

## **Recenzja**

rozprawy doktorskiej mgr Grzegorza Załęskiego pt. „Funkcjonowanie poznawcze młodzieży szkolnej grającej w gry wideo jako komponent postawy uczenia się” napisanej pod kierunkiem dr hab. Wojciecha Walata, prof. UR i dr inż. Tomasza Warchoła (promotora pomocniczego)

### **1. Uwagi wstępne**

Niniejsza recenzja została przygotowana na zlecenie Prorektor ds. Kolegium Nauk Społecznych Uniwersytetu Rzeszowskiego prof. dr hab. Elżbiety Feret z dnia 9 października 2023 roku. Jej przedmiotem jest rozprawa doktorska mgr Grzegorza Załęskiego nt. „Funkcjonowanie poznawcze młodzieży szkolnej grającej w gry wideo jako komponent postawy uczenia się”. Promotorem rozprawy jest dr hab. Wojciech Walat, prof. UR, promotorem pomocniczym dr inż. Tomasz Warchoła.

### **2. Ogólna ocena rozprawy, aktualność tematu, poprawność przyjętej struktury**

W dzisiejszych czasach, w których technologia rozwija się w zawrotnym tempie, cyfryzacja wkracza we wszystkie obszary życia człowieka i silnie wpływa na jego funkcjonowanie w różnych sferach: społecznej, ekonomicznej, politycznej, edukacyjnej i wielu innych. Człowiek w dobie dostępu do ogromu informacji stara się korzystać z zawartej w nich wiedzy w sposób jak najbardziej optymalny, między innymi stosując ją do własnego rozwoju, ułatwiania sobie życia, ale także do rozrywki. Gry wideo są takim elementem rozrywki człowieka i stały się jednym z najpopularniejszych sposobów spędzania wolnego czasu dla ludzi w każdym wieku. Wśród młodych odsetek sięgających po nią osób jest bardzo duży. Potwierdzają to wyniki badań zawarte w ocenianej rozprawie, gdzie 76,9 % młodzieży zadeklarowało się jako osoby grające w gry wideo.

Niezaprzeczalnym faktem jest to, że polska szkoła, jako zinstytucjonalizowany system edukacji w wielu aspektach nie nadąża za szybkim rozwojem technologicznym świata. Często przedmiotem krytyki jest jej niewystarczające wyposażenie w nowoczesne narzędzia technologiczne (komputery, tablety, tablice interaktywne, roboty edukacyjne, szybki dostęp do internetu itp.), ale także powolne zmiany w zakresie dostosowywania treści kształcenia do współczesności. Jeżeli szkoła ma być atrakcyjna dla młodych ludzi, nie może być oderwana od ich codziennej rzeczywistości. Zatem skoro uczniowie znaczną część swojego życia spędzają na aktywności związanej z graniem w gry wideo, szkoła powinna tę ich aktywność także wykorzystywać.

Gry wideo to nie tylko forma rozrywki, ale także narzędzie, które może być wykorzystywane do edukacji i rozwijania człowieka. Mogą one stymulować rozwój poznawczy, uczyć nowych umiejętności i kształtować postawy. Gry mają potencjał do tego, by być użyteczne we wspieraniu wyższego poziomu poznania, obejmującego krytyczne myślenie, rozwiązywanie problemów, podejmowanie decyzji, argumentowanie i testowanie hipotez. Ponadto mogą pomóc w rozwijaniu umiejętności niezbędnych do osiągnięcia sukcesu w miejscu pracy, takich jak kreatywność, skuteczna komunikacja, praca w zespole czy umiejętności negocjacyjne. Aby jednak granie w gry miało możliwie jak najbardziej pozytywny wpływ na rozwój dzieci i młodzieży, konieczna jest odpowiednia edukacja zarówno młodych graczy, jak i ich rodziców, ale także tworzenie takich gier, które będą pozwalały na wykorzystywanie tych możliwości.

Problematyka badań dotyczących funkcjonowania poznawczego młodzieży szkolnej grającej w gry wideo jako komponentu postawy uczenia się, zaproponowana i podjęta przez doktoranta wpisuje się bardzo mocno w potrzebę określenia przydatności tej formy rozrywki do realizacji drogi edukacyjnej człowieka doby cywilizacji informacyjno – komunikacyjnej. Badania te są niezwykle aktualne i bardzo potrzebne, a przy tym mają nowatorski charakter ze względu na wykorzystane przez autora narzędzie „SPD – system” do pomiaru zmiennych związanych z funkcjonowaniem poznawczym.

Przedłożona mi do recenzji rozprawa składa się ze wstępu, trzech zasadniczych części oraz zakończenia. Posiada także spisy wykorzystanej literatury, tabel, wykresów, rysunków i ilustracji oraz obszerny aneks zawierający między innymi wzory narzędzi wykorzystanych w badaniach własnych. Łącznie z załącznikami e 360 stron. Układ pracy jest typowy dla prac o charakterze teoretyczno - badawczym. Część pierwsza, na którą składają się cztery rozdziały poświęcona została prezentacji problemu badań na podstawie literatury, część druga zawiera założenia metodologiczne własnych badań empirycznych, a część trzecia stanowi opis i

interpretację zgromadzonego materiału badawczego. Układ ten jest zatem klasyczny, czytelny i nie budzi żadnych zastrzeżeń.

### **3. Szczegółowa ocena struktury i treści poszczególnych rozdziałów rozprawy**

Część pierwszą rozprawy dotyczącą teoretycznych założeń badań odnoszących się do funkcjonowania poznawczego młodzieży szkolnej grającej w gry wideo autor podzielił na cztery rozdziały. W pierwszym (strony 15 – 46) omówił społeczno – kulturowe uwarunkowania grania w gry wideo. Rozpoczął od wyjaśnienia pojęcia gry wideo i klasyfikacji gier, następnie omówił specyfikę grania w gry wideo przez młodzież w okresie adolescencji, przeanalizował korzyści oraz zagrożenia wynikające z grania w takie gry, a także zarysował możliwości wykorzystania gier wideo w edukacji, przytaczając przykłady rozwiązań stosowanych praktycznie i opisanych w literaturze.

W rozdziale drugim (strony 46 – 68) doktorant dokonał charakterystyki postawy uczenia się młodzieży w szkole średniej w kontekście grania przez nią w gry wideo. Z trzech najważniejszych komponentów składających się na postawę: emocjonalnego, behawioralnego i poznawczego autor ze względu na problematykę własnych badań szczegółowo omówił ten ostatni, przedstawiając model uczenia się oparty na elementarnych procesach poznawczych. W rozdziale tym znalazły się także analizy celów kształcenia młodzieży w szkole średniej w kontekście postawy uczenia się oraz treści kształcenia zawartych w podstawie programowej w kontekście potencjalnego wykorzystania gier wideo do jej rozwijania. Autor przytacza w tej części pracy tak ważną dla polskiej dydaktyki koncepcję kształcenia wielostronnego Wincentego Okonia, dostrzegając w niej odpowiednie miejsce dla gier wideo.

Rozdział trzeci (strony 69 – 87) został poświęcony omówieniu sprawności funkcjonowania wybranych procesów poznawczych młodzieży, która gra w gry wideo, w późnym okresie dojrzewania. Autor przyjął zaproponowany w literaturze przez Edwarda Nęckę, Jarosława Orzechowskiego i Błażeja Szymurę podział podstawowych procesów poznawczych na: uwagę, percepcję, pamięć i kontrolę poznawczą. Dokonując w tej części pracy opisu podstawowych procesów poznawczych doktorant wiązał je z graniem w gry komputerowe.

Wszystkie trzy rozdziały pierwszej części pracy zostały przez mgr Grzegorza Załęskiego zakończone punktami „Wnioski do badań własnych”. W tych miejscach autor zawarł najistotniejsze elementy wynikające z analizowanej literatury, które jego zdaniem powinny kierunkować koncepcję własnych badań. Trzeba w tym miejscu zaznaczyć, że

doktorant sięgnął do wielu znanych i mniej znanych koncepcji teoretycznych. Ze względu na interdyscyplinarność podjętego problemu były to teorie wykraczające poza pedagogikę, przeważnie psychologiczne.

Część pierwszą pracy kończy rozdział czwarty (strony 87 – 95) przedstawiający dotychczasowe badania dotyczące grania w gry wideo przez młodzież szkolną. Autor przeanalizował literaturę omawiającą badania o zbliżonej do własnych problematyce, które ukazały się po 2011 roku. Analiz dokonał w podziale na badania wskazujące na pozytywne, negatywne i neutralne znaczenie grania w gry wideo dla funkcjonowania poznawczego i oddziaływania na możliwości uczenia się przez młodzież szkolną. Ze względu na dotychczas małe zainteresowanie polskich badaczy podjętą w ocenianej dysertacji problematyką, autor sięgał przede wszystkim do badań przeprowadzonych w innych krajach i przedstawionych w literaturze zagranicznej. Były to przeważnie artykuły opublikowane w czasopiśmie naukowych. Także i z tego rozdziału doktorant wyciągnął wnioski do własnych badań, dostrzegając liczne ograniczenia metodyczne i metodologiczne tych wcześniejszych.

Podsumowując całość części teoretycznej obejmującej cztery rozdziały warto zaakcentować bardzo dobre wykonanie przez autora tej części zadania. Umiejętnie skorzystał z literatury polskiej oraz przede wszystkim obcojęzycznej, w tym także z raportów z badań. Odważnie sięgnął do wielu koncepcji teoretycznych, często wykraczających poza obszar pedagogiki. Na ich bazie zdefiniował i wyjaśnił wszystkie pojęcia wchodzące w zakres tematu jego dysertacji i bardzo dobrze uzasadnił potrzebę podjęcia badań dotyczących znaczenia grania w gry wideo dla funkcjonowania poznawczego młodzieży szkolnej. Generalnie ta dobra podstawa teoretyczna pozwoliła autorowi na przygotowanie i przeprowadzenie własnych interesujących badań empirycznych. Oceniając kompletność tej części pracy, jej treść, jakość dokonywanych analiz i dobór literatury, stwierdzam, że mgr Grzegorz Załęski jako kandydat do uzyskania stopnia doktora, wykazał się bardzo wysokim poziomem ogólnej wiedzy teoretycznej, spełniając tym samym jedno z wymaganych kryteriów.

Kolejną część dysertacji stanowi część druga (strony 97 – 122), w którym przedstawione zostały założenia metodologiczne badań własnych. Jest ona prawidłowo zbudowana w oparciu o klasyczną strukturę metodologii badań pedagogicznych. Zawiera przedmiot i cele badań, problemy badawcze i hipotezy, zmienne, metody i techniki badawcze, charakterystykę terenu badań i grupy badawczej oraz opis metod analizy statystycznej. Część tę otwiera dodatkowo rozdział, w którym przedstawione zostały wyniki badań pilotażowych przeprowadzonych w celu zweryfikowania przydatności w badaniach właściwych, przyjętych przez doktoranta metod badawczych, szczególnie w zakresie sprawdzenia wartości psychometrycznych



dobrych narzędzi badawczych. Wnioski wynikające z badań pilotażowych okazały się przydatne i zostały uwzględnione w opracowaniu założeń metodologicznych badań właściwych.

Budując koncepcję metodologiczną doktorant sięgnął do klasyków literatury z tego zakresu takich jak: Tadeusz Pilch, Mieczysław Łobocki, Jerzy Brzeziński, Stanisław Palka czy Albert Wojciech Maszke.

Nie mam żadnych zastrzeżeń do sformułowania przez doktoranta przedmiotu oraz celów badań, zarówno teoretyczno – poznawczego, jak i praktycznego. Mam jednak drobne sugestie dotyczące problemów. Problem główny przedstawiony jest w postaci pytania: Jakie różnice występują w funkcjonowaniu poznawczego komponentu postawy u młodzieży szkolnej grającej w gry wideo w porównaniu z rówieśnikami? Odpowiada on tematowi dysertacji, ale moim zdaniem mógłby być doprecyzowany w zakresie „postawy” (chodzi bowiem wyłącznie o postawę uczenia się) oraz „rówieśników” (chodzi o rówieśników niegrających w gry wideo). Po uszczegółowieniu problem główny mógłby zatem brzmieć: Jakie różnice występują w funkcjonowaniu poznawczego komponentu postawy uczenia się u młodzieży szkolnej grającej w gry wideo w porównaniu z rówieśnikami niegrającymi?

Sugestia dotycząca doprecyzowania dotyczy także problemów szczegółowych. Są one sformułowane w postaci pytań: Jakie są różnice w funkcjonowaniu poznawczym uczniów grających w gry wideo w zakresie... (tu pojawiają się kolejne procesy poznawcze: uwaga, percepcja, pamięć, kontrola poznawcza, uzupełnione o osiągnięcia szkolne). Uważam, że dobrze by było w tych pytaniach wskazać względem kogo są te różnice określane. Proponuję zatem w każdym z tych problemów po słowie „grających” dołożyć „i niegrających”. Wtedy pierwszy problem szczegółowy byłby pytaniem: Jakie są różnice w funkcjonowaniu poznawczym uczniów grających i niegrających w gry wideo w zakresie uwagi? A kolejne analogicznie.

Bardzo dobrze zostały postawione przez doktoranta hipotezy. W ich uzasadnieniu odniósł się on do przeprowadzonych wcześniej badań pilotażowych oraz posiadanej wiedzy teoretycznej. Badania pokazały, że przypuszczenia okazały się trafne, gdyż rezultaty badań zweryfikowały je pozytywnie. Jediną uwagę, jaką mogę mieć do hipotez, to również sugestia doprecyzowania brzmienia hipotez szczegółowych i rozszerzenia słowa „rówieśników” o przymiotnik „niegrających”. Szczególnie, że w uzasadnieniach jest wyraźnie zarysowane, że o taką grupę porównawczą chodzi.

Nie mam żadnych zastrzeżeń do przyjętych przez autora zmiennych i wskaźników. Są one na tyle precyzyjne, że pozwalają na zmierzenie badanego zjawiska. Są one także dobrze skorelowane z problemami badawczymi.

Niezwykle wartościową część pracy stanowi część trzecia (strony 123 – 202) poświęcona analizie wyników badań własnych. Część analityczna rozprawy doktorskiej dobrze merytorycznie współgra z częścią teoretyczną i wynika z założeń zawartych w części metodologicznej, co jest istotnym elementem spójności badań w naukach społecznych. Na jej strukturę składają się rozdziały prezentujące kolejno analizy wyników badań różnic w funkcjonowaniu uwagi, percepcji, pamięci, kontroli poznawczej oraz osiągnięć szkolnych u uczniów grających w gry wideo. I znowu podobnie jak przy problemach szczegółowych uważam, że byłoby dobrze w tytułach po młodzieży „grającej” dołożyć „i nie grającej” a po uczniach „grających” dołożyć „i niegrających”.

Bardzo dobrze dobrane metody analizy statystycznej pozwoliły doktorantowi na jednoznaczne przedstawienie rezultatów swoich badań i dokonanie prawidłowej ich interpretacji, co z kolei umożliwiło zweryfikowanie postawionych hipotez i sformułowanie w następstwie tego trafnych wniosków. Tę część pracy oceniam bardzo wysoko, jednak muszę zwrócić uwagę na rozdział piąty. Już sam tytuł nie brzmi dobrze. „Analiza wyników badań różnic w funkcjonowaniu poznawczym uczniów grających w gry wideo a osiągnięciami szkolnymi”. Jeżeli już to może: „Analiza wyników badań różnic w funkcjonowaniu poznawczym uczniów grających i niegrających w gry wideo w zakresie osiągnięć szkolnych”. W rozdziale tym autor dokonał analizy zależności pomiędzy poziomem funkcjonowania poznawczego uczniów a wynikami uczenia się w celu zweryfikowania piątej hipotezy szczegółowej. A hipoteza ta brzmi „Uczniowie grający w gry wideo nie uzyskują wyższych osiągnięć szkolnych na tle rówieśników” i wynika z przyjętego układu zmiennych zależnych i niezależnych (tabela 2., strony 109 – 111), gdzie granie w gry wideo (częstotliwość grania w gry wideo i kategorie użytkowanych gier wideo) stanowi zmienną niezależną, a poziom osiągnięć szkolnych w ostatnich 12 miesiącach zmienną zależną. I takiej analizy w tym rozdziale należało się spodziewać. Tymczasem autor za zmienną niezależną przyjął w swych analizach sprawność funkcjonowania poznawczego, do tej pory traktowaną jako zmienną zależną. Oczywiście taka analiza również ma swoją wartość, gdyż zmienne mogą przyjmować różny charakter (zależnych, niezależnych) w związku z rolą jaką pełnią w badaniach, ale musi to być określone w założeniach metodologicznych. Tutaj takiej zamiany ról dla zmiennych autor nie przewidywał.

Bardzo ciekawym pomysłem badawczym było skonfrontowanie wyników badań uczniów uzyskanych z użyciem Zintegrowanego Systemu Pomiaru Zmiennych Psychologicznych z opiniami nauczycieli, zgromadzonymi przy użyciu kwestionariusza ankiety. Okazuje się bowiem, że nie zawsze opinie nauczycieli o sprawności funkcjonowania poznawczego młodzieży grającej w gry wideo i zależności między graniem w takie gry a procesami uczenia się korelują z rezultatami uzyskanymi w badaniu uczniów.

Trzecią część pracy kończy rozdział „Uogólnienie wyników badań”. Doktorant dokonuje w nim weryfikacji hipotez badawczych oraz celów teoretyczno – poznawczego oraz praktycznego, a następnie formułuje wnioski i zalecenia praktyczne. Zwraca także uwagę na ograniczenia w badaniach, sugerując co należy uwzględnić przy kolejnych badaniach podejmujących tę problematykę. Do tej części nie mam żadnych zastrzeżeń. Wnioski powiązane są bezpośrednio z udzielanymi odpowiedziami na postawione problemy.

Podsumowując drugą i trzecią część dysertacji mogę stwierdzić, że autor wykazał się bardzo dobrym przygotowaniem do samodzielnego organizowania i prowadzenia procesu badawczego. Dobrze porusza się w obszarze metodologicznym, a także potrafi we właściwy sposób analizować wyniki badań, interpretować je i wyciągać wnioski, zatem wypełnia zawarte w ustawie „Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce” kryterium mówiące o umiejętności samodzielnego prowadzenia pracy naukowej przez kandydata do stopnia doktora.

Jak już podkreślałem w ocenie części teoretycznej pracy, autor bazował na licznych teoriach i raportach z badań, w większości zagranicznych. Źródła, z których korzystał zostały ujęte w Bibliografii (strony 207 – 221), na którą składa się 196 pozycji obejmujących monografie, rozdziały w monografiach oraz przede wszystkim artykuły w czasopismach naukowych. Zdecydowana większość z nich to publikacje zagraniczne i z ostatniej dekady. Dobór i wykorzystanie ich oceniam jako prawidłowe i kompetentne.

Podsumowując, moja merytoryczna ocena poszczególnych elementów dysertacji jest wysoka, zatem i całość pracy oceniam wysoko. Jednak z recenzenckiego obowiązku muszę zwrócić uwagę na coś, co nie obniża merytorycznego poziomu dysertacji, ale w moim odczuciu mogłoby wpłynąć na łatwiejszy odbiór treści przez czytelników. W rozdziale „Charakterystyka terenu badań i grupy badawczej” (strony 115 – 120) autor przedstawił dane na wykresach, które rzeczywistość obrazują, ale nie podają wszystkich informacji, a wykres 7. jest zupełnie nieczytelny. Chyba lepszym rozwiązaniem byłoby przedstawienie tych danych w tabelach.

Wskazane przeze mnie uchybienia nie wpływają na moją wysoką ocenę merytoryczną dysertacji, są jedynie życzliwym zwróceniem uwagi na możliwość dokonania pewnej korekty w sytuacji przygotowania tekstu do publikacji, do czego doktoranta zdecydowanie zachęcam.

#### 4. Konkluzja

Podsumowując, niezależnie od nielicznych uwag krytycznych uważam, że rozprawa doktorska mgr Grzegorza Załęskiego stanowi oryginalne, empiryczne rozwiązanie ważnego i aktualnego problemu naukowego. Jest bardzo dobrze osadzona w przyjętych przez autora perspektywach teoretycznych. Oceniana rozprawa potwierdza wysokie umiejętności doktoranta w zakresie samodzielnego projektowania i prowadzenia badań naukowych. Z przekonaniem uznaję, że rozprawa doktorska mgr Grzegorza Załęskiego napisana pod kierunkiem promotora - dr hab. Wojciecha Walata, prof. UR i dr inż. Tomasza Warchoła (promotora pomocniczego) – spełnia wymagania dotyczące rozpraw doktorskich określone przez art. 187 ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (Dz. U. z 2023 r., poz. 742 z późn. zm.) i wnoszę o dopuszczenie mgr Grzegorza Załęskiego do dalszych etapów przewodu doktorskiego. Jednocześnie biorąc pod uwagę wysoki poziom spełnienia kryteriów, wnoszę o wyróżnienie pracy.

Stawomir Koziej