. R. Gut, A. Gut, *Pokolenie Y*, Instytut Talentów FLASHPOINT, Warszawa 2015 (tu: materiały szkoleniowe: Renata Gut, Środowisko VUCA – kompetencje przyszłości, rgut@instytuttalentow.pl).

<sup>11</sup> [https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScx7WqAbf1r0QapXVx5\\_j0ern0u1Po50DiEJ8eHtag9-GZP0Q/viewform](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScx7WqAbf1r0QapXVx5_j0ern0u1Po50DiEJ8eHtag9-GZP0Q/viewform) [dostęp: 3.06.2018].

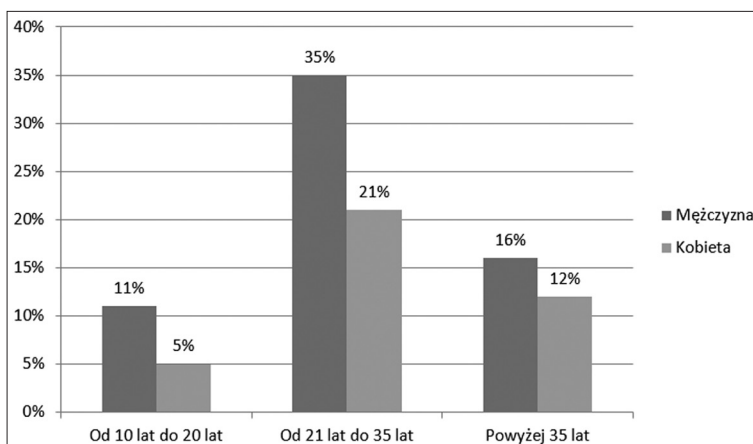
<sup>12</sup> Autorzy: Marcin Prościak, Paweł Dudek, Marta Kończyk, Łukasz Markiewicz. Opracowano na podstawie stron internetowych, których wykaz znajduje się w bibliografii.



Wykres 2. Płeć grających w gry e-sportowe w 2017 roku

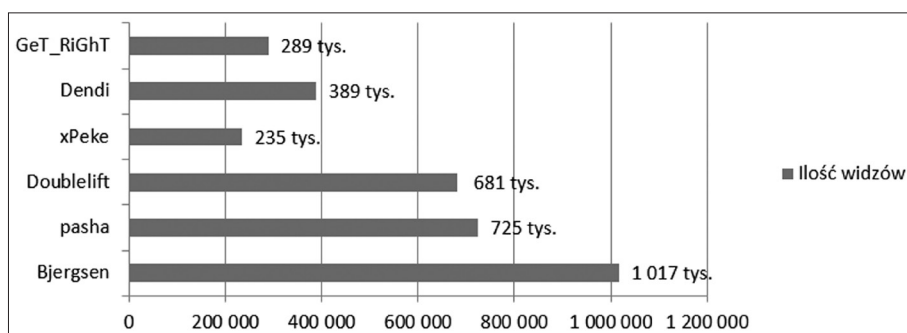
Źródło: Infografika nr 1 *E - sport Zabawa czy sposób na życie* - opracowanie własne na podstawie stron internetowych zamieszczonych w bibliografii

Z wykresu wynika, że w gry e-sportowe na świecie gra – 62% mężczyzn i 38% kobiet.



Wykres 3. Wiek grających w gry e-sportowe w 2017 roku

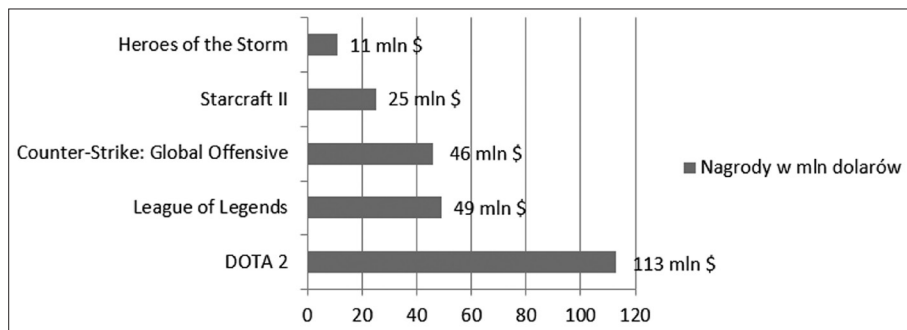
Źródło: Infografika nr 1 *E - sport Zabawa czy sposób na życie* - opracowanie własne na podstawie stron internetowych zamieszczonych w bibliografii



Wykres 4. Liczba obserwujących kanały najpopularniejszych progamerów na platformie Twitch w styczniu 2018 roku

Źródło: Infografika nr 1 *E - sport Zabawa czy sposób na życie* - opracowanie własne na podstawie stron internetowych zamieszczonych w bibliografii

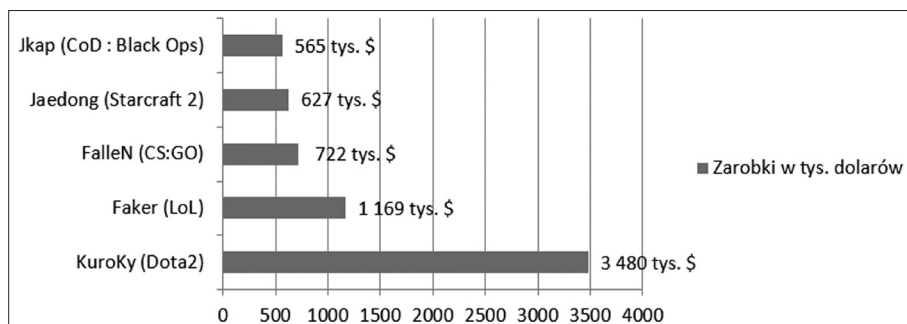
Przedstawiony wykres 4 prezentuje liczbę obserwujących najpopularniejszych progamerów na platformie Twitch. Badania przedstawiają dane ze stycznia 2018 roku. Okazuje się, że przykładowa liczba fanów jednego z wybranych najbardziej popularnych progamerów na świecie wyniosła 1 milion 17 tysięcy osób. Natomiast polski progamer Pasha, który gra w Counter-Strike Global Offensive, miał 725 tysięcy fanów.



Wykres 5. Gry e-sportowe z największymi pulami wygranych nagród w 2017 roku

**Źródło:** Infografika nr 1 *E- sport Zabawa czy sposób na życie* - opracowanie własne na podstawie stron internetowych zamieszczonych w bibliografii

Okazuje się, że największą pulę nagród w 2017 roku zdobyła gra Dota 2, uzyskując 113 milionów dolarów. Gra MOBA, która jest konkurentem gry Dota 2, League of Legends uzyskała 49 mln dolarów.



Wykres 6. Najwyższe roczne zarobki pochodzące z nagród dla najpopularniejszych graczy e-sportowych na świecie w 2017 roku

**Źródło:** Infografika nr 1 *E- sport Zabawa czy sposób na życie* - opracowanie własne na podstawie stron internetowych zamieszczonych w bibliografii

Jak widać z powyższego zestawienia, najlepsze zarobki gracza w badanym roku wyniosły 3 480 tysięcy dolarów.

Jedną z możliwości jest zarabianie pieniędzy dzięki funkcji streamera w grach komputerowych. Autorytetem młodzieży stają się streamerzy, którzy prowadzą transmisję online zazwyczaj z tego, gdy jest gra w gry komputerowe.

Młodzi często budują swoje poglądy życiowe poprzez symulację, którą tworzy gra. Asymilują się z obecnymi trendami i poglądami na życie swoich idoli, w których są zapatrzeni, i stają się ich fanatykami. Przykładowo jeden z najbardziej popularnych streamerów w Polsce, „Xayoo”, uplasował się w czerwcu 2018 roku na pierwszym miejscu rankingu. Jego liczba fanów wynosi ponad 212 tysięcy, a maksymalna liczba widzów przekroczyła prawie 20 tysięcy. Oto ranking popularności polskich streamerów, odnotowany w czerwcu 2018 roku na platformie Twitch<sup>13</sup>.

**Tabela 1. Wykaz popularności dziesięciu najpopularniejszych polskich streamerów w czerwcu 2018 roku**

Nr	Streamer	Najpopularniejsza gra	Godziny oglądane	Maksymalna ilość widzów	Średnia widzów	Czas online (w godzinach)	Obserwujący: fani na platformie Twitch
1.	Xayoo	IRL	765 993 h	19 903	8 179	94 h	217 779
2.	Izakoo	Counter – Strike: Global Offensive	613 368 h	19 205	6 086	101 h	1 018 963
3.	Pago3	Grand Theft Auto V	605 918 h	11 249	3 526	172 h	199 742
4.	H2P_Gucio	IRL	547 556 h	9 679	3 953	139 h	86 427
5.	Ewroon	Grand Theft Auto V	403 241 h	7 332	2 894	140 h	129 786
6.	Buli	Grand Theft Auto V	375 083 h	5 511	1 587	237 h	45 202
7.	Overpow	League of Legends	348 963 h	6 508	2 264	155 h	175 952
8.	Nervarien	League of Legends	320 234 h	11 376	2 721	118 h	390 167
9.	Kubon_	League of Legends	263 529 h	6 637	1 246	212 h	203 741
10.	Inet_Easy	F1 2017	213 248 h	2 285	701	305 h	35 139

**Źródło:** <https://streamerzy.pl/ranking-06-2018/>

E-sport ma ogromny wpływ na młodzież szkolną, ponieważ angażuje ich cenny czas i poświęcają mu zbytnią uwagę, zaniedbując często obowiązki szkolne. Popularni streamerzy, np. na Twitchu, poprzez reklamy i promocję różnych firm czy marek, zarabiają ogromne pieniądze na życie.

Japońska badaczka Mizuko Ito uważa, że media stanowią oznakę tożsamości, stylu i smaku. Wpływają na to, w jaki sposób młody człowiek jest postrzegany w grupie i jak sam postrzega innych<sup>14</sup>. Młodzi, szukając akceptacji we współczesnym świecie, wchodzą najczęściej w świat gier, który umożliwia im dobry w ich mniemaniu sposób ich postrzegania i akceptacji przez ludzi i ich samych. Z upływem czasu stają się coraz bardziej zaangażowani w taki sposób na życie. Wśród czynników sprzyjających rozwojowi internetoholizmu wymienia się siedem rodzajów gratyfikacji<sup>15</sup>:

<sup>13</sup> Twitch – strona internetowa, która oferuje publikację transmisji filmowej używana przez streamerów.

<sup>14</sup> J. Pyżarski, *Agresja elektroniczna wśród dzieci i młodzieży*, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 2009, s. 31.

<sup>15</sup> N. Ogińska-Bulik, *Uzależnienie od czynności. Mit czy rzeczywistość?*, Difin, Warszawa 2010, s. 63.

- przynależność do wirtualnej społeczności,
- uzyskiwanie potrzebnych informacji,
- doświadczenia estetyczne,
- możliwość oszczędzania i zarabiania pieniędzy,
- rozrywka,
- poprawa osobistego statusu,
- podtrzymywanie relacji interpersonalnych.

### **Rozumienie pojęcia gra MOBA pod kątem wpływu na młodych**

Wypada zacząć od definicji. Gra komputerowa to zbiorowa nazwa, którą określa się wszelkie gry i zabawy wykorzystujące możliwości komputera. Oto przykładowa definicja: Gra komputerowa jest [...] jedynym w swoim rodzaju zjawiskiem kulturowym, które łączy ludyczność, fikcyjność, bezproduktywność i normatywność z elektronicznym nośnikiem i interakcyjną realizacją, w której odbiorca jest w sposób konieczny twórcą niepowtarzalnego przekazu<sup>16</sup>.

Najpopularniejszy gatunek gier, które stały się „e-sportami”, to gatunek gier zwany MOBA, który został wymyślony przez twórców gry League of Legends – Riot Games. Określa się go jako Wielosobową Arenę Walk Online (MOBA, z ang. *Multiplayer Online Battle Arena*). Jest to podgatunek strategii czasu rzeczywistego (RTS), w której dwie drużyny walczą ze sobą na arenach map<sup>17</sup>.

Na przykładzie sportowej drużyny piłki nożnej można uzasadnić, że każda drużyna musi mieć tę samą liczbę zawodników aktywnych na polu gry, czyli boisku piłkarskim. Oto realne wymiary boiska FIFA, które ma w rozgrywkach lokalnych: długość od 90 do 120 metrów, a szerokość od 45 do 90 metrów. Natomiast w rozgrywkach ogólnoswiatowych wymiary te wynoszą od 100 do 110 metrów długości i od 64 do 75 metrów szerokości<sup>18</sup>. Przy czym boisko jest dzielone na dwie identyczne części, o równej powierzchni<sup>19</sup>. Te same zależności występują w grach e-sportowych. Obie drużyny mają równą szansę matematyczną, zarówno w grach sportowych, jak i e-sportowych. W grach MOBA pole gry jednej drużyny jest odbiciem lustrzanym pola gry drużyny drugiej<sup>20</sup>. Matematyczne szanse na wygraną w grach e-sportowych są dobierane tak przez twórców gier, aby stworzona przez nich gra stała się e-sportem. Na przykład, warunki początkowe każdej z drużyn przy rozpoczęciu gry są identyczne. Liczba graczy należących do poszczególnych drużyn jest równa. Przy czym usunięte zostaje zjawisko losowości liczb i zdarzeń podczas gry.

<sup>16</sup> P. Dębek, *Gra komputerowa i jej sąsiedzi*, „Chip” 1997, nr 12.

<sup>17</sup> League of Legends Wiki, <http://pl.leagueoflegends.wikia.com/wiki/MOBA> [dostęp: 18.05.2018].

<sup>18</sup> J.S. Blatter, *FIFA LAWS OF THE GAME 2015/2016*, <https://img.fifa.com/image/upload/datzdz0pms85gb-nqy4j3k.pdf> [dostęp: 20.05.2018].

<sup>19</sup> Wymiary boiska piłkarskiego [https://pl.wikipedia.org/wiki/Piłka\\_nożna](https://pl.wikipedia.org/wiki/Piłka_nożna) [dostęp: 15.06.2018].

<sup>20</sup> Zdjęcie pola gry w League of Legends <http://www.miestogier.pl/wiadomosc,28640.html> [dostęp: 15.06.2018].

## Wpływ gier komputerowych na postrzeganie świata przez młodych

Wpływ gier komputerowych na zachowania ludzi ma charakter zarówno pozytywny, jak i negatywny. Niektórzy grę na komputerze wykorzystują w celach charytatywnych. Przykładowo: „Polak pobił rekord Guinnessa w sesji grania na komputerze – przekroczył 135 godzin [...] wsparł w ten sposób fundacje charytatywne pomagające dzieciom chorym na raka”<sup>21</sup>.

Myśląc o negatywnym wpływie gier na ludzi, mówi się zazwyczaj o uzależnieniu, kiedy dzienny czas gry wynosi ponad 10 godzin<sup>22</sup>. Wyróżnia się kilka etapów uzależnienia<sup>23</sup>:

1. granie staje się najważniejszą aktywnością w życiu dziecka;
2. dziecko coraz więcej czasu spędza przy grach komputerowych, rezygnując z dotychczasowych aktywności;
3. objawy abstynencyjne – odizolowanie od komputera powoduje złe samopoczucie, rozdrażnienie, bezsenność, agresję, reakcje fizjologiczne, jak np. drżączka, depresja, a nawet próby samobójcze;
4. konflikt – osoba z powodu zaangażowania w gry komputerowe wchodzi w konflikt ze swoim najbliższym otoczeniem, najczęściej rodzicami;
5. drastyczne zmiany nastroju – przeżywanie albo dobrego nastroju, albo też poczucie odrętwienia, niemocy;
6. nawrót – po okresie samokontroli, a nawet zaprzestania zabawy grami komputerowymi pojawiają się powroty do patologicznego korzystania z gier.

Jednak udział w grze ma też zalety. Sprzyjają nauce, zwłaszcza nauce obsługi komputera. Wśród innych zalet edukacyjnych gier komputerowych wyróżniamy doskonalenie refleksu, zręczności manualnej, koordynacji wzrokowo-słuchowej. Poza tym rozwijają wyobraźnię przestrzenną, umiejętność planowania strategicznego, poszerzają wyobraźnię, uczą podejmowania decyzji. Stąd zdaniem Stanisława Kozaka: „Biorąc pod uwagę wszystkie argumenty za i przeciw, użytkowanie gier komputerowych nie niesie ze sobą żadnych zagrożeń, pod warunkiem, że jest to użytkowanie z umiarem i rozsądkiem”<sup>24</sup>.

Okazuje się, że niektóre gry wykorzystuje się w terapii zaburzeń percepcyjno-wzorkowych, percepcyjno-motorycznych czy też słuchowych. Gry dobrze wpływają na koncentrację uwagi, refleks, spostrzegawczość, wyobraźnię przestrzenną. Komputery wykorzystuje się w terapii logopedycznej, dyslektycznej i osób niepełnosprawnych<sup>25</sup>.

W celu zobrazowania wpływu rozwoju sceny e-sportowej na pokolenie młodych na podstawie wybranych przykładów gier MOBA stworzono ankietę o zasięgu ogólnopolskim. Wypełniło ją prawie dwa tysiące internautów. Byli to młodzi

<sup>21</sup> A. Chrzanowska, *Gdzie się podzieli mężczyźni*, „Charaktery” 2005, s. 68.

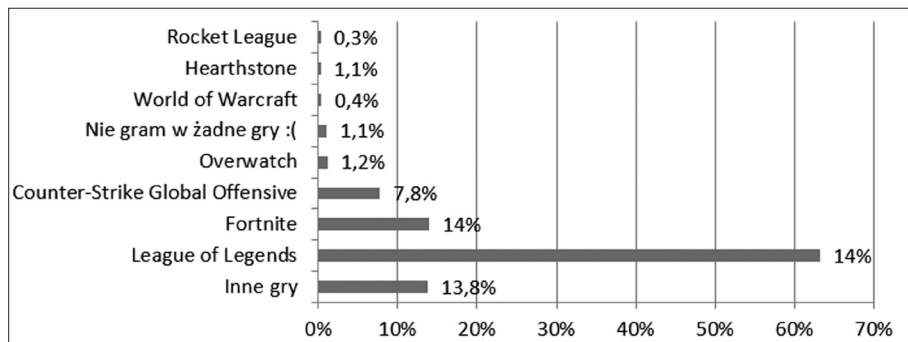
<sup>22</sup> Tamże, s. 70.

<sup>23</sup> S. Kozak, *Patologie komunikowania w Internecie. Zagrożenia i skutki dla dzieci i młodzieży*, Difin, Warszawa 2011, s. 132.

<sup>24</sup> Tamże, s. 123.

<sup>25</sup> K. Krystanek, *Oddziaływanie agresywnych gier komputerowych na dorastającą młodzież*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jana Kochanowskiego, Kielce 2011, s. 50–51.

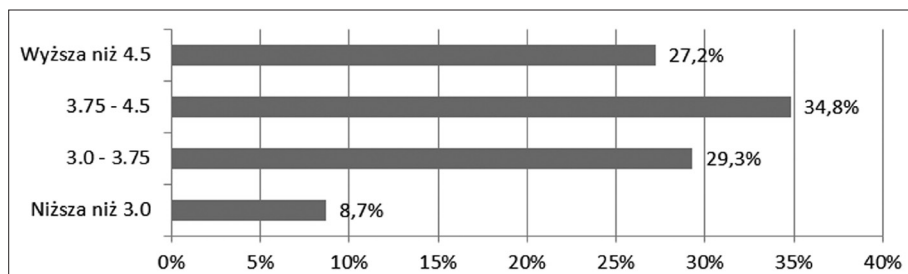
ludzie, uczniowie lub byli uczniowie, którzy grają w gry MOBA, zrzeszeni w grupie „Arquelownia” na portalu społecznościowym Facebook. Oto pytania ankietowe, które obrazują sposoby funkcjonowania współczesnej młodzieży.



Wykres 7. W którą grę online grasz najczęściej?

Źródło: [https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScx7WqAbf1r0QapXV5\\_j0ern0u1Po50DiEJ8eHtag9-GZP0Q/viewform](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScx7WqAbf1r0QapXV5_j0ern0u1Po50DiEJ8eHtag9-GZP0Q/viewform)

Z odpowiedzi internautów widać, że najbardziej popularne są gry MOBA takie jak League of Legends – 63, 2% oraz Fortnite – 14% badanych. Z tego powodu należy obecnie prowadzić badania naukowe na temat wpływu gier MOBA na pokolenie młodych. Mimo wciąż rosnącej popularności tych gier i wyparcia przez gatunek gier MOBA innych gatunków gier, brakuje badań naukowych w tej dziedzinie<sup>26</sup>.



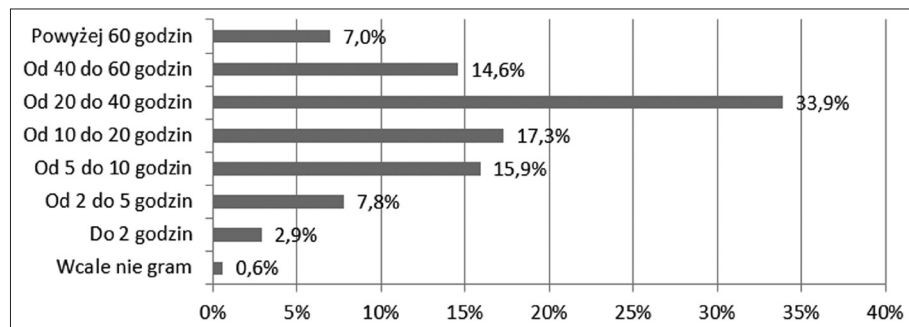
Wykres 8. Jaka jest lub była twoja średnia ocen w szkole?

Źródło: [https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScx7WqAbf1r0QapXV5\\_j0ern0u1Po50DiEJ8eHtag9-GZP0Q/viewform](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScx7WqAbf1r0QapXV5_j0ern0u1Po50DiEJ8eHtag9-GZP0Q/viewform)

Biorąc pod uwagę grupę badawczą, trzeba podkreślić, że respondentami były wszystkie grupy wiekowe uczniów oraz młodzież, która niedawno ukończyła edukację. W tym 27% respondentów przyznaje się do średniej większej niż 4,5. Największa grupa badanych (około 35%) zdobyła średnią od 3,75 do 4,5. Uczniów osiągających wyniki niższe niż 3,0 było 8,7%. Wynika stąd, że wypowiadali się z reguły uczniowie bardzo dobrzy, dobrzy oraz przeciętni.

<sup>26</sup> Istnieje jedynie książka biograficzna organizacji Fnatic, która przedstawia drogę do sławy w grach MOBA. Por. FNATIC, M. Diver, *Jak zostać progamerem? E-sportowy przewodnik po świecie League of Legends*, Wydawnictwo Sonia Draga, Katowice 2016.

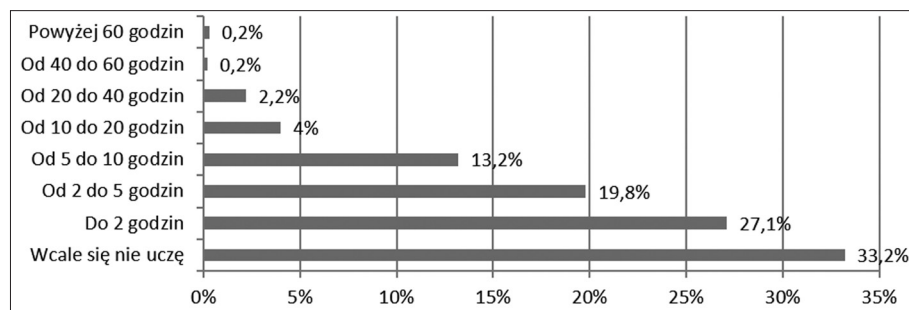
Wyniki nauczania w Polsce można łączyć z brakiem współpracy uczniów z nauczycielami. Z badań PISA dotyczących relacji uczeń – nauczyciel wynika, że z grupy 34 badanych państw Polska była na ostatnim miejscu. Natomiast w polskim systemie oświaty ocenia relacje jako dobre tylko połowa badanych uczniów<sup>27</sup>. W świecie przeładowanym informacjami system edukacji jest potrzebny „do wymuszania na nas następnych etapów procesu uczenia się (krytyczna analiza informacji, nieznieskształcone zapamiętywanie, umiejętność połączenia nowych wiadomości w całość, umiejętność zastosowania zdobytej wiedzy)”<sup>28</sup>.



Wykres 9. Ile czasu w ciągu tygodnia poświęcasz na gry?

Źródło: [https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScx7WqAbf1r0QapXVvk5\\_j0ern0u1Po50DiEJ8eHtag9-GZP0Q/viewform](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScx7WqAbf1r0QapXVvk5_j0ern0u1Po50DiEJ8eHtag9-GZP0Q/viewform)

Respondenci poświęcają na gry średnio od 20 do 40 godzin tygodniowo (około 40% badanych), 17,3% przeznaczają na granie od 10 do 20 godzin, 15,9% – od 5 do 10 godzin. Natomiast 14,6% badanych aż od 40 do 60 godzin tygodniowo. Być może odbywa się to kosztem nauki. Ta ostatnia grupa może składać się z respondentów, którzy osiągnęli średnią poniżej 3,0. Było ich około 15%.



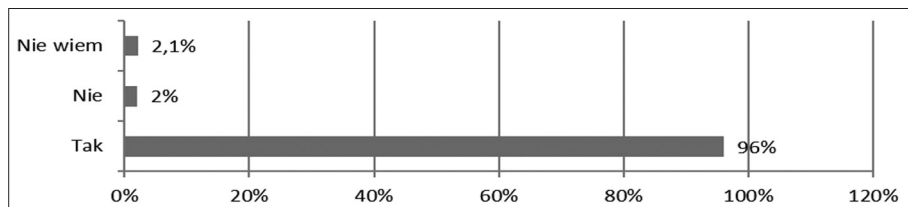
Wykres 10. Ile czasu w ciągu tygodnia poświęcasz na naukę w domu?

Źródło: [https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScx7WqAbf1r0QapXVvk5\\_j0ern0u1Po50DiEJ8eHtag9-GZP0Q/viewform](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScx7WqAbf1r0QapXVvk5_j0ern0u1Po50DiEJ8eHtag9-GZP0Q/viewform)

<sup>27</sup> Z. Dacko - Pikiewicz, *Relacje uczeń – nauczyciel w procesie kształcenia i wychowania* [w:] *Patologie w cyberprzestrzeni. Profilaktyka zagrożeń medialnych*, Dąbrowa Górnicza 2015, s. 23–24.

<sup>28</sup> G. Wiczorkowska, *Sieć i się ucz*, „Charaktery” 2005, nr 1, s. 24–25.

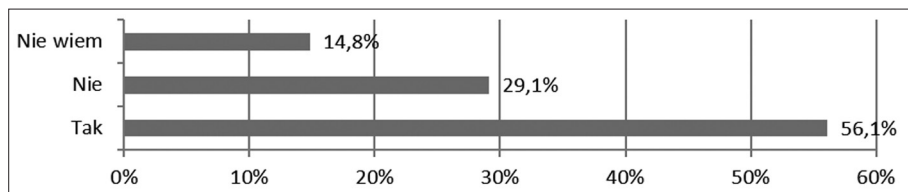
Pytanie to wywołało najwięcej kontrowersji. Komentarze internautów świadczyły o tym, że nie potrafią czytać ze zrozumieniem i potraktowali to pytanie, licząc łączny czas nauki w szkole i w domu. Stąd ponad 30% badanych twierdziło, że poświęcają od 20 do 40 godzin tygodniowo na naukę. Wypowiadali się też studenci, którzy uczyli się tyle godzin, ale tylko w trakcie sesji egzaminacyjnej. Zatrważający jest przy tym fakt, że tylko 6 osób na prawie 1800 respondentów uczy się powyżej 60 godzin tygodniowo. Natomiast 33% badanych deklaruje, że nie uczą się wcale, a 27% uczy się do 2 godzin tygodniowo.



Wykres 11. Czy potrafisz skupić swoją uwagę podczas gry?

Źródło: [https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScx7WqAbf1r0QapXVk5\\_j0ern0u1Po50DiEJ8eHtag9-GZP0Q/viewform](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScx7WqAbf1r0QapXVk5_j0ern0u1Po50DiEJ8eHtag9-GZP0Q/viewform)

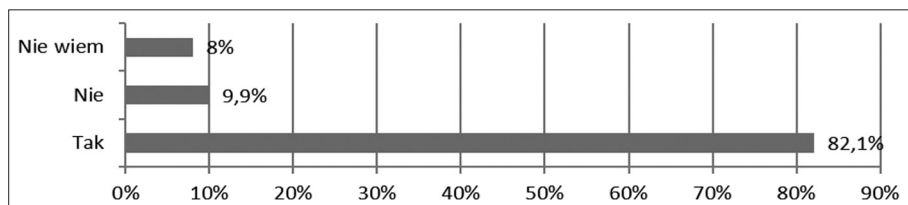
Do umiejętności skupiania uwagi podczas gry przyznaje się 96% młodych. Wynika stąd, że świat gier jest dla nich fascynujący.



Wykres 12. Czy potrafisz skupić swoją uwagę podczas nauki w domu?

Źródło: [https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScx7WqAbf1r0QapXVk5\\_j0ern0u1Po50DiEJ8eHtag9-GZP0Q/viewform](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScx7WqAbf1r0QapXVk5_j0ern0u1Po50DiEJ8eHtag9-GZP0Q/viewform)

Z badań wynika, że 56% respondentów potrafi skupić uwagę podczas nauki w domu. Około 30% deklaruje, że tego nie potrafi, a około 15% twierdzi, że nie potrafi ustalić stopnia skupienia uwagi.



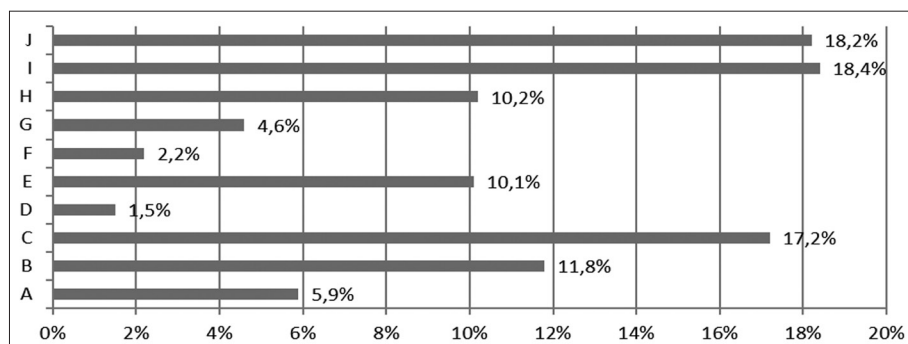
Wykres 13. Czy potrafisz skupić swoją uwagę podczas lekcji?

Źródło: [https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScx7WqAbf1r0QapXVk5\\_j0ern0u1Po50DiEJ8eHtag9-GZP0Q/viewform](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScx7WqAbf1r0QapXVk5_j0ern0u1Po50DiEJ8eHtag9-GZP0Q/viewform)

Okazuje się, że młodzież nie potrafi skupić uwagi podczas lekcji i nudzi się już po piętnastu minutach. Natomiast w gry komputerowe może grać kilkanaście godzin dziennie. W psychologii określa się to jako przepływ. Zjawisko to polega na dostarczaniu jednostce podczas gier na tyle satysfakcjonujących doznań, że mobilizuje ją to do wysiłku i samorozwoju<sup>29</sup>.

Z badań wynika, że 82% respondentów potrafi jednak skupić swoją uwagę podczas lekcji. Tylko 10% tego nie robi, a 8% nie potrafi sprecyzować, czy skupia swoją uwagę.

Badania wykazują, że wydłużanie gry na komputerze zakłóca umiejętność uczenia się i przyczynia się do tworzenia w mózgu wzorców przeciwnych do dotyczących umiejętności szkolnych, które są mu potrzebne, np. czytania, obliczeń matematycznych czy skupienia uwagi. Mózg usprawnia te funkcje, które wykorzystuje najczęściej<sup>30</sup>.



Wykres 14. Jak reagujesz na porażkę w grze?

Źródło: [https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScx7WqAbf1r0QapXVvk5\\_j0ern0u1Po50DiEJ8eHtag9-GZP0Q/viewform](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScx7WqAbf1r0QapXVvk5_j0ern0u1Po50DiEJ8eHtag9-GZP0Q/viewform)

Legenda:

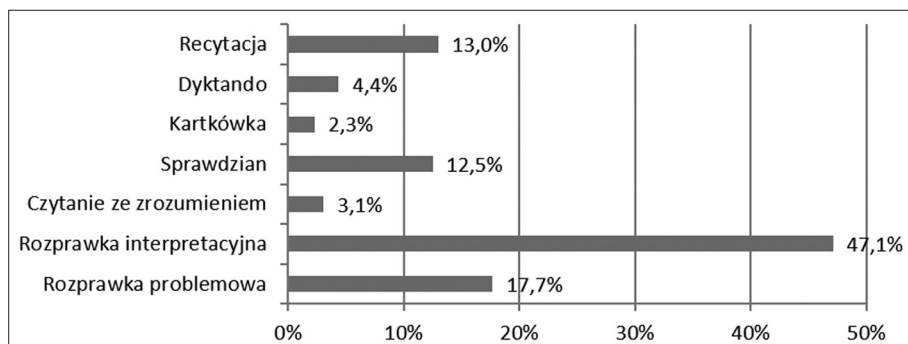
- A – Uważam, że jest to moja wina, bo mam za małe umiejętności.
- B – To jest wina innych graczy, którzy ciągną mnie w dół.
- C – Używam wulgarnych słów i jestem niespokojny.
- D – Żałuję się.
- E – Jestem zły na siebie.
- F – Moje konto w grze jest przeklęte i system rangi ciągnie mnie w dół.
- G – Motywuje mnie to do odegrania się.
- H – Motywuje mnie to do polepszenia swoich umiejętności.
- I – Wyciągam wnioski z porażki.
- J – Mimo wszystko myślę pozytywnie.

Z ankiety wynika, że ponad 18% respondentów za porażkę obarcza winą innych graczy. Porównywalna liczba osób zrzuca winę na siebie. Przy czym 17% badanych używa wulgarnych słów w chwili porażki.

<sup>29</sup> R. Bomba, *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2014, s. 347.

<sup>30</sup> H. Cash, K. McDaniel, *Dzieci konsoli. Uzależnienie od gier*, tłum. B. Ludwiczak, Media Rodzina, Poznań 2008, s. 81.

Wynik w grze może być zmienny. Jest to jedna z cech gier komputerowych<sup>31</sup>. Porażka powinna zmuszać graczy do przemyślenia strategii, do uczenia się na błędach<sup>32</sup>. Wśród przyczyn porażek badacze wymieniają: brak umiejętności, pech oraz zbyt mała ilość czasu poświęconego grze<sup>33</sup>. Istnieją też trzy drogi do sukcesu w grach komputerowych: umiejętności, losowość, praca. Przy czym sprawiedliwość w grach może mieć kilka znaczeń. Gry losowe są sprawiedliwe, bo oferują graczom równe szanse, te oparte na umiejętnościach nagradzają za zdolności. Te, w których trzeba pracować, uzależniają wygraną od zainwestowanego czasu<sup>34</sup>. Powiązanie technologii z kulturą wiąże się z nowym zjawiskiem określanym jako Kultura 2.0, czyli kultura wykorzystująca współczesne środki informatyczne<sup>35</sup>. Wiąże się ona z aktywnym uczestnictwem w świecie wirtualnym.



**Wykres 15. Które zadanie jest twoim zdaniem najtrudniejsze?**

**Źródło:** [https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScx7WqAbf1r0QapXVks5\\_j0ern0u1Po50DiEJ8eHtag9-GZP0Q/viewform](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScx7WqAbf1r0QapXVks5_j0ern0u1Po50DiEJ8eHtag9-GZP0Q/viewform)

Warto przyjrzeć się możliwościom intelektualnym młodych internautów, aby nakreślić kierunek ich myślenia i zdolności typowo szkolne. Najtrudniejsze okazało się wypracowanie klasowe dotyczące interpretacji utworu poetyckiego. Niemal połowa respondentów określiła je jako najtrudniejsze. Trudności sprawia też wypracowanie w formie rozprawki problemowej (dla 17,7% badanych). Są to zadania otwarte, które wymagają obszernej wiedzy i orientacji w literaturze i kulturze. Wysiłku wymaga od współczesnych uczniów również nauka tekstu na pamięć – recytacja, która sprawia trudności 13% badanych internautów. Formy krótkiej odpowiedzi, wymagające wiedzy z bieżących partii materiału, oceniono jako łatwe, np. kartkówka.

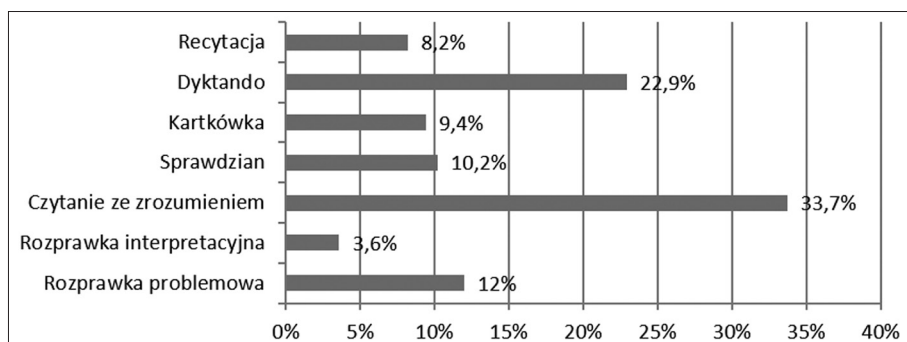
<sup>31</sup> D. Urbańska-Galanciak, *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2009, s. 54.

<sup>32</sup> J. Juul, *Sztuka przegrywania. Esej o bólu, jaki wywołują gry wideo*, tłum. P. Schreiber, M. Tabaczyński, Korporacja Halart, Kraków–Bydgoszcz 2016, s. 67.

<sup>33</sup> Tamże, s. 68.

<sup>34</sup> Tamże, s. 71–73.

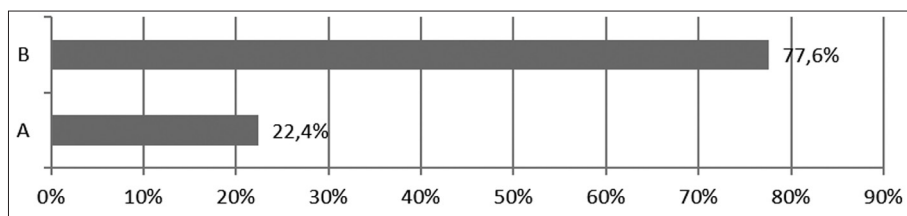
<sup>35</sup> W.A. Kasprzak, *Patologie gier cyfrowych. Studium z zakresu polityki kryminalnej*, Wyższa Szkoła Policji w Szczecinie, Szczecino 2017, s. 53.



Wykres 16. Które zadanie jest twoim zdaniem najłatwiejsze?

Źródło: [https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScx7WqAbf1r0QapXVvk5\\_j0ern0u1Po50DiEJ8eHtag9-GZP0Q/viewform](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScx7WqAbf1r0QapXVvk5_j0ern0u1Po50DiEJ8eHtag9-GZP0Q/viewform)

Wśród najłatwiejszych zadań wymieniano czytanie ze zrozumieniem (33,7%) oraz dyktando (22,9%). Wbrew pozorom do napisania tego typu zadań nie jest konieczna nawet wiedza bieżąca, ale ta zdobyta we wcześniejszych etapach edukacji.



Wykres 17. Czego wymagają według Ciebie gry, w które grasz?

Źródło: [https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScx7WqAbf1r0QapXVvk5\\_j0ern0u1Po50DiEJ8eHtag9-GZP0Q/viewform](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScx7WqAbf1r0QapXVvk5_j0ern0u1Po50DiEJ8eHtag9-GZP0Q/viewform)

Legenda:

A – prostych czynności myślowych

B – skomplikowanych i złożonych czynności myślowych

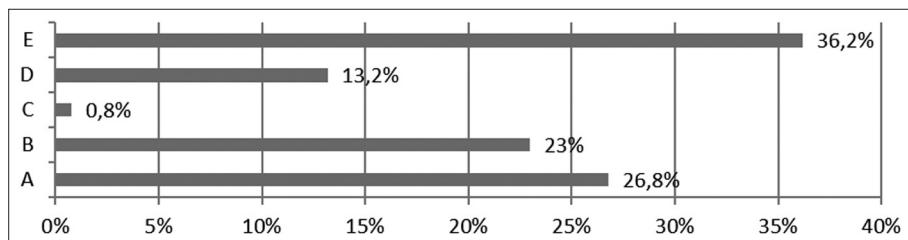
Większość respondentów twierdzi, że gry wymagają od nich skomplikowanych czynności myślowych (aż 77,6% badanych).

W kontekście poprzednich pytań ankietowych można stwierdzić, że internauci na tyle intensywnie myślą podczas grania w gry, że nie starcza im siły, czasu albo chęci do nauki. Absorbują przy tym inne procesy myślowe niż te, które wymagane są w szkole. Badacze twierdzą bowiem, że „wydłużanie sesji gier przyczynia się do tworzenia wzorców przeciwnych i zakłóca umiejętność uczenia się”<sup>36</sup>.

Schemat myślenia internautów można odtworzyć na podstawie zasad ich zachowania podczas gry. Najważniejsze jest kierowanie drużyną w ten sposób, aby doprowadzić do wygranej (36,2% odpowiedzi). Gra wygląda agresywnie poprzez napieranie

<sup>36</sup> H. Cash, K. McDaniel, dz. cyt., s. 81.

swoją postacią na przeciwników (26,8%). Ważna jest też pomoc sojusznikom (23% badanych). Ci potrafią być na uboczu i pomagać innym graczom. Obmyślanie i planowanie rozgrywki oraz rozdzielanie zadań dotyczy 13% badanych.



**Wykres 18. Na które czynności skupiasz się podczas gry?**

**Źródło:** [https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScx7WqAbf1r0QapXVks5\\_j0ern0u1Po50DiEJ8eHtag9-GZP0Q/viewform](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScx7WqAbf1r0QapXVks5_j0ern0u1Po50DiEJ8eHtag9-GZP0Q/viewform)

**Legenda:**

**A – Ofensywie przeciwko innym graczom**

**B – Pomocy sojusznikom**

**C – Ucieczce**

**D – Dowodzeniu drużyną**

**E – Solo Carrowaniu Gry (kierowanie drużyną z połączeniem maksymalnej wydajności prowadzącej do wygranej)**

Na podstawie ankiety można stwierdzić, że schemat myślenia młodych internautów opiera się zwłaszcza na chęci rywalizacji, ale również pomocy sojusznikom oraz obmyślanie planu działania. Ich celem jest ciągły rozwój w grze, aby być bardziej efektywnym w grze. Stąd widać korelacje między umiejętnościami szkolnymi i tymi ukształtowanymi w grach. Badani twierdzą, że gry kształcą myślenie skomplikowane, więc w szkole operują najprostszą wiedzą, która nie wymaga od nich wysiłku. Najłatwiejsze jest czytanie ze zrozumieniem, które wynika z ukształtowania logicznego myślenia i rozumowania przy obmyślanu strategii w grach. Nie wymaga ono nauki pamięciowej, więc recytacja wydaje się dla współczesnych uczniów wyzwaniem. Zadania otwarte typu rozprawka, wymagające regularnej nauki, są dla uczniów trudne, ponieważ brakuje im czasu na kształtowanie nawyków uczenia się i czytania. Gry pochłaniają im tyle czasu, że uniemożliwia to regularną naukę. Mają zazwyczaj wybór, albo być dobrym w grze, albo w nauce. Dodatkowo gry stanowią łatwą rozrywkę i dają odskocznię od codziennych problemów.

Jak wynika z powyższych rozważań, granie w gry komputerowe, streamowanie, ukazywanie siebie na forach społecznościowych, stały się dzisiaj sposobem na życie młodych ludzi. Nie idą oni zazwyczaj po poradę do nauczyciela czy pedagoga szkolnego, ale zadają pytania w internecie. Można zauważyć tzw. efekt rozhamowania online<sup>37</sup>.

<sup>37</sup> E. Sanecka, *Efekt rozhamowania online wśród dzieci i młodzieży – przyczyny i konsekwencje* [w:] *Patologie w cyberprzestrzeni. Profilaktyka zagrożeń medialnych*, Wydawnictwo Naukowe Wyższej Szkoły Biznesu w Dąbrowie Górniczej, Dąbrowa Górnicza 2015, s. 62.

E-sport w obecnej dekadzie staje się „sposobem na życie” pokolenia młodych. Świadczy o tym notowany z miesiąca na miesiąc wzrost oglądalności popularnych streamerów<sup>38</sup> w Polsce i na świecie. Niektórzy młodzi ludzie w wieku szkolnym, skuszeni wielkimi zarobkami na streamingu i graniu profesjonalnym w gry MOBA, próbują stać się sławnymi graczami w ten rodzaj gier. Niestety, tak samo jak w dyscyplinach sportowych w rzeczywistości, tylko garstka ludzi zostaje sławna na tyle, aby sport (lub e-sport) stał się ich sposobem na życie. Aby stać się profesjonalistą w dowolnej wybranej dziedzinie, wymagane jest poświęcenie na nią przez człowieka większości dostępnego czasu.

Wraz z rosnącym zainteresowaniem sponsorów oraz coraz wyższym poziomem profesjonalizmu e-sport staje się przemysłem, który może zapewnić długoterminową karierę<sup>39</sup>.

## Bibliografia

### Druki zwarte:

- Bomba R., *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2014.
- Cash H., McDaniel K., *Dzieci konsoli. Uzależnienie od gier*, tłum. B. Ludwiczak, Media Rodzina, Poznań 2008.
- Feibel Th., *Zabójca w dziecinnym pokoju. Przemoc i gry komputerowe*, tłumaczenie Anna Malinow, Instytut Wydawniczy Pax, Warszawa 2006.
- Filiciak M., *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006.
- FNATIC, Diver M., *Jak zostać progamerem? E-sportowy przewodnik po świecie League of Legends*, Wydawnictwo Sonia Draga, Katowice 2016.
- Goban-Klas T., *Cywilizacja medialna. Geneza, ewolucja, eksplozja*, WSiP, Warszawa 2005.
- Juszczyk S., *Człowiek w świecie elektronicznych mediów – szanse i zagrożenia*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2000.
- Juul J., *Sztuka przegrywania. Esej o bólu, jaki wywołują gry wideo*, tłum. P. Schreiber, M. Tabaczyński, Korporacja Halart, Kraków–Bydgoszcz 2016.
- Kasprzak W.A., *Patologie gier cyfrowych. Studium z zakresu polityki kryminalnej*, Wyższa szkoła Policji w Szczytnie, Szczytno 2017.
- Kozak S., *Patologie komunikowania w Internecie. Zagrożenia i skutki dla dzieci i młodzieży*, Difin, Warszawa 2011.
- Krystanek K., *Oddziaływanie agresywnych gier komputerowych na dorastającą młodzież*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jana Kochanowskiego, Kielce 2011.
- Marak K., Markocki M., *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze. Studia przypadków*, Wydawnictwa Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń 2016.

<sup>38</sup> Streamer (gry komputerowe) – osoba na żywo transmitująca wideo z danej gry komputerowej, w którą sama gra.

<sup>39</sup> FNATIC, M. Diver, *Jak zostać progamerem? E-sportowy przewodnik po świecie League of Legends*, Wydawnictwo Sonia Draga, Katowice 2016, s. 7.

- Niemierko B., *Kształcenie szkolne. Podręcznik skutecznej dydaktyki*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2007.
- Ogińska-Bulik N., *Uzależnienie od czynności. Mit czy rzeczywistość?*, Difin, Warszawa 2010.
- Pyżarski J., *Agresja elektroniczna wśród dzieci i młodzieży*, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 2009.
- Urbańska-Galanciak D., *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2009.

#### **Artykuły:**

- Chrzanowska A., *Gdzie się podzieli mężczyźni*, „Charaktery” 2005, s. 68–72.
- Dębek P., *Gra komputerowa i jej sąsiedzi*, „Chip” 1997, nr 12.
- Wieczorkowska G., *Sieć i się ucz*, „Charaktery” 2005, nr 1, s. 24–25.

#### **Artykuły w pracach zbiorowych:**

- Dacko-Pikiewicz Z., *Relacje uczeń–nauczyciel w procesie kształcenia i wychowania* [w:] D. Morańska (red.), *Patologie w cyberprzestrzeni. Profilaktyka zagrożeń medialnych*, Wydawnictwo Naukowe Wyższej Szkoły Biznesu w Dąbrowie Górniczej, Dąbrowa Górnicza 2015, s. 23–24.
- Ławiński A., *Gamifikacja. Jak zastosować symulacyjne gry komputerowe w szkole* [w:] B. Niemierko, M. K. Szmigiel (red.), *Diagnozowanie twórczości uczniów i nauczycieli*, gRUPA TOMAMI, Kraków 2016, s. 578–591.
- Sanecka E., *Efekt rozhamowania online wśród dzieci i młodzieży – przyczyny i konsekwencje* [w:] D. Morańska (red.), *Patologie w cyberprzestrzeni. Profilaktyka zagrożeń medialnych*, Wydawnictwo Naukowe Wyższej Szkoły Biznesu w Dąbrowie Górniczej, Dąbrowa Górnicza 2015, s. 55–67.

#### **Materiały szkoleniowe:**

- Gut R., Gut A., *Pokolenie Y*, Instytut Talentów FLASHPOINT, Warszawa 2015 (tu: materiały szkoleniowe: Renata Gut, Środowisko VUCA – kompetencje przyszłości, rgut@instytuttalentow.pl).

#### **Strony internetowe do infografiki nr 1:**

- [https://incomeaccess.com/contenthub/wp-content/uploads/2017/03/eSports\\_info-graphic\\_v6-2.png](https://incomeaccess.com/contenthub/wp-content/uploads/2017/03/eSports_info-graphic_v6-2.png) [dostęp: 20.11.2017].
- <http://www.businessinsider.com/the-esports-audience-is-escalating-quickly-2017-3?IR=T>
- <http://fortune.com/2017/02/06/super-bowl-111-million-viewers/> [dostęp: 21.11.2017].
- <https://www.golfdigest.com/story/the-2017-champions-league-final-explainer> [dostęp: 18.11.2017].
- [https://en.wikipedia.org/wiki/NBA\\_Finals\\_television\\_ratings](https://en.wikipedia.org/wiki/NBA_Finals_television_ratings) [dostęp: 20.11.2017].
- [https://incomeaccess.com/contenthub/wp-content/uploads/2017/03/eSports\\_info-graphic\\_v6-2.png](https://incomeaccess.com/contenthub/wp-content/uploads/2017/03/eSports_info-graphic_v6-2.png) [dostęp: 20.11.2017].
- <https://www.bigfishgames.com/blog/2017-video-game-trends-and-statistics-whos-playing-what-and-why/> [dostęp: 20.11.2017].
- <http://esports-marketing-blog.com/wp-content/uploads/Most-famous-professional-eSports-players-in-League-of-Legends-Counter-Strike-Global-Offensive-Chart.jpg> [dostęp: 23.11.2017].
- <https://esportnow.pl/esport/kluby-sportowe-w-esporcie/> [dostęp: 22.11.2017].
- <https://www.esportsearnings.com/teams> [dostęp: 20.11.2017].
- <https://www.esportsearnings.com/games> [dostęp: 20.11.2017].
- <https://www.esportsearnings.com/players> [dostęp: 20.11.2017].

**Inne strony internetowe:**

League of Legends Wiki, <http://pl.leagueoflegends.wikia.com/wiki/MOBA> [dostęp: 18.05.2018].

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScx7WqAbf1r0QapXVvk5\\_j0ern0u1Po-50DiEJ8eHtag9-GZP0Q/viewform](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScx7WqAbf1r0QapXVvk5_j0ern0u1Po-50DiEJ8eHtag9-GZP0Q/viewform) [dostęp: 3.06.2018].

J. S. Blatter, *FIFA LAWS OF THE GAME 2015/2016*, <https://img.fifa.com/image/upload/datdz0pms85gbnqy4j3k.pdf> [dostęp: 20.05.2018].

