



Warszawa, 14 listopada 2014 r.

Informacja prasowa

Jakie gry wybierają uczniowie i z czym to się wiąże?

Inteligencja, poziom umiejętności pisania czy liczenia – to wiąże się z tym, które tytuły gier komputerowych wybierają uczniowie. Z badań IBE widać też drugą stronę. Różne gry w różny sposób mogą potencjalnie wpływać na rozwój dzieci. Dotyczy to również gier planszowych

Badacze z IBE przyglądali się obecności gier w życiu uczniów w dwóch badaniach. W jednym brali udział uczniowie kończący V klasę szkoły podstawowej (Szkolne Uwarunkowania Efektywności Kształcenia, 2013 r.), a w drugim dzieci 6- i 7-letnie (Test Umiejętności Na Starcie Szkolnym, dwa pomiary: 2012 r. i 2013 r.).

Kto sięga po jaki tytuł

W badaniu piątoklasistów udział wzięło blisko 6 tys. uczniów. Średnio każdy z nich deklaruował granie w ok. 4 różne gry komputerowe.

– Próbowaliśmy sprawdzić, czy uzdolnienia albo osiągnięcia szkolne, które badaliśmy kilka lat wcześniej, wiązały się z tym, po jakie tytuły sięgali uczniowie – mówi autor analiz Kamil Sijko z IBE. – Udało się wyłapać kilka związków – dodaje. Dzięki temu, że badania SUEK to badania panelowe (czyli takie w których do badanych wraca się wielokrotnie na przestrzeni lat) udało się sprawdzić, jak wyniki testów z klasy III miały się do gier, które wybierały dzieci w klasie V.

Badacze wybrali 11 gier, których tytuły pojawiały się najczęściej. Co się okazało?

Minecraft – po tę grę sięgają zazwyczaj chłopcy (74 proc.). Gracze mieli nieznacznie wyższy poziom inteligencji niż reszta badanych, gorzej radzili sobie z pisaniem, a lepiej z matematyką.

FIFA – grają w nią zwykle chłopcy (92 proc.) o poziomie inteligencji nieznacznie gorszym od średniego. Nieznacznie gorzej radzili sobie z czytaniem i pisaniem, lepiej za to z matematyką.

Sims – tę grę wybierają dziewczynki (83 proc.). Grające w ten tytuł miały wyższe osiągnięcia szkolne w pisaniu i czytaniu. Miały też lepszą sytuację rodzinną i wyższy poziom inteligencji na tle rówieśników.

League of Legends – grają zwykle chłopcy (84 proc.), którzy byli w lepszej sytuacji materialnej niż rówieśnicy, uzyskiwali również nieco wyższe wyniki w teście umiejętności matematycznych.

Angry Birds – to gra często wybierana przez dziewczynki (70 proc. grających), które w klasie III były w lepszej sytuacji materialnej niż rówieśnicy, i osiągały lepsze niż przeciętne wyniki w czytaniu.

Counter-Strike – to gra wybierana przez chłopców (91 proc.). Grający w nią byli w gorszej sytuacji materialnej, mieli słabsze wyniki w pisaniu i czytaniu oraz niższy zmierzony poziom inteligencji.



MovieStar Planet – to gra, w którą prawie wyłącznie grają dziewczęta (99 proc.). Z grupy rówieśniczej wyróżnia je to, że w klasie III lepiej pisały.

World of Tanks – grę wybierają chłopcy (94 proc.) z lepiej sytuowanych materialnie rodzin, lepiej radzili sobie z matematyką niż rówieśnicy.

Need for Speed – grają w nią chłopcy (96 proc.), którzy znajdowali się w gorszej sytuacji materialnej, gorzej radzili sobie z czytaniem niż rówieśnicy.

Grand Theft Auto – gra wybierana przez chłopców (87 proc.), którzy dużo słabiej radzili sobie z pisaniem, matematyką i czytaniem. Mieli też niższy poziom inteligencji.

Metin – w grę grają przede wszystkim chłopcy (87 proc.), którzy słabiej radzili sobie z pisaniem i mieli niższy poziom inteligencji.

– Z badania wynika, że w gry wybierane przez chłopców gra się kilka razy dziennie, a w te, które są bardziej „dziewczyńskie” gra się kilka razy w tygodniu – opowiada Sijko. Niektóre tytuły wciągają też dzieci do dłuższej jednorazowej rozgrywki. Piątoklasiści, którzy deklarowali granie w LoL, Metin, czy CS poświęcali na granie w gry jednorazowo 1,5 h więcej niż pozostali uczniowie. Godzinę dłużej zajmuje średnio granie graczom Minecrafta, WoT i GTA, a dodatkowe 30 min przeznaczają na to Ci, którzy grają w FIFA i NFS.

Tytuły wybierane częściej przez dziewczynki wiązały się z krótszym niż przeciętnie czasem, który dzieci spędzają jednorazowo na graniu. Przyznający się do grania w Angry Birds spędzają na tym ok. 40 min mniej jednorazowo, grający w SIMS – ok. 25 min, a w MSP – ok. 20 min.

Widać również, że wybór jednej gry zwykle wiąże się z graniem w inne określone tytuły (tabela pokazuje prawdopodobieństwo gry w jedną grę, gdy już gramy w tą drugą, np. jeśli gramy w Minecraft, to z prawdopodobieństwem 14,5% gramy również w grę z serii FIFA):

	Jaccard Measure										
	Minecraft	FIFA	Sims	LoL	AngryBirds	CS	MSP	WoT	NFS	GTA	Metin
Minecraft		,145	,122	,135	,068	,126	,024	,084	,082	,077	,052
FIFA	,145		,032	,064	,037	,093	,004	,050	,126	,092	,041
Sims	,122	,032		,030	,117	,014	,087	,018	,019	,026	,009
LoL	,135	,064	,030		,025	,075	,008	,082	,035	,033	,070
AngryBirds	,068	,037	,117	,025		,016	,037	,021	,017	,019	,017
CS	,126	,093	,014	,075	,016		,005	,044	,064	,066	,090
MSP	,024	,004	,087	,008	,037	,005		,002	,002	,005	,007
WoT	,084	,050	,018	,082	,021	,044	,002		,041	,029	,039
NFS	,082	,126	,019	,035	,017	,064	,002	,041		,099	,044
GTA	,077	,092	,026	,033	,019	,066	,005	,029	,099		,040
Metin	,052	,041	,009	,070	,017	,090	,007	,039	,044	,040	



Gry a osiągnięcia szkolne

Badacze bardzo ostrożnie wypowiadają się o wpływie gier na osiągnięcia szkolne piątoklasistów. – Dopiero przeprowadziliśmy pomiar tych samych uczniów na koniec szóstej klasy – zaznacza Kamil Sijko. – Niebawem będziemy więc wiedzieć więcej. Natomiast już dziś możemy postawić pewne hipotezy – dodaje.

Zdaniem badacza ostateczny wniosek jest raczej taki, że gry generalnie nie wpływają dobrze na osiągnięcia w szkole. Wyjątkiem jest Angry Birds. - Ale prawdopodobnie tylko dlatego, że granie w tę grę pochłania najmniej czasu – zaznacza Sijko. - Bo zdaje się, że czas odbierany przez gry jest tu kluczowy – prognozuje i dodaje: - Wstępne wyniki naszych jakościowych badań sugerowały, iż część gier rozwija dzieci. I pewnie w różnych zakresach tak się dzieje, jednak w zderzeniu z ocenami szkolnymi granie w gry zdaje się nie przynosić pozytywnych efektów.

Z obliczeń wykonanych w badaniu wynika, że najwięcej negatywnych korelacji ma granie w bijącego rekordy popularności Minecrafta. Uczeń grający w tę grę może osiągać średnio niższe oceny z matematyki, języka polskiego, języka angielskiego, i informatyki. Może też mieć więcej nieusprawiedliwionych nieobecności w szkole.

Jak granie w poszczególne gry wiąże się z osiągnięciami szkolnymi?

Matematyka

- negatywne korelacje: Minecraft, Sims, LoL, CS, NFS, GTA.
- pozytywne związki: FIFA, Angry Birds

Język polski

- negatywne korelacje: Minecraft, Sims, LoL, CS, NFS.
- pozytywne związki: FIFA, Angry Birds, MSP

Język angielski

- negatywne korelacje: Minecraft, Sims, CS
- pozytywne związki: FIFA, Angry Birds, MSP, GTA

Informatyka

- negatywne korelacje: Minecraft, LoL, NFS
- pozytywne związki: FIFA, Sims, Angry Birds, MSP, WoT, GTA

Spóźnienia na lekcje

- negatywne korelacje: Angry Birds, GTA
- pozytywne związki: Minecraft, FIFA, LoL, CS, NFS

Nieusprawiedliwione nieobecności w szkole

- negatywne korelacje: Minecraft, Angry Birds, MSP, NFS
- pozytywne związki: FIFA, Sims, LoL, CS, GTA



Maluchy z komputerem i planszówkami

Nieco więcej badacze mogą dziś powiedzieć o wpływie gier na rozwój mniejszych uczniów, czyli 6- i 7-latków, którzy byli badani w dwóch sesjach – na początku roku szkolnego i pod jego koniec.

Wśród wszystkich badanych ponad 3 tys. dzieci blisko 2 tys. deklaroowało, że gra w gry. W tym 61 proc. z nich gra w gry komputerowe, a w planszowe 60 proc. Nieco mniej gra w gry na konsolach (12 proc.) i urządzeniach mobilnych (6,3 proc.).

Mali uczniowie grają w bardzo różne gry komputerowe, wymienili w sumie ponad 3,5 tys. tytułów. – Zapewne wiąże się to z tym, że w tym wieku dzieci często grają w gry online, w przeglądarkach internetowych – mówi Sijko. Wśród najbardziej popularnych wymieniali m.in. Minecraft, Lego, FIFA, Barbie, Farmville, Mario i Sims.

– Zauważyliśmy, że dzieci robiące postępy w matematyce grały w Minecraft, a dobrze czytające w ten tytuł oraz w FIFA – opowiada Sijko. – Z kolei słabiej piszące grały częściej w Lego.

Dr Piotr Rycielski z IBE przyglądał się z kolei temu, jak 6- i 7-latki grają w gry planszowe. W badaniu sprawdzono m.in. w jakie gry grają dzieci w zależności od wieku i placówki do której uczęszczają.



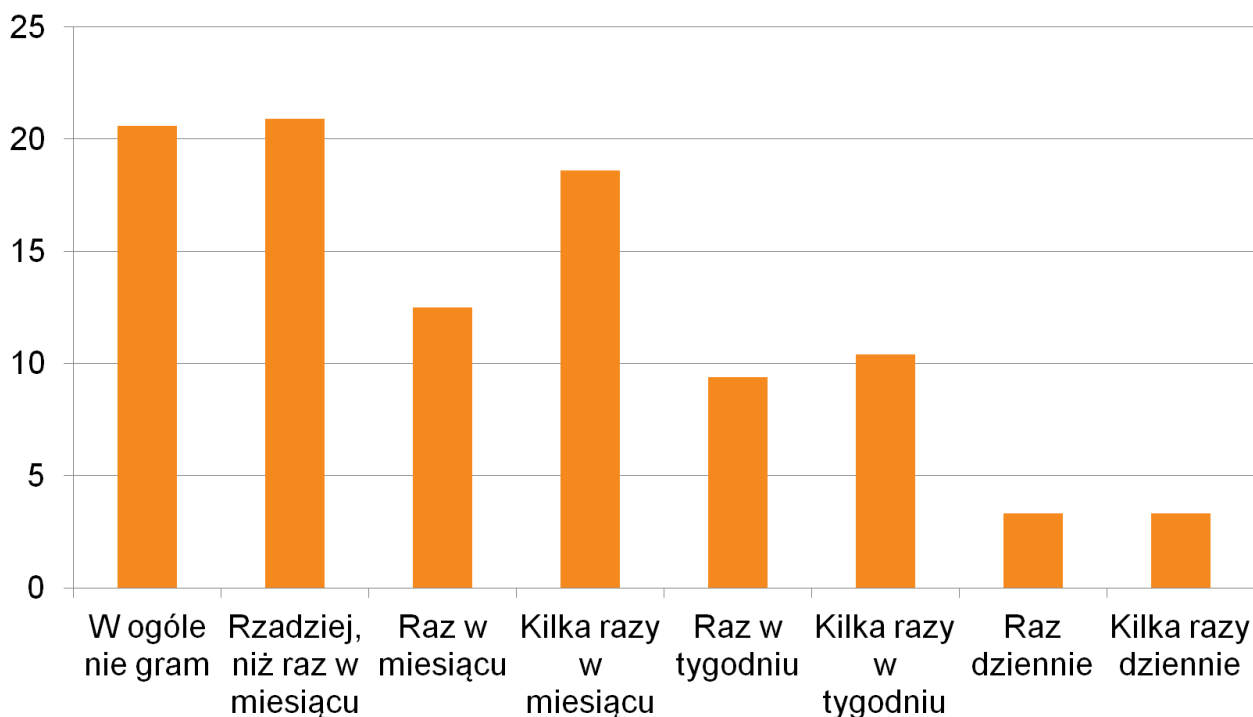
	przedszkole	zerówka	6l. I klasa	7l. I klasa	7l. II klasa
Chińczyk	30,8	28,4	28,6	28,4	20,6
Warcaby	14,4	15,3	18,2	16,1	19,3
Monopol	13,6	14,7	16,8	21,2	21,5
Grzybobranie	7,9	10,1	6,7	6,6	4
Szachy	8,7	5,9	6,4	6,2	11,9
Scrabble	3	1,8	4,3	5,5	6,6
Domino	3,4	3,9	3,3	4,4	2,7
Zgadnij kto to	1,8	2,2	1,5	1,5	1,7
Puzzle	2,9	3	1,8	0,9	0,9
Super Farmer	1,5	1	1,9	1,3	2,8
Memory	2,8	4	2	2,3	2,3
Piotruś	2,3	2,4	1,5	0,7	0,4
Spadające małpki	2	1,8	0,8	0,7	0,8
Czerwony Kapturek	1,4	0,8	1,4	0,7	0,8
Statki	1,2	0,4	2,1	0,7	0,2
Auta	1,2	2,1	1	1	1,8
Bierki	0,5	1,3	0,6	1,4	0,9
Było sobie życie	0,4	0,8	1,1	0,4	0,7

Najpopularniejszymi planszówkami zarówno w mieście, jak i na wsi są Chińczyk, Warcaby, Monopol i Grzybobranie. Dzieci w tym wieku rzadziej grają w Memory, Super Farmera czy Puzzle.

– Gry planszowe są pozytywnie związane z kompetencjami poznawczymi – mówi dr Rycielski. – Mogą rozwijać pamięć roboczą oraz inteligencję. Granie w nie może też rozwijać kompetencje społeczne. Czyli nie mają bezpośredniego wpływu na osiągnięcia szkolne, ale mają wpływ pośredni, ponieważ pozwalają na lepsze funkcjonowanie dziecka w szkole.



Jak często grają dzieci w proc.



Dr Piotr Rycielski podkreśla, że do wyrażania stanowczych sądów należałoby przeprowadzić głębsze badanie, wskazuje jednak, że z analiz IBE widać, iż niektóre planszówki prawdopodobnie lepiej pomagają rozwijać dzieci. – Z postępów, które przez rok szkolny dokonały badane przez nas dzieci zestawionych z tytułami gier można zauważyć, iż dzieci, u których zanotowano większy przyrost inteligencji grały w Super Farmera czy Scrabble. Natomiast mniejszy przyrost był u grających w domino. Podobną prawidłowość można zauważyć biorąc pod uwagę pojemność pamięci roboczej dzieci.

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 i lokalnym.
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

Kontakt dla mediów

Weronika Janda



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

IBE  *entuzjaści
edukacji*

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Marketing & Communications Consultants
ul. Wilcza 28/10, 00-544 Warszawa
e-mail: janda@mccconsultants.pl
tel. kom. +48 662 086 500
tel. (+48 22) 40 66 100/101 wew. 23

