

Raport z badań IDI

Temat: Jak pokolenie X postrzega gry wideo

Aleksandra Balicka i 3 inne osoby

Spis treści

1. Konceptualizacja	3
1.1 Cele badania.....	3
1.2 Definicja pojęć	4
Definicje tytułowe	4
Definicje ważne dla badania	4
1.3 Okoliczności badania	7
2. Scenariusz wywiadu	8
3. Wyniki badania.....	9
3.1 Kategoryzacja danych - Drzewo kodów	9
3.2 Analiza przekrojowa	10
3.3 Początkowe wnioski z badań	10
3.4 Przemyślenia dotyczące badań	11
3.5 Trzy najważniejsze wnioski z badań	11
Bibliografia.....	12

1. Konceptualizacja

1.1 Cele badania

- Aby zrozumieć i przełamać liczne stereotypy oraz błędne przekonania, które młodsze pokolenia często mają na temat generacji X.
- By wypełnić lukę w wiedzy dotyczącej podejścia generacji X do rozwoju w branży gier i ich perspektywy zawodowej.
- W celu poszerzenia wiedzy, edukacji oraz lepszego informowania naszego pokolenia, co pozwoli na skuteczne rozwiewanie mitów i uprzedzeń.

Populacja badana

W naszych badaniach, zgodnie z wybranym tematem, skupiliśmy się na przedstawicielach **pokolenia X** czyli osoby urodzeni w latach od 1965-1980. Podczas wyboru potencjalnych badanych celowaliśmy w ludzi otwartych oraz takich co mają minimalne doświadczenie z grami wideo. Wśród respondentów znaleźli się m.in. **rodzice i nauczyciele**, co dodatkowo wzbogaciło ich perspektywę i sposób postrzegania gier wideo.

1.2 Definicja pojęć

Definicje tytułowe

- **Gry wideo** – gry, które wykorzystują urządzenia z ekranem, obejmują różne gatunki¹
- **Generacja X** – ludzie urodzeni w latach od 1965-1980, pomiędzy generacją Baby Boomers a Millenialsami²
- **Postrzeganie** – to sposób, w jaki człowiek tworzy w sobie obraz pewnej rzeczy, zagadnienia, zjawiska, a następnie wyciąga wnioski z tego wewnętrznego obrazu.³

Definicje ważne dla badania

- **Stereotyp** – to uproszczenie poznawcze, które staje się ładunkiem emocjonalnym. Jest to sposób, w jaki uogólnienia lub wyobrażenia o innych przekształcają się w trwałe schematy poznawcze.⁴
- **Młodsze pokolenia** – pokolenia młodsze od pokolenia X, czyli, osoby urodzone od 1981 do czasu aktualnego
- **Psychika człowieka** – to całość procesów psychicznych, czyli znaczących zmian systemu wartości, poglądów, postaw i skłonności człowieka, oraz cech psychicznych, które rozumiemy jako skłonności do pewnych zachowań.⁵
- **Wpływ** – oddziaływanie na kogoś, na coś; też: skutek oddziaływania na kogoś, na coś.⁶

¹ *A Short and Simple Definition of What a Videogame Is* - Nicolas Esposito

² *Revisiting the Twentieth Century Through the Lens of Generation X and Digital Games: A Scoping Review* - Hannah R. Marston, Maria del Carmen Miranda Duro

³ zpe.gov.pl

⁴ *Stereotypy a działanie ludzkie (1981)* - Adam Schaff

⁵ *ILOŚCIOWA I JAKOŚCIOWA ORIENTACJA BADAWCZA W PSYCHOLOGII – PERSPEKTYWY KOEGZYSTENCJI* - Waldemar Świętochowski, Katarzyna Dąbrowska

⁶ <https://sjp.pwn.pl/slowniki/wpływ.html>

- Wartość – przekonania będące podstawą norm etycznych i zasad postępowania oraz wzorców zachowania przyjętych w danej społeczności czy kręgu kulturowym.⁷
- Skojarzenie – połączenie ze sobą wrażeń, wyobrażeń i innych zjawisk psychicznych w taki sposób, że pojawienie się w świadomości jednych z nich powoduje uświadomienie sobie innych.⁸
- Korzyść – pozytywne wyniki lub zyski wynikające z realizacji danego projektu lub działania.⁹
- Współczesna kultura – zestaw wartości, praktyk i przekonań, które kształtują społeczeństwa w erze nowoczesności.¹⁰
- Zagrożenie – możliwość wyrządzenia szkody.¹¹
- Przyszłość – czas, który nastąpi lub ma nastąpić; też: to, co zdarzy się w tym czasie lub co jest oczekiwane.¹²
- Uzależnienie – proces, w którym zachowanie, które może funkcjonować zarówno w celu wytworzenia przyjemności, jak i zapewnienia ulgi od wewnętrznego dyskomfortu, jest stosowane we wzorcu charakteryzującym się powtarzającym się niepowodzeniem w kontrolowaniu zachowania i kontynuacją zachowania pomimo znaczących negatywnych konsekwencji.¹³
- Doświadczenie – ogół wiadomości i umiejętności zdobytych na podstawie obserwacji i własnych przeżyć.¹⁴
- Aktywność fizyczna – każdy ruch ciała wywołany pracą mięśni szkieletowych, który wymaga wydatku energetycznego powyżej poziomu spoczynku.¹⁵

⁷ „KLASYCZNE” I WSPÓŁCZESNE PODEJŚCIA DO WARTOŚCI W PSYCHOLOGII - Hanna Liberska

⁸ <https://sjp.pwn.pl/slowniki/skojarzenie.html>

⁹ *Spoleczne aspekty analizy kosztów i korzyści* - Grzegorz Lissowski

¹⁰ *Modern Culture* (2006) - Roger Scruton

¹¹ <https://hrpp.research.virginia.edu/teams/irb-sbs/researcher-guide-irb-sbs/defining-risk#:~:text=Risk%20is%20the%20potential%20for%20harm.&text=The%20lasting%20effects%20of%20the,not%20make%20a%20situation%20worse>

¹² <https://sjp.pwn.pl/slowniki/przyszlosc.html>

¹³ *Addiction: definition and implications* - AVIEL GOODMAN, M.D.

¹⁴ <https://sjp.pwn.pl/szukaj/do%C5%9Cwiadczenie.html>

¹⁵ *Physical activity* - artykuł World Health Organisation

- Odizolowanie – obiektywny brak lub niedostatek kontaktów i interakcji między osobą a siecią społecznościową.¹⁶

¹⁶ [*Addressing Social Isolation To Improve the Health of Older Adults: A Rapid Review \[Internet\]*](#). - Veazie S, Gilbert J, Winchell K, et al.

1.3 Okoliczności badania

Miejsce badania	Data badania	Czas Badania	Co nas zaskoczyło?
Na terenie jednego z budynków uczelni AGH	27.11.2024	44 min	Neutralność względem gier wideo oraz nacisk na zależność zachowań człowieka głównie od jego charakteru, co nie jest winą samych gier.
Dom rodzinny osoby badającej	30.11.2024	14 min	Jak bardzo doświadczenia znajomych i przekazy medialne potrafią zmienić charakter wspomnień z grania w gry wideo z pozytywnych na negatywne
Dom osoby badanej	02.12.2024	32 min	Duża świadomość wpływu gier wideo na ludzi lecz praktycznie zerowe osobiste doświadczenie z grami wideo
Dom osoby badanej	30.11.2024	8 min	Mimo tak krótkiego wywiadu zaskakująca była ilość uzyskanego contentu i świadomość osoby badanej oraz obeznanie w temacie mimo niewielkiego doświadczenia osobistego

2. Scenariusz wywiadu

1. Jakie pierwsze skojarzenia budzą w Pani/Panu gry wideo?
2. Jak często Pani/Pan grał/a w gry wideo?
3. Czym się różni Pani/Pana obecne postrzeganie gier wideo od tego, które miał/a Pani/Pan w dzieciństwie?
4. Jakie obawy związane z grami wideo były obecne w Pana/Pani pokoleniu?
5. Jaką rolę, według Pani/Pana, pełnią gry wideo w społeczeństwie?
6. Jakie wątpliwości pojawiają się w Pana/Pani głowie, gdy myśli Pan/Pani o wpływie gier wideo na młodsze pokolenia?
7. Jakie wartości, według Pana/Pani, promują gry wideo?
8. Jak ocenia Pan/Pani wpływ gier wideo na psychikę ludzi?
9. Jakie są Pana/Pani spostrzeżenia na temat roli gier wideo w kształtowaniu współczesnej kultury?
10. Jakie Pana/Pani zdaniem mogą być korzyści lub zagrożenia związane z grami wideo?
11. Jakie zmiany w podejściu do gier wideo chciałby/-aby Pan/Pani zobaczyć w przyszłości?

1. Wyniki badania

3.1 Kategoryzacja danych - Drzewo kodów



Negatywne opinie na temat gier

Uznaliśmy, że jest to jeden z bardziej reprezentatywnych kodów ze względu na to, że negatywne opinie pojawiały się w przypadku każdego z naszych wywiadów i nie było żadnej osoby, która nie miała nic negatywnego do powiedzenia. Jest to też ważne w jakich kategoriach generacja X może postrzegać negatywnie gry wideo

Pozytywne doświadczenia z grami

Mimo sporej przewagi negatywnych opinii na temat gier w każdym z wywiadów pojawiła się w różnych formach wzmianka o pozytywnych doświadczeniach z grami wideo, w dużej części związana ze wspólnym spędzaniem czasu z rodziną bądź też jako sposób relaksu.

Doświadczenie w graniu

Jest to ważny kod, który może determinować pogląd osób badanych na gry wideo. W naszych badaniach kwestia doświadczenia lub jego braku pojawiają się często, ze względu na możliwość Generacji X, aby grać już w dzieciństwie bądź latach późniejszych, co może mieć duży wpływ na ich aktualną opinię.

Pogląd na przyszłość

Ostatnim kodem, który wyodrębniliśmy w kontekście do naszych badań jest kategoria pogląd na przyszłość, jest to ważna kategoria, która pozwoliła nam wyodrębnić opinie generacji X na temat tego jak mają wyglądać gry wideo w przyszłości. W wielu wywiadach zostało użyte pytanie dotyczące tego jakie powinny zajść zmiany w podejściu do gier wideo w przyszłości i była to okazja do refleksji dla osób badanych na ten temat

3.2 Analiza przekrojowa

W przeprowadzonych wywiadach zaobserwowaliśmy kilka powtarzających się wzorców. Jednym z dominujących tematów była krytyczna ocena wpływu gier wideo na młodsze pokolenia. Respondenci często wskazywali na brak odpowiedzialnego podejścia rodziców do kontrolowania czasu spędzanego przy grach przez dzieci. Wiele osób podkreślało również potencjalne negatywne skutki uzależnienia od gier. Wskazywano także na rolę mediów, które często przedstawiają gry wideo w negatywnym świetle, co może dodatkowo utrwalać obawy społeczne.

Dodatkowo wywiady ukazały różnorodność doświadczeń i perspektyw w zależności od tego, czy badani mieli kontakt z grami wideo w dzieciństwie. Osoby, które nigdy nie grały, częściej miały skrajnie negatywne opinie, natomiast respondenci z doświadczeniem w graniu bywali bardziej wyważeni w swoich sądach. Wyraźnie widoczny był podział na tych, którzy dostrzegali potencjalne korzyści płynące z gier, i tych, którzy skupiali się wyłącznie na ich negatywnych aspektach.

Często pojawiały się też opinie na temat zmieniającej się roli gier wideo w społeczeństwie. Wzrost popularności e-sportu oraz pozytywne aspekty grania, takie jak rozwijanie refleksu czy wspieranie nauki języków, były rzadziej wspomniane, ale świadczyły o różnorodności opinii. Warto również zauważyć, że niektórzy respondenci wskazywali na możliwość wykorzystania gier jako narzędzia terapeutycznego czy edukacyjnego, co stanowi interesujący kierunek do dalszych badań.

3.3 Początkowe wnioski z badań

1. Generacja X, mimo ograniczonego dostępu do gier w dzieciństwie, generalnie postrzega gry wideo negatywnie, choć istnieje grupa osób, które mają pozytywne wspomnienia z nimi związane. Gry były często postrzegane jako coś obcego i niezrozumiałego, co wpływa na ich krytyczne opinie.
2. Negatywne opinie na temat gier wideo wynikają często z braku doświadczenia lub jednostronnego obrazu gier, kreowanego przez media i społeczność. W szczególności media mają tendencję do podkreślania zagrożeń związanych z grami, co wpływa na postrzeganie tego medium przez starsze pokolenia.

3. Gry wideo są również postrzegane jako potencjalne narzędzie edukacyjne i forma relaksu, choć ten punkt jest mniej popularny wśród respondentów. Wspólne granie było wskazywane jako sposób na budowanie relacji rodzinnych, choć takie opinie były rzadkie.
4. Badani wskazywali na potrzebę edukacji w zakresie świadomego korzystania z technologii oraz właściwego zarządzania czasem spędzanym przed ekranem. Wskazywano również na potrzebę lepszego zrozumienia gier przez rodziców, aby mogli efektywnie wspierać swoje dzieci w ich korzystaniu z tego medium.

3.4 Przemyślenia dotyczące badań

Podczas analizy wyników badań pojawiło się kilka kluczowych spostrzeżeń. Jednym z najważniejszych wniosków było zauważenie, że osoby z generacji X są bardziej skłonne do krytykowania gier, gdy nie miały wcześniejszego kontaktu z nimi. Wskazuje to na potrzebę przełamywania stereotypów i promowania bardziej zbilansowanego obrazu gier wideo. Tego rodzaju działania mogłyby obejmować kampanie edukacyjne, które pokazują zarówno pozytywne, jak i negatywne aspekty grania.

Równie interesujące było to, że wiele z negatywnych opinii było opartych na mitach lub pojedynczych przypadkach medialnych, a nie na osobistym doświadczeniu. Jednocześnie zaskoczeniem było, że niektórzy respondenci, mimo krytycznych uwag, dostrzegali pozytywne aspekty, takie jak wspólne spędzanie czasu z rodziną czy rozwijanie umiejętności poznawczych przez dzieci. Te obserwacje wskazują na potrzebę głębszego zrozumienia tego, jak gry mogą wpływać na relacje międzyludzkie.

3.5 Trzy najważniejsze wnioski z badań

1. **Negatywny obraz gier wideo:** Większość respondentów z generacji X ma krytyczny stosunek do gier wideo, głównie z powodu braku bezpośrednich doświadczeń oraz wpływu przekazów medialnych. Gry wideo są często postrzegane jako zagrożenie dla zdrowia psychicznego młodych ludzi, co wynika z utrwalonych stereotypów.
2. **Znaczenie edukacji w zakresie technologii:** Wskazano na konieczność lepszego informowania o potencjalnych korzyściach i zagrożeniach związanych z grami wideo, co mogłoby pomóc przełamać istniejące stereotypy. Respondenci zwracali uwagę na brak narzędzi, które mogłyby wspierać rodziców w kontrolowaniu i zrozumieniu, jak dzieci korzystają z gier.
3. **Podział opinii wśród osób z doświadczeniem w grach:** Nawet osoby, które miały wcześniejszy kontakt z grami, często krytycznie je oceniały, co wskazuje na złożoność relacji między graniem a postrzeganiem jego wpływu. Zaskakujące było jednak, że

osoby te częściej dostrzegały pozytywne aspekty gier, takie jak rozwój umiejętności logicznego myślenia czy nauka języków obcych, co może być cenną informacją w kontekście dalszych badań.

Bibliografia

„KLASYCZNE” I WSPÓŁCZESNE PODEJŚCIA DO WARTOŚCI W PSYCHOLOGII - Hanna Liberska

A Short and Simple Definition of What a Videogame Is - Nicolas Esposito

Addiction: definition and implications - AVIEL GOODMAN, M.D.

Addressing Social Isolation To Improve the Health of Older Adults: A Rapid Review [Internet]. - Veazie S, Gilbert J, Winchell K, et al.

IŁOŚCIOWA I JAKOŚCIOWA ORIENTACJA BADAWCZA W PSYCHOLOGII – PERSPEKTYWY KOEGZYSTENCJI - Waldemar Świętochowski, Katarzyna Dąbrowska

Modern Culture (2006) - Roger Scruton

Physical activity - artykuł World Health Organisation

Revisiting the Twentieth Century Through the Lens of Generation X and Digital Games: A Scoping Review - Hannah R. Marston, Maria del Carmen Miranda Duro

Słownik języka polskiego PWN – kontrybutorzy sjp.pwn.pl:

<https://sjp.pwn.pl/slowniki/wpływ.html>

<https://sjp.pwn.pl/slowniki/skojarzenie.html>

<https://sjp.pwn.pl/szukaj/doświadczenie.html>

Spoleczne aspekty analizy kosztów i korzyści - Grzegorz Lissowski

Stereotypy a działanie ludzkie (1981) - Adam Schaff

<https://hrpp.research.virginia.edu/teams/irb-sbs/researcher-guide-irb-sbs/defining->

[risk#:~:text=Risk%20is%20the%20potential%20for%20harm.&text=The%20lasting%20effects%20of%20the,not%20make%20a%20situation%20worse](https://hrpp.research.virginia.edu/teams/irb-sbs/researcher-guide-irb-sbs/defining-risk#:~:text=Risk%20is%20the%20potential%20for%20harm.&text=The%20lasting%20effects%20of%20the,not%20make%20a%20situation%20worse)

<https://sjp.pwn.pl/slowniki/przyszłość.html>

Badania, którymi się wzorowaliśmy:

Marketing Video Games to Aging Demographics: A Generational Profile Analysis, Lindenwood University, 2024 - Brinna Louise Ball

, Lindenwood University, 2024 - Brinna Louise Ball

Revisiting the Twentieth Century Through the Lens of Generation X and Digital Games: A Scoping Review, 11 Marca 2020 - Hannah R. Marston, Maria del Carmen Miranda Duro