

# Kultura a język

## Rola gier w rozwoju językowym współczesnego człowieka w świetle hipotezy Sapira-Whorfa

Artur Urbaniak

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

### Wstęp

Według hipotezy Sapira-Whorfa związek między językiem, jakim posługuje się komunikator, a sposobem postrzegania przez niego rzeczywistości i otaczającego go świata ma charakter kluczowy. W niniejszym artykule autor pragnie rzucić nieco światła na relację między językiem gier komputerowych a możliwymi następstwami w postrzeganiu rzeczywistego świata przez ludzi współczesnych zanurzonych w cyberkulturze. Przyjmuje się, że hipoteza relatywizmu językowego, którym to mianem często określa się hipotezę Sapira-Whorfa, znajdzie odzwierciedlenie w relacji języka świata gier komputerowych do języka, którym posługuje się bywalec cyberprzestrzeni w świecie realnym.

Posługując się pewnym uproszczeniem, można przyjąć, że pod pojęciem hipotezy Sapira-Whorfa kryją się *de facto* dwa nurty zmierzające do wyjaśnienia bliskiej relacji między językiem a myśleniem. Pierwszy, łagodniejszy, postuluje zasadę relatywizmu językowego, w świetle której język używany przez komunikatora w pewnym stopniu wpływa na sposób postrzegania świata. Drugi, bardziej radykalny, wysuwający zasadę determinizmu językowego (znany też jako *whorfianism*), a zatem twierdzenie, że język używany przez komunikatora ściśle determinuje sposób ogarniania otaczającej go rzeczywistości<sup>1</sup>. Szczególnie z tego drugiego rozumienia wypływa hipoteza, że istnieje ścisły związek między językiem, na którego ekspozycję wystawiony jest komunikator, a sposobem

<sup>1</sup> N. Parr-Davies, 2001, *The Sapir-Whorf Hypothesis: A Critique*, <<http://www.aber.ac.uk/media/Students/njp0001.html>>, 17 lipca 2009.

w jaki postrzega on otoczenie; stanowi ona punkt wyjścia do rozważań na temat relacji między językiem gier komputerowych (który ma być rozumiany jako zbiór tekstów, którymi posługuje się awatar, czyli bohater gry) a potencjalnym wpływem tegoż języka na gracza – tym samym zaś na sposób postrzegania przez niego świata.

Zakłada się, że hipoteza Sapira-Whorfa znajduje potwierdzenie w opisanych poniżej eksperymentach przeprowadzonych przez takich badaczy jak Brown i Lenneberg (1954), czy Gordon (2004). Eksperyment przeprowadzony przez Browna i Lenneberga (1954), zdaje się potwierdzać łagodniejszą wersję hipotezy Sapira-Whorfa. Badanie opisuje percepcję kolorów przez osoby należące do różnych grup językowych. Udowodniono, że jeśli pokazać trzy kartki papieru, z których każda jest innego koloru, użytkownikom różnych języków, to wskazanie przez nich dwóch najbardziej podobnych barw zależy od tego, czy w danym języku istnieją odrębne terminy na określenie danego koloru, czy nie<sup>2</sup>.

W badaniu nad językiem brazylijskiego plemienia Piraha przeprowadzonym przez Petera Gordona z Columbia University w Nowym Jorku<sup>3</sup>. Zjawiska językowe zachodzące wewnątrz plemienia Piraha pozwalają wskazać, że rdzenni mówcy nie są w stanie zauważyć różnicy między czterema a pięcioma obiektami ułożonymi w rzędzie. Ową niezdolność tłumaczy się tym, że w ich języku istnieją wyłącznie liczebniki 'jeden' i 'dwa'. Wszystkie inne wartości liczbowe są określane mianem 'wiele'. Podsumowując, Gordon stwierdza w swym badaniu (uważanym za najsilniejszy dotąd argument wspierający kontrowersyjną hipotezę determinizmu językowego), że jeżeli dany język nie posiada środków wyrazu dla jakiegoś konceptu, może to spowodować, że nie będzie on zrozumiały dla użytkowników owego języka<sup>4</sup>.

Klasyczne ujęcie determinizmu językowego prezentuje Sapir w następujący sposób:

Istoty ludzkie nie żyją w jednym obiektywnym świecie ani nie są same w świecie aktywności społecznej, jak się powszechnie rozumie. Są w dużej mierze zdane na łaskę konkretnego języka, który stał się środkiem wyrazu dla ich społeczności. Całkowite złudzenie stanowi pogląd, że dostosowujemy się do rzeczywistości zasadniczo bez użycia języka, a ten jest zaledwie przypadkowym narzędziem rozwiązywania konkretnych problemów komunikacyjnych [...]. Zasadą rzeczy jest to, że „prawdziwy świat” jest w dużym stopniu podświadomie zbudowany na nawykach językowych danej grupy. Nie ma dwóch języków, które byłyby wystarczająco podobne, by wyrażały tę samą rzeczywistość społeczną.<sup>5</sup>

<sup>2</sup> R. Brown, E. Lenneberg, *A Study in Language and Cognition*, "Journal of Abnormal & Social Psychology", nr 49, 1954, s. 454–462.

<sup>3</sup> P. Gordon, 2004, *Numerical Cognition without Words: Evidence from Amazonia*. Science, 306, 496-499.

<sup>4</sup> C. Bever, 2004, *Language may shape human thought*, <<http://www.newscientist.com/article/dn6303>>, 8 grudnia 2008.

<sup>5</sup> E. Sapir, *The Status of Linguistics as a Science*, w: D. Mandelbaum (red.), *Culture, Language and Personality*, University of California Press, Berkeley, CA 1958. (Tłumaczenie własne autora).

Czysto hipotetycznie – jeśli potraktować graczy jako spójną grupę, która funkcjonuje w obrębie pewnej kultury, będącej w istocie kulturą świata gry – można by zadać pytanie: czy gracz zacznie myśleć kategoriami dyktowanymi mu przez ów świat, a wyrażonymi w języku jego mieszkańców. W ten sposób jego emocje, wrażliwość i sposób postrzegania rzeczywistości zostałyby poddane próbie. Może to mieć miejsce, kiedy młody człowiek spędza w świecie nierzeczywistym kilka godzin dziennie, a tamtejsze sytuacje i postaci stają się mu bliskie. Innymi słowy, badacz na początku swoich rozważań stawia sobie pytanie, czy język fabularnej gry komputerowej może oddziaływać na gracza – a jeśli tak, to w jaki sposób i jakie może to mieć konsekwencje dla przyszłego rozwoju językowego, a co za tym idzie, również psychicznego i emocjonalnego.

### Oddziaływanie gier komputerowych na psychikę młodego człowieka

Pedagodzy szkolni są zgodni w negatywnej ocenie wpływu, jaki gry komputerowe mogą wywierać na rozwój młodzieży. Psycholog szkolny, J. Rogowska, twierdzi, że sadzanie dzieci przed komputerem może prowadzić do wielu dysfunkcji; (1) **fizycznych**, czyli wad postawy, wad wzroku, wynikających z braku zachowania higieny pracy podczas spędzania czasu przed komputerem, (2) **psychicznych**, a zatem w skrajnych przypadkach nerwicy i stanów lękowych, a ponad wszystko zatracenia poczucia realizmu, (3) **moralnych**, które mogą być rozumiane jako łagodzenie norm etycznych w związku z łatwym dostępem do treści np. pornograficznych, (4) **społecznych**, czyli izolacji, braku wrażliwości na drugą jednostkę, (5) **intelektualnych**, które wiążą się z bezkrytycznym przyjmowaniem treści prezentowanych w grze, bezgranicznym zaufaniem maszynie<sup>6</sup>. Rogowska zauważa też, że „kryzys wartości w rodzinach, dominacja informacji sensacyjnych z dużym ładunkiem agresji w codziennych wiadomościach, ciągłe oglądanie filmów o brutalnej zawartości, prowadzi do zagubienia własnej tożsamości i zatracenia tego, co wartościowe”. Niepokojąca jest w jej opinii „Narastająca agresja wśród dzieci, brutalność i wulgarny sposób bycia młodzieży, lekceważenie starszych, zaburzenia zachowań, brak umiejętności społecznych”<sup>7</sup>. Ponadto, jak zauważa Laszkowska, rodzice, którzy powinni kontrolować treści zawarte w grach komputerowych, do jakich dziecko ma dostęp, często nie są w stanie sprostać wyznaczonej im roli przewodnika po wirtualnej rzeczywistości<sup>8</sup>. Przyczyną jest brak odpowiednich kompetencji w zakresie technik informacyjnych a czasem brak elementarnej wiedzy w zakresie obsługi komputera.

Oddziaływanie gier komputerowych na psychikę dziecka budzi niepokój psychologów i pedagogów, ponieważ fabuła znacznej części gier przesycona jest agresją, przemo-

<sup>6</sup>J. Rogowska, *Wpływ obrazów komputerowych na rozwój i postępowanie dzieci*.

<sup>7</sup>Ibidem.

<sup>8</sup>J. Laszkowska, *Niebezpieczne gry z myszką*, „Edukacja i Dialog”, nr 4(127), 2001.

cą i zniszczeniem<sup>9</sup>. Dość zauważyć, że najlepiej sprzedającą się grą roku 2008 jest *Grand Theft Auto IV* – ganiona za to, że zawiera zbyt duży ładunek przemocy i agresji<sup>10</sup>. Choć tytuł ten został sklasyfikowany jako produkt przeznaczony dla osób pełnoletnich, niewątpliwie wiele dzieci i młodzieży poniżej osiemnastego roku życia ma dostęp do tej i podobnych gier. Oznacza to, że za pośrednictwem gier język pełen przemocy znajduje kolejny kanał dostępu do słownika nastolatka (abstrahujemy tu od ustalenia odpowiedzialności za powszechną dostępność produktów skierowanych do osób dorosłych).

Wśród zjawisk negatywnych, które biorą swój początek z gier komputerowych, wymienia się też uzależnienie od komputera jako najbardziej atrakcyjnego narzędzia rozrywki. Problem staje się tym poważniejszy, gdy spojrzeć na wynik opisanego w dalszej części artykułu badania przeprowadzonego na grupie młodych ludzi, którzy przyznają, że spędzają przed ekranem komputera – wyłącznie grając, a nie odrabiając pracę domową, czy kontaktując się z przyjaciółmi za pomocą tego medium – przynajmniej kilka godzin dziennie.

Przyjmując pewne uproszczenie, stwierdzić można, że gracz przenosi się do „innego świata”, czy też „innej rzeczywistości” wykreowanej przez twórców gry, i jak wynika z badania – zostaje przez nią pochłonięty na kilka godzin. Gdyby młody człowiek z taką samą regularnością przebywał przez porównywalny okres w kraju obcojęzycznym, w odmiennej kulturze, czy stopniowo nie zacząłby nią przesiąkać i czy język owego kraju nie zacząłby stawać mu się bliższy? Analogiczne pytania wydają się zasadne również w kontekście rzeczywistości wirtualnej, w jakiej przebywa człowiek, grając w grę komputerową.

Gdy połączyć powyższe fakty, można zauważyć, że młody człowiek grający w grę komputerową jest częstokroć bombardowany nazewnictwem rozmaitych rodzajów uzbrojenia, wulgaryzmami, a także, co szczególnie interesujące, bardzo licznymi słowami nieistniejącymi w realnym świecie i w żadnym naturalnym języku. Kreatywność twórców gier pozwala im stworzyć świat i ludzi, ale także nazwy własne (w tym nazwy geograficzne), oraz inne słowa niezrozumiałe dla osób spoza kręgu graczy. A zatem pierwszy istotny wniosek, który nasuwa się w tym miejscu, brzmi: nie można zarzucić grom komputerowym, że zubożają język. W moim mniemaniu jednak zaśmiejają umysł młodego człowieka niepotrzebnymi leksemami. Argumentem popierającym takie stanowisko może być poniższa wypowiedź jednego z graczy:

Wiesz, dziś grałem w „Diablo II”. Doszedłem już do 20. levelu i poszedłem w stronę aury cierni. Mam teraz wypakowanego gościa, że jak ktoś w niego wali z siłą 20, to on odbija 120 obrażeń. Jak dziś na pustyni zaatakował mnie ten psiak, to choć bydlę było bossem, to i tak oberwało z cierni. A potem ja do niego podbiegłem i mu przywaliłem z tego swojego miecza, co daje 12–30 obrażeń

<sup>9</sup>J. Rogowska, op. cit.

<sup>10</sup>Komentarz powtórzony za anglojęzyczną stroną umożliwiającą swobodną ocenę produktów w różnych kategoriach: <<http://www.allvoices.com/contributed-news/1165427-gra-nintendo>>.

i poisonsy 10–12, a w dodatku wysysa 4 pointy many. Jak mu jebnąłem, to zakwicział i fajnie prze-koziołkował na drugi koniec mapy. Nie trzeba było go dobijać.<sup>11</sup>

Nietrudno zauważyć, że w zacytowanej powyżej wypowiedzi występują wyrażenia leksykalne niezrozumiałe dla szerszej grupy odbiorców. Ponadto język polski został wyraźnie zanieczyszczony słowami zaczerpniętymi z języka angielskiego, które mają swoje polskie odpowiedniki (choćby „level”, dający się przetłumaczyć jako „poziom”). Ciekawym zjawiskiem jest również stosowanie polskich końcówek fleksyjnych w połączeniu z wyrazami pochodzącymi z języka angielskiego.

Należy jednak zauważyć, że badacze nie są zgodni w negatywnej ocenie wpływu gier na psychikę człowieka. W opozycji do dość radykalnego stanowiska wobec gier komputerowych, zaproponowanego powyżej, staje Brightman (2008), cytując badanie przeprowadzone przez Kutner i Olson. Sugerowana tu jest mniej jednoznaczna relacja między czasem spędzonym przed ekranem komputera a wzrostem agresji oraz innymi negatywnymi procesami.

Zarówno chłopcy jak i dziewczęta, którzy nie grają praktycznie w nic innego niż pełne przemocy gry przeznaczone dla osób dorosłych (i poświęcają im więcej niż 15 godzin tygodniowo), mogą być wystawieni na większe ryzyko wypadnięcia w kłopoty. Olson dodał [jednak], że to jest jedynie ‘wskaźnik ryzyka’ a nie czynnik przesądający<sup>12</sup>.

A zatem jest tu mowa raczej o podniesionym ryzyku zmian w zachowaniu czy psychice młodego człowieka w stronę większej agresywności, niż o jednoznacznym wpływie gier na podniesienie poziomu agresji. Ocena ta znajduje potwierdzenie także w innym tekście. Jak zauważa Stasińko:

Trzeba [...] zaznaczyć, że ogólna ocena gier jest niejednoznaczna. Obok badań, których ustalenia wskazywałyby na rzeczywisty związek użytkowania gier ze wzrostem zachowań agresywnych, pojawia się wiele raportów o wynikach przeciwnych, kiedy to przypisuje się grom funkcje kompensacyjne – akt przemocy w grze owocuje zmniejszeniem potrzeby jego dokonania w rzeczywistości<sup>13</sup>.

Hipoteza przyjęta na początku tej pracy sugeruje, że skoro rozmaite źródła donoszą o silnym wpływie wywieranym na odbiorcę przez rozwój środków masowego przekazu,

<sup>11</sup> Fragment zaczerpnięty z internetowego magazynu historyczno-kulturalnego „Histmag”, 2005, <[histmag.org/archiwalia/mag45-46/czy-gry-zubazaja-nasz-jezyk.html](http://histmag.org/archiwalia/mag45-46/czy-gry-zubazaja-nasz-jezyk.html)>.

<sup>12</sup> J. Brightman, 2008, *Research: ‘Absolutely No Evidence’ Violent Games Lead Kids to Real-Life Violence* <<http://www.gamedaily.com/articles/news/research-absolutely-no-evidence-violent-games-lead-kids-to-reallife-violence>>, 24 maja 2009 (tłumaczenie własne).

<sup>13</sup> J. Stasińko, *Gry komputerowe – jestem na „tak”, jestem na „nie”. Zagrożenia, szanse i wyzwania rozrywki komputerowej* <[http://www.wns.dsw.edu.pl/fileadmin/user\\_upload/wszechnica/07.pdf](http://www.wns.dsw.edu.pl/fileadmin/user_upload/wszechnica/07.pdf)>.

takich jak telewizja, prasa, czy Internet – należałoby przyjąć że uda się znaleźć pewne prawidłowości w pojmowaniu zjawisk przez graczy gier komputerowych. W tym celu została skonstruowana ankieta, którą umieszczono w serwisie internetowym i o której wypełnienie zostali poproszeni gracze. Link do ankiety umieszczono na forach internetowych skupiających fanów gier komputerowych<sup>14</sup>.

## Wyniki badania

W badaniu ankietowym wzięły udział 222 osoby. Na wstępie należy odnotować istotny fakt, że zaledwie 6% badanych stanowiły kobiety, podczas gdy 94% to mężczyźni. Jednak próba badawcza nie wydaje się wystarczająca do wyciągnięcia jednoznacznego wniosku, że przewaga mężczyzn wśród graczy gier komputerowych jest aż tak wielka. Ankieta składała się z trzech części, z których pierwszą stanowiły dane metryczkowe, drugą pytania kontrolne zamknięte oraz trzecią, zasadniczą – pytania otwarte. Celem badania było zebranie danych ilościowych, które pozwoliłyby udzielić odpowiedzi na pytanie: czy zachodzą jakieś prawidłowości lub czy istnieją cechy wspólne w języku używanym przez osoby spędzające przed ekranem komputera powyżej dwóch godzin dziennie.

## Gry komputerowe a akwizycja języka

Dane metrykalne pozwoliły przy analizie danych wykluczyć osoby powyżej dwudziestego roku życia jako niepasujące do profilu zagadnienia. Zatem badanie oparto na 148 ankietach. Pozostałe wyniki zostały pominięte, ponieważ postawione w badaniu pytanie o możliwy wpływ języka gier komputerowych na postrzeganie rzeczywistości dotyczy zwłaszcza nastolatków. Są to bowiem osoby nie do końca ukształtowane pod względem emocjonalnym i społecznym; na ich psychikę gry mogą wpływać silniej niż na w pełni uformowaną psychikę osób dorosłych<sup>15</sup>.

W centrum zainteresowania znalazły się osoby spędzające na grze w gry komputerowe dwie lub więcej godzin dziennie (przy czym czas jednej sesji nie mógł być krótszy niż dwie godziny). Ankietowani zostali również poproszeni o wskazanie ulubionych typów gier. Co ciekawe, kobiety wskazały tutaj gry przygodowe, podczas gdy mężczyźni za najbardziej atrakcyjną dla siebie formę rozrywki uznali gry RPG (od ang. *role-playing games*) oraz gry akcji.

Badanie ankietowe wykazało, że osoby grające w gry komputerowe z dużą łatwością przyswajają słowa w języku obcym. Można uznać, że jest to zdecydowanie pozytywny

<sup>14</sup>Lista for internetowych na których umieszczono link do ankiety: PCLab <<http://forum.pclab.pl>>, Gry OnLine <<http://www.gry-online.pl>>, Vortal Technologiczny FrazPC.pl <<http://www.frazpc.pl>>, In4.pl <<http://www.in4.pl/index.htm>> .

<sup>15</sup>N. Laniado, G. Pietra, *Gry komputerowe, Internet i telewizja*, Wydawnictwo eSPe, Kraków 2006, s. 74.

aspekt tej formy rozrywki (swoisty „skutek uboczny” spędzania czasu w świecie nierzeczywistym). Niepokoić może jednak zasób leksykalny, jaki jest przyswajany przez gracza. Poniższy diagram ilustruje najczęściej spotykane odpowiedzi na pytanie, w którym ankietowani zostali poproszeni o wymienienie dziesięciu słów lub zwrotów w języku obcym zapamiętanych ze swojej ulubionej gry komputerowej<sup>16</sup>. Pierwotnie wszystkie słowa zostały podane po angielsku; od badacza pochodzi ich tłumaczenie na język polski.

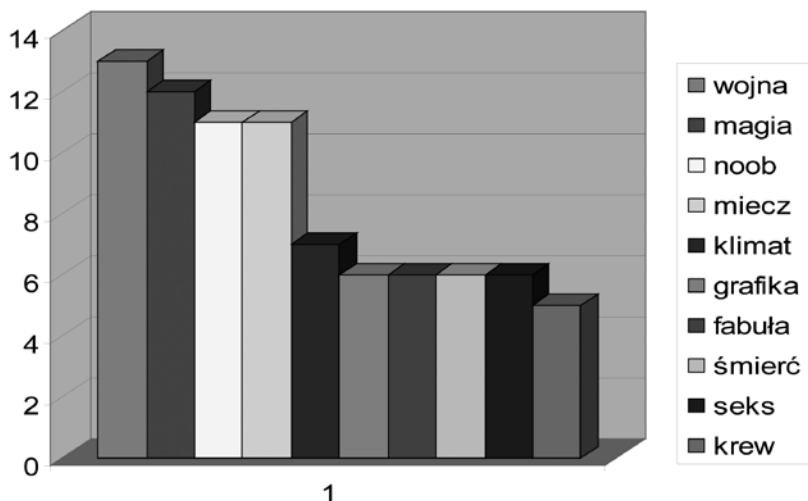


Tabela 1. Dekalog gracza

W kolejnym pytaniu respondenci zostali poproszeni o podanie pięciu słów, które kojarzą im się z ich ulubioną grą komputerową. Odpowiedzi, pozornie rozbieżne, dały się ostatecznie uszeregować według kilku istotnych kategorii tematycznych, z których zdecydowanie największą była grupa „wojna i uzbrojenie” (miecz, pistolet, amunicja, strach, krew, śmierć, ból, skradanie, zabijanie, strzał, terrorysta, walka, taktyka, wojsko, zwycięstwo, misja, nuklearny, strzał w głowę). Kolejną co do liczebności grupę stanowiły „elementy gry” (grafika, serwer, praca zespołowa, dźwięk, grywalność, programowanie, duże wymagania sprzętowe). Następnie wyłoniła się kategoria „uczucia” (groza, niepokój, strach, przerażenie, emocje). Następnym typem, który udało się wyłonić, były wulgaryzmy. Ostatecznie została też stworzona nieliczna grupa wyrazów trudnych do

<sup>16</sup>Pierwotnie w ankiecie wszystkie słowa zostały podane w języku obcym (angielskim), jednak dla potrzeb tegoż artykułu zostały przetłumaczone na język polski, poza jednym wyjątkiem. Słowo „noob” nie ma jednego, konkretnego odpowiednika, jednak w żargonie graczy należy je rozumieć jako „nowicjusz, żółtodziób”.

jednoznacznego sklasyfikowania. Co ciekawe, słowa bezpośrednio związane z przemocą, brutalnością, wojną i zabijaniem stanowią blisko jedną drugą wszystkich zebranych.

W ostatnim pytaniu ankietowani zostali poproszeni o dokończenie kilku zdań. Interesujące wnioski można wyciągnąć, analizując odpowiedzi udzielone na pytanie o odczucia, jakie towarzyszą człowiekowi, kiedy przenosi się w świat gry.

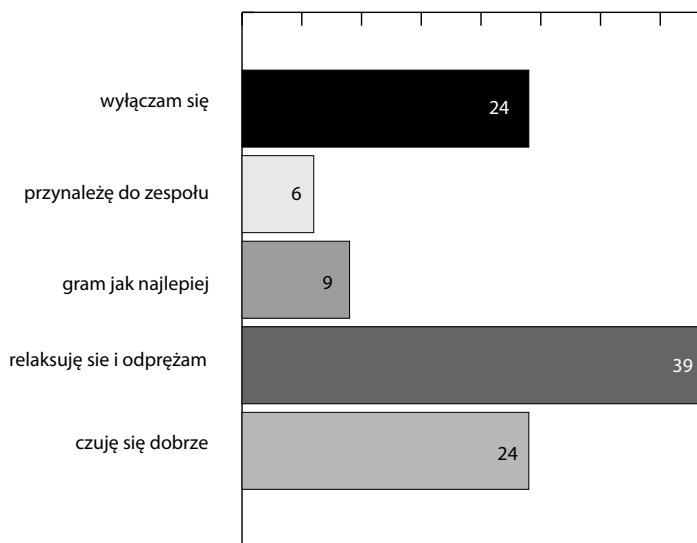


Tabela 2. Odczucia podczas grania

Po dokładnym zbadaniu danych można zauważyć, że większości respondentów czas spędzony w świecie nierzeczywistym kojarzy się z relaksem i odprężeniem (39 osób) oraz z dobrym samopoczuciem (24 osoby). Jeśli dodać do tego grupę osób, które „wylączają się” w trakcie grania, można odnieść wrażenie, że przeniesienie w świat gier staje się formą ucieczki od codziennych obowiązków i realiów otaczającego świata.

## Wnioski

Przede wszystkim warto zauważyć, że gry komputerowe mogą stać się bardzo użytecznym narzędziem w rozwoju językowym człowieka. Niestety w chwili obecnej problem stanowi tematyka gier i fabuła, która zbyt często zorientowana jest wokół tematu wojny, przemocy i agresji, co bezpośrednio przekłada się na język używany w grach. Jest on chętnie podejmowany i jak wskazuje ankieta – łatwo przyswajany przez graczy. Dotyczy to zarówno języka ojczystego, jak i obcego. Gry mogą posłużyć za doskonałe narzędzie do nauki języka obcego i szerzenia wzorców kulturowych, jednak wymagałoby to stworzenia fabuły prezentującej pozytywne wzorce kulturowe i uczącej przydatnego



w życiu codziennym słownictwa – zamiast wypełniania głów młodych ludzi nazewnictwem rozmaitych rodzajów uzbrojenia.

Jednoznaczna odpowiedź na pytanie, w jakim stopniu język gier komputerowych wpływa na sposób postrzegania świata przez graczy, nie jest możliwa na tym etapie prac, wyłącznie na podstawie wyniku ankiety. Przypomnieć należy, że celem tej ostatniej było raczej uzyskanie materiału leksykalnego, który pozwoliłby na wstępną analizę problemu, niż wyciągnięcie ostatecznych wniosków.

Jest pewne, że gry komputerowe (podobnie jak korzystanie z Internetu, blogowanie i zamieszczenie komentarzy na forach) znacząco wpływają na język, którym posługują się współcześni młodzi ludzie. Często może on być postrzegany jako negatywny, gdy zwrócić uwagę choćby na wspomniane powyżej zanieczyszczenia, kalki językowe i neologizmy powstające w grach (poza nimi zupełnie niezrozumiałe).

Ostatecznym zamysłem autora jest zwrócenie uwagi (w myśl hipotezy Sapira- Whorfa) na problem języka używanego w grach komputerowych – a także na potencjalne zagrożenia płynące z wszechobecności słownictwa agresywnego i pełnego przemocy, który może się przełożyć na sposób myślenia, podobnie jak niedostatek liczebników w języku Piraha przekłada się na nieumiejętność liczenia.

## Literatura

- Biever C., 2004, *Language may shape human thought*, <<http://www.newscientist.com/article/dn6303>>, 8 grudnia 2008.
- Boroń J., Zyss T., 1996, *Świat gier komputerowych II – badania ankietowe nad ich rozpowszechnieniem wśród Młodzieży*, „Psychiatria Polska”, nr 2 (30), s. 267–280.
- Braun-Gałkowska M., 1997, *Gry komputerowe a psychika dziecka*, „Edukacja i Dialog”, nr 9(92), <<http://www.vulcan.edu.pl/eid/archiwum/1997/09/gry.html>>, 5 grudnia 2008.
- Brightman, J., 2008, *Research: 'Absolutely No Evidence' Violent Games Lead Kids to Real-Life Violence* <<http://www.gamedaily.com/articles/news/research-absolutley-no-evidence-violent-games-lead-kids-to-reallife-violence>>, 24 maja 2009.
- Brown R., Lenneberg E., 1954, *A Study in Language and Cognition*, “Journal of Abnormal & Social Psychology”, nr 49l, s. 454–462.
- Gała A., Ulfik I., 2000, *Oddziaływanie agresywnych gier komputerowych na psychikę dzieci*, Wydawnictwo Artom w Lublinie, Lublin.
- Gordon, P., 2004, *Numerical Cognition without Words: Evidence from Amazonia*. „Science”, nr 306, 496–499.
- Laniado N., Pietra G., 2006, *Gry komputerowe Internet i telewizja*, Wydawnictwo eSPe, Kraków.
- Laszkowska J., 2001, *Niebezpieczne gry z myślą*, „Edukacja i Dialog”, nr 4(127), <<http://www.vulcan.edu.pl/eid/archiwum/2001/04/niebezpieczne.html>>, 10 grudnia 2008.
- Parr-Davies N., 2001, *The Sapir-Whorf Hypothesis: A Critique*, <<http://www.aber.ac.uk/media/Students/njp0001.html>> , 18 lipca 2009.

- Roberson D., Agrillo Ch., 2005, *Color Language and Color Cognition: Brown and Lenneberg Revisited*, <[www.cogsci.rpi.edu/csjarchive/Proceedings/2005/docs/p1868.pdf](http://www.cogsci.rpi.edu/csjarchive/Proceedings/2005/docs/p1868.pdf)>, 8 grudnia 2008.
- Rogowska J., *Wpływ obrazów komputerowych na rozwój i postępowanie dzieci*, <[http://www.eduapple.pl/sp3\\_biala\\_podlaska/gry.doc](http://www.eduapple.pl/sp3_biala_podlaska/gry.doc)>, 12 grudnia 2008.
- Sapir, E., 1929, *The Status of Linguistics as a Science*, w: Mandelbaum D. (red.), *Culture, Language and Personality*, University of California Press, Berkeley.
- Ulfik-Jaworska I., 2002, *Gry komputerowe zawierające przemoc i destrukcję a kontakty społeczne*, w: Sokołowski M. (red.), *Teoria i praktyka edukacji medialnej. Modele, konteksty, interpretacje* (s. 231–244), Oficyna Wydawnicza Kastalia w Olsztynie, Olsztyn.
- Whorf B., 1940, *Science and Linguistics*, "Technology Review", nr 42(6), s. 229–231, 247–248.

**mgr Artur Urbaniak** – Katedra Ekokomunikacji, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Poznań  
[art.ur@amu.edu.pl](mailto:art.ur@amu.edu.pl)

\* \* \*

## **Kultura a język. Rola gier w rozwoju językowym współczesnego człowieka w świetle hipotezy Sapira-Whorfa**

### **Streszczenie**

Hipoteza Sapira-Whorfa zajmuje się związkiem między myśleniem i postrzeganiem świata a językiem używanym przez danego komunikatora. Autor pragnie rzucić nieco światła na relację między językiem gier komputerowych i możliwymi następstwami w postrzeganiu rzeczywistego świata przez współczesnych ludzi zanurzonych w cyberkulturze. Niniejszy artykuł referuje wyniki badania ankietowego przeprowadzonego wśród graczy gier komputerowych. W kluczowej części artykuł podnosi pytanie, czy hipoteza Sapira-Whorfa znajduje odzwierciedlenie w cyberprzestrzeni i czy język używany w grach komputerowych może mieć bezpośredni wpływ na rozwój intelektualny młodych ludzi, którzy spędzają dużo czasu grając w gry komputerowe.

## **Culture and language. The role of games in the language development of the contemporary man in the light of Sapir-Whorf hypothesis.**

### **Summary**

The Sapir-Whorf Hypothesis traces the relation between human thought or the way people perceive the reality and the language used by a particular communicator. The author intends to shed new light on the relations between the language used in computer games and some possible consequences for the way people perceive the real world. In its essential part the article raises the question whether the Sapir-Whorf hypothesis is reflected in cyberspace and if the language used in computer games can have a direct effect on the mental development of young people who spend a lot of time playing computer games.