

**UNIwersYTET PALACKIEGO W OŁOMUŃCU**  
**WYDZIAŁ PEDAGOGIKI**  
**INSTYTUT PEDAGOGIKI I STUDIÓW SPOŁECZNYCH**

doc. PhDr. Miroslav Chráska, Ph.D.  
Žižkovo nám. 5, 771 40 Olomouc, ČR,  
tel. 00420 585 635 409, fax 00420 585 231 400,  
e-mail: miroslav.chraska@upol.cz

**Recenzja rozprawy doktorskiej**

Autor: Mgr Grzegorz Załęski

Obszar: nauki społeczne  
Dyscyplina: Pedagogika

Temat: Funkcjonowanie poznawcze młodzieży szkolnej grającej w gry wideo  
jako komponent postawy uczenia się

Promotor: dr hab. Wojciech Walat, prof. UR

Zakres rozprawy: łącznie 360 s, 205 stron rozprawy bez wykazu cytowań bibliograficznych  
(łącznie 196 tytułów, w tym 30 w formie elektronicznej) oraz załączniki

Jednostka organizacyjna uczelni:

**Uniwersytet Rzeszowski, Kolegium Nauk Społecznych, Instytut Pedagogiki**

Recenzja stworzona na podstawie: PCS – 169/2023

**1. Pedagogiczne znaczenie poruszanego tematu rozprawy doktorskiej**

W rozprawie poruszany jest aktualny temat określania i kształtowania postaw młodzieży szkolnej wobec uczenia się w związku z graniem w gry wideo. Jednak większość dotychczas prowadzonych badań dotyczy zazwyczaj dostępu do gier wideo w kontekście zagrożeń i uzależnień, w mniejszym stopniu w kontekście potencjalnych szans dla dzieci i młodzieży czy ich możliwości w ramach treningu poznawczego. Z tego punktu widzenia temat jest innowacyjny oraz wnosi nowe bodźce do badań naukowych.

We wstępie do pracy doktorant trafnie wykazuje, że dzisiejsza młodzież, zaraz po sporcie, plasuje granie w gry wideo na drugim miejscu wśród swoich najpopularniejszych zainteresowań i zajęć. Działalność związana z grami cyfrowymi wyprzedza obszary takie jak

sztuka, muzyka, oglądanie telewizji i relaks. Ponieważ posiadanie smartfona z dostępem do Internetu jest dziś normą wśród młodzieży szkolnej, granie jest aktywnością o nieograniczonej dostępności. Dzisiejszy student (współczesny człowiek) dosłownie żyje w sieci, tutaj także komunikuje się i gra w gry. Działania te niewątpliwie wiążą się z jego funkcjonowaniem w różnych obszarach życia, w tym wpływają na postawy wobec jego uczenia się. Stąd rozważania badawcze można rozpocząć od czasami nie do końca akceptowanej teorii konektywizmu i jej poglądu na poznawczy komponent uczenia się.

## **2. Ogólna charakterystyka rozprawy**

Pod względem formalnym rozprawa składa się z trzech części.

- a) W pierwszej części omówiono teoretyczne podstawy badań dotyczących funkcji poznawczych młodzieży szkolnej grającej w gry wideo i ich związku z postawą wobec uczenia się. W tej części autor analizuje społeczno-kulturowe uwarunkowania grania w gry wideo, charakteryzuje podejście młodzieży do nauki w szkole, opisuje podstawowe procesy poznawcze oraz podsumowuje dotychczasowe badania w tym obszarze.
- b) W drugiej części opisano metodologię badań własnych, które skupiają się na różnicach w funkcjonowaniu poznawczym młodzieży szkolnej grającej w gry wideo jako poznawczego komponentu postawy wobec uczenia się. W tej części autor definiuje przedmiot i cele badań, formułuje problemy i hipotezy badawcze, wyznacza zmienne i ich wskaźniki, opisuje metody, techniki i narzędzia badawcze, charakteryzuje obszar i grupę badawczą oraz opisuje metody analizy statystycznej.
- c) W trzeciej części przedstawiono analizę wyników badań dotyczących różnic w funkcjonowaniu poznawczym młodzieży szkolnej grającej w gry wideo jako składnika postawy wobec uczenia się. W tej części autor bada wpływ grania w gry wideo na poszczególne procesy poznawcze, takie jak uwaga, percepcja, pamięć i kontrola poznawcza, w zależności od częstotliwości i gatunku gier. Autor bada także związek pomiędzy funkcjonowaniem poznawczym a osiągnięciami szkolnymi i porównuje swoje ustalenia z poglądami nauczycieli na temat funkcjonowania poznawczego i uczenia się uczniów grających w gry wideo.

Wymienione części zostały odpowiednio i funkcjonalnie uzupełnione: wstępem i zakończeniem, wykazem wykorzystanej literatury, tabelami, wykresami, rysunkami i ilustracjami oraz załącznikiem stanowiącym uzupełnienie pracy.

### **3. Szczegółowa ocena poszczególnych części pracy dyplomowej**

Podstawą rozważań teoretycznych jest omówienie w pierwszym rozdziale (pierwszej części) społeczno-kulturowych uwarunkowań grania w gry wideo, które oprócz definicji gier wideo i przyjętej klasyfikacji ich typów przedstawia specyfikę grania gra cyfrowa w okresie od późnej do wczesnej młodości. Ponadto omówiono najpopularniejsze formy korzystania z gier wśród polskiej młodzieży oraz wynikające z tego korzyści i zagrożenia. Ten ostatni aspekt został uwzględniony także w aspekcie wykorzystania gier wideo w systemie edukacyjnym, co pozwoliło na sformułowanie wniosków na potrzeby badań własnych. Z mojego punktu widzenia część rozprawy dotycząca negatywów gier mogła zostać opracowana bardziej szczegółowo, jednak zwiększyłyby to i tak stosunkowo duży zakres pracy – patrz pytania do obrony.

Kolejny, drugi punkt części teoretycznej odnosi się do charakterystyki postawy wobec uczenia się młodzieży szkolnej (młodzieży) w kontekście grania w gry wideo oraz dowiaduje się, czym jest i co reprezentuje postawa wobec uczenia się młodzieży w szkole średniej. Doktorant swoje ustalenia oparł na teorii Tadeusza Mądrzyckiego (1977) na temat kształtowania się i rozwoju postaw. Wskazał na trzy najważniejsze komponenty: emocjonalny, behawioralny i poznawczy. Zgodnie z tematem rozprawy za kluczowy uznano komponent poznawczy, przy czym wzięto pod uwagę również wagę pozostałych dwóch komponentów. Kolejnym wątkiem rozważań jest wyjaśnienie celów i treści edukacji młodzieży szkolnej wraz z analizą podstawy programowej z roku 2017 w kontekście gier wideo jako ważnego środka rozwoju młodzieży. Rozważania teoretyczne uzupełniono przykładami postaw wpływających na uczniów i możliwością ich realizacji za pomocą gier wideo. W tym celu zaprezentowano koncepcję edukacji wielostronnej autorstwa W. Okonia, która zakłada rozwój zdolności poznawczych obejmujących, np. wykorzystanie gier dydaktycznych (obecnie gier wideo). W zakończeniu znajdują się odnośniki do badań własnych doktoranta.

Trzeci punkt tej części rozprawy dotyczy funkcjonowania wybranych procesów poznawczych u uczniów szkół średnich, którzy grają i nie grają w gry wideo. Opis elementarnych procesów poznawczych oparto na założeniach monografii Edwarda Nęcki, Jarosława Orzechowskiego i Błażeja Szymury, w której zaproponowali ich podział na: uwagę, percepcję, pamięć i kontrolę poznawczą. Zdefiniowano także kluczowe dla problematyki badawczej pojęcie efektywności poznawczej. Ponadto określono związek pomiędzy graniem w gry wideo a każdym z wymienionych procesów poznawczych. Przeprowadzona analiza pozwoliła na sformułowanie wniosków do badań własnych.

W czwartym punkcie doktorant dokonał oceny dotychczasowych badań na podstawie dostępnej literatury, nie tylko polskiej, ale zwłaszcza zagranicznej, biorąc pod uwagę pozytywne, negatywne i neutralne podejście do korzystania z gier wideo przez młodzież. Podsumowanie poruszonych zagadnień zawiera także wnioski do własnych badań.

Wśród źródeł teoretycznych, które mogłyby uzupełnić plastyczny obraz korzystania z gier (wideo) przez uczniów szkół średnich, brakuje mi monografii (BASLER, Jaromír i Michał, MRÁZEK. *Gry komputerowe i ich miejsce w życiu człowieka*. Wydanie 1. Ołomuniec: Palacký University w Ołomuńcu, 2018. 315 stron. ISBN 978-80-244-5404-7.), które znajduje się w wolnym dostępie do pobrania w serwisie *ResearchGate* i podsumowuje wyniki badań związanych z grami komputerowymi wśród czeskich uczniów szkół średnich i może służyć do częściowego porównania uzyskanych wyników badań.

Druga część rozprawy zawiera szczegółowe omówienie podstaw metodologicznych badań własnych autora, ze szczególnym uwzględnieniem założeń opartych na wnioskach sformułowanych w trakcie analiz teoretycznych oraz wynikach badań pilotażowych. Dodatkowo sformułowano przedmiot i cele badań własnych, a następnie zdefiniowano problemy badawcze i hipotezy badawcze: główną i szczegółowe. Zaprezentowano także zależne, niezależne i pośrednie zmienne badawcze oraz ich wskaźniki. Omówiono metody, techniki i narzędzia zastosowane w badaniach oraz scharakteryzowano obszar badawczy i grupę badawczą.

W części dotyczącej stosowanych metod, technik i narzędzi badawczych doktorant przedstawił stosowany w praktyce innowacyjny system (*SDP – system*). Tę część uzupełnia syntetyczne omówienie metod analizy statystycznej i podstawowych statystyk opisowych. Stosowane metody statystyczne są adekwatne i właściwie stosowane. Pozytywnie oceniam także umieszczenie w załącznikach wyników statystycznych oraz weryfikację warunków stosowania poszczególnych statystycznych testów istotności. Odpowiednio dobrano się także graficzną reprezentację wyników statystycznych, np. w postaci wykresów skrzynkowych.

Ostatnia część rozprawy zawiera analizę wyników badań własnych dotyczących różnic w funkcjonowaniu młodzieży szkolnej podczas grania w gry wideo w ramach podejścia do uczenia się. Omawiane treści usystematyzowano (punkty 1-4) według poszczególnych procesów poznawczych, do których zalicza się: uwagę, percepcję, pamięć i kontrolę poznawczą, ze względu na zmienne: częstotliwość grania w gry wideo oraz rodzaj wykorzystywanej gry. Na podstawie analizy doktoranta stwierdził, że studenci grający okazjonalnie i regularnie w gry wideo mają wyższe funkcje poznawcze w porównaniu ze studentami, którzy nie grają w gry wideo. Natomiast wśród osób grających w gry, najwyższe

wyniki w testach mierzących sprawność poznawczą osiągały osoby grające w określone rodzaje gier, tj. strategiczne, sportowe i zręcznościowe. Ponadto doktorant przedstawił wnioski dotyczące problemów badawczych i porównała uzyskane wyniki z opiniami nauczycieli na temat funkcjonowania poznawczego uczniów. W kolejnym etapie przeanalizowano badania dotyczące różnic pomiędzy funkcjonowaniem poznawczym uczniów grających w gry wideo a wynikami uczenia się. Na tej podstawie stwierdzono, że nie ma związku pomiędzy efektywniejszymi funkcjami poznawczymi młodych ludzi grających w gry wideo a ich wynikami w szkole. Wyniki te porównano z poglądami nauczycieli na temat związku między graniem w gry wideo a procesami uczenia się. Bardzo proszę o komentarz i streszczenie tej części pracy – patrz pytania do obrony.

Punkt szósty zawierał uogólnienie wyników badań własnych, sformułowanie wniosków i porównanie ich z aktualnym stanem badań nad funkcjonowaniem poznawczym młodych ludzi grających w gry wideo. Efektem takiego podejścia było sformułowanie przez doktoranta wniosków i praktycznych rekomendacji w formie podsumowania obejmującego wzbogacenie zakresu istniejącej wiedzy oraz podanie praktycznych rekomendacji dla systemu edukacyjnego. Ponadto odpowiednio przedstawiono także ograniczenia badania – tutaj ponownie poproszę o krótkie podsumowanie (również pod kątem reprezentatywności badania) – patrz pytania do obrony.

### **Pytania obrony:**

1. Czy planowana jest jakaś popularyzacja wyników badań wynikających z rozprawy (poza HOROSZKIEWICZ, Krzysztof, HOROSZKIEWICZ, Bartosz i Grzegorz, ZAŁĘSKI. Sprawność psychomotoryczna w grach wideo. *Journal of Education, Health and Sport*. Online. 24 lipca 2022 r. tom 12, nr 7, s. 667-682.), np. publikowanie w różnych znaczących czasopismach naukowych?
2. Jakże z własnego punktu widzenia są możliwe ograniczenia i niedostatki wyników przeprowadzonych badań? W jakim stopniu uzyskane wyniki badań są reprezentatywne? W Czechach panuje obecnie stosunkowo duża niechęć szkół do udziału w badaniach naukowych.
3. Jakże są według własnej opinii główne wady wykorzystania gier wideo w nauczaniu w szkole średniej? W pracy doktorskiej napisano o tym stosunkowo mało.
4. Na podstawie wyników swoich badań, jak oceniłby Pan wkład gier wideo w kształtowanie postaw wobec uczenia się?

5. W rozprawie stwierdzono (s. 203), że w Polsce gra „This War Of Mine” (symulator przetrwania w ruinach miasta) jest uznawana za pomoc dydaktyczną. Co może być postrzegane jako jej zaleta?
6. Badania wykazały, że uczniowie grający w gry wideo nie osiągają lepszych wyników w szkole w porównaniu do swoich rówieśników (hipoteza H5). Czy jest to zgodne z własnymi założeniami badawczymi? Jednocześnie prawie 86% ankietowanych nauczycieli jest zdania, że granie w gry wideo może przyczynić się do gorszych wyników nauczania, a jednocześnie 54,5% wszystkich ankietowanych nauczycieli uważa, że korzystanie z gier wideo może faktycznie poprawić efektywność transferu wiedzy (s. 198-199). Proszę podać kontekst tych ustaleń.

#### 4. Wniosek

Recenzowana rozprawa doktorska ma bardzo dobrą strukturę logiczną i typowy układ treści, składający się z trzech klasycznych dla rozpraw naukowo-badawczych części: teoretycznych podstaw badań, metodologii badań własnych oraz analizy wyników badań własnych umożliwiającej weryfikację prawdziwości postawionych hipotez. Szczegółowa ocena i analiza rozprawy wskazuje, że doktorant posiada bardzo dobrą wiedzę z zakresu zagadnień zawodowych i metodologicznych związanych z funkcjonowaniem poznawczym młodzieży szkolnej podczas grania w gry wideo w kontekście postaw wobec uczenia się. Drobne uchybienia i pominięcia wymienione w ocenie rozprawy nie umniejszają jej wartości, a raczej stanowią wskazówkę dla dalszego optymalnego rozwoju doktoranta, tak aby mógł on prowadzić wysokiej jakości badania naukowe i publikować ich wyniki w odpowiednich monografiach lub w czasopiśmie naukowych.

Oświadczam, że recenzowana rozprawa doktorska spełnia wymogi wynikające z przepisów ustawy o szkolnictwie wyższym i nauce z dnia 20 lipca 2018 r. oraz ustawy o przepisach wykonawczych do ustawy – Ustawa o szkolnictwie wyższym i nauce z dnia 3 lipca 2018 r.

Ponadto potwierdzam, że recenzowana rozprawa doktorska może być **podstawą do złożenia państwowego egzaminu doktorskiego** oraz może być podstawą do **nadania Panu Grzegorzowi Załęskiemu stopnia naukowego doktora nauk społecznych w zakresie pedagogiki, zgodnie z aktualnie obowiązującymi przepisami prawa.**

## **Wniosek ogólny**

Złożona rozprawa doktorska mgr. Grzegorza Załęskiego „Funkcjonowanie poznawcze młodzieży grającej w gry wideo jako komponent postawy uczenia się” spełnia wymagania stawiane rozprawie doktorskiej. Wnosi nową wiedzę z zakresu nauk społecznych a szczególnie pedagogiki. W rozprawie mgr Grzegorz Załęski wykazał się umiejętnością samodzielnej pracy twórczej w zakresie pedagogiki. Pracę rekomenduję do obrony, a w przypadku pomyślnej obrony rekomenduję nadanie mgr. Grzegorzowi Załęskiemu stopnia naukowego doktora.

Ołomuniec, dnia 18. grudnia 2023



.....  
doc. PhDr. Miroslav Chráska, Ph.D.  
recenzent pracy doktorskiej