

BŁAŻEJ DYCZEWSKI*

Uwarunkowania modeli wartości młodego pokolenia. Na przykładzie uczniów klas VIII szkół podstawowych**

Wprowadzenie

Kultura jako ogół wytworów materialnych i niematerialnych człowieka przekazywanych w drodze pozagenetycznej jest niezbywalnym elementem ludzkiej egzystencji. Obejmuje całość życia człowieka, jest tworem działających na siebie osób w polu ich wzajemnej interakcji¹. Stanowi zjawisko dynamiczne, przekształcające się w czasie. Elementem łączącym wiele definicji kultury jest treść kultury, czyli wzory sposobów myślenia, odczuwania i reagowania, które są wyznaczone przez idee i związane z nimi wartości². Pojęcie wartości ma mocne osadzenie w literaturze socjologicznej³. Za wartość uznaje się w niej „wszelki przedmiot

* Dr Błażej Dyczewski – Katedra Badań nad Kulturą i Komunikacją, Instytut Socjologii, Wydział Filozofii i Socjologii, Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej, e-mail: blazej.dyczewski@mail.umcs.pl, ORCID: 0000-0002-6060-3722.

** Badanie zostało zrealizowane przez Stowarzyszenie Producentów i Dziennikarzy Radiowych w Poznaniu. Autor jest twórcą kwestionariusza, natomiast przedstawiane wyniki badań nie muszą odzwierciedlać poglądów stowarzyszenia.

¹ P. Sztompka, *Socjologia. Analiza społeczeństwa*, Wydawnictwo Znak, Kraków 2012, s. 41.

² B. Szacka, *Wprowadzenie do socjologii*, Oficyna Naukowa, Warszawa 2003, s. 78.

³ M. Misztal, *Problematyka wartości w socjologii*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1980; L. Dyczewski, *Wartości w kulturze polskiej*, Fundacja Pomocy Szkołom Polskim na Wschodzie im. Tadeusza Goniewicza, Lublin 1993; L. Dyczewski, *Miejsce i funkcje wartości w kulturze*, w: *Kultura w kręgu wartości*, red. L. Dyczewski, Towarzystwo Naukowe KUL, Lublin 2001; J. Mariański, *Wartości moralne w zmieniającym się społeczeństwie polskim*, „Edukacja humanistyczna” 2011, nr 1, s. 7–24; tenże, *Świadomość moralna Polaków w procesie przemian – główne tendencje*, w: *Style życia, wartości, obyczaje. Stare tematy, nowe spojrzenia*, red. A. Jawłowska, W. Pawlik, B. Fatyga, Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2012, s. 100–122.

posiadający empiryczną treść oraz znaczenie, w skutek którego jest on lub może być obiektem działalności człowieka⁴. Wartości ukierunkowują ludzkie pragnienia, są podstawą wszystkiego, co człowiek myśli, czego pragnie i co czyni, do czego dąży w swoim życiu⁵. Mają one grupowy charakter, stanowią punkt odniesienia członków społeczności⁶ i pełnią funkcję kontrolną w społeczeństwie. Są więc wyznacznikiem tego, co jest godne pożądania w wymiarze emocjonalnym, poznawczym i wolicjonalnym, a przez to modelują wybory jednostek i uzasadniają je moralnie, estetycznie oraz intelektualnie⁷. Niniejszy artykuł kontynuuje badania zaprezentowane we wcześniejszej publikacji⁸, w której podjąłem próbę odpowiedzi na pytanie, czy wartości układają się w ogólne modele. Wysnute wnioski pozwoliły stwierdzić, że główne cele życiowe respondentów, czyli ich dążenia, tworzą zhierarchizowany system wartości. Cele życiowe badanych zostały sprowadzone do mniejszej liczby grup, które nazwano modelami wartości⁹. Szczegółowo opisuje to tabela 1.

Celem tego artykułu jest próba odpowiedzi na pytanie o to, co wpływa na młodego człowieka w podejmowaniu takich, a nie innych wyborów. W okresie adolescencji zaczyna się ujawniać wiele cech związanych z uczuciowością i kształtowaniem obrazu siebie. Rodzi się fascynacja światem, zdobywaniem wiedzy, nauką i kulturą i towarzysząca temu dezorientacja, zwątpienie, brak wiary w siebie, przemiany osobowości¹⁰. Jest to czas poszukiwania odpowiedzi na podstawowe pytania o sens życia, poszukiwanie pytań o kształt swojego dorosłego życia¹¹. Wielu autorów zajmujących się problematyką adolescencji zwraca uwagę, że w tym okresie ujawnia się w młodym człowieku kryzys, który – jakkolwiek jest konieczny i warunkuje rozwój osobowości jednostki – może doprowadzić do ukształtowania się zarówno jednostki twórczej, jak i nieefektywnej¹².

⁴ W.J. Thomas, F. Znaniecki, *Polish Peasant in Europe and America*, Boston 1918–1920, t. 1, s. 21, za: M. Marody, *Sens teoretyczny a sens empiryczny pojęcia postawy. Analiza metodologiczna zasad doboru wskaźników w badaniach nad postawami*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1976, s. 12.

⁵ L. Dyczewski, *Kultura w całościowym planie rozwoju*, Instytut Wydawniczy Pax, Warszawa 2011.

⁶ A. Błasiak, *Młodzież – świat wartości*, Wyższa Szkoła Filozoficzno-Pedagogiczna „Ignatianum”, Wydawnictwo WAM, Kraków 2002, s. 121.

⁷ M. Misztal, *Problematyka wartości...*, s. 34–39.

⁸ B. Dyczewski, *Cele życiowe młodzieży kończącej szkołę podstawową. Próba klasyfikacji wartości młodego pokolenia*, „Roczniki Kulturoznawcze” 2019, t. 10, nr 3, s. 45–67. DOI: 10.18290/rkult.2019.10.3-3.

⁹ Tamże.

¹⁰ M. Badziąg, *Kryzys – norma czy patologia?*, „Edukacja i Dialog” 2020, nr 1, http://edukacjaiddialog.pl/archiwum/2000,98/styczen,155/kryzys_-_norma_czy_patologia,944.html (dostęp: 5.10.2021).

¹¹ Jan Paweł II, *Przekroczyć próg nadziei*, Wydawnictwo KUL, Lublin 1994, s. 101.

¹² E.H. Erikson, *Dopełniony cykl życia*, tłum. C. Matkowski, Wydawnictwo Helion, Warszawa 2002; tenże, *Tożsamość a cykl życia*, tłum. M. Żywicki, Wydawnictwo Zysk i S-ka, Warszawa 2004; M. Kleszcz, *Postawa twórcza a hierarchia wartości młodego pokolenia*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2011; M. Badziąg, M. Kryzys – norma...

Tabela 1. Modele wartości i podporządkowane im cele życiowe

Model wartości	Wartości wchodzące w skład modelu
allocentryczno-etyczny	uczciwość, sprawiedliwość, nadzieja, zdolność przebaczenia
konsumpcyjno-materialno-intelektualny	dobrze wykształcenie, rozwijanie swoich zainteresowań/hobby, dobra praca w dorosłym życiu, spełnienie ambicji rodziców/opiekunów
hedonistyczny	życie pełne przygód i wrażeń, wyjazdy, podróże, rozrywka, zabawa
przyjemnościowy/przyjacielski	miłość na całe życie, przyjaciele
rodzinny	moja obecna rodzina, nie posiadanie dużych pieniędzy, posiadanie dzieci w przyszłości
socjocentryczno-uitylitarny	możliwość angażowania się w życie społeczne, poczucie bycia przydatnym, potrzebnym, wolność głoszenia własnych poglądów
religijno-patriotyczny	patriotyzm, dobro ojczyzny, Bóg
perfekcjonistyczno-witalny	dobrze zdrowie, szacunek u innych ludzi, spokój w życiu, sprawność fizyczna
społeczny	otwartość na innych, udane życie osobiste, poszanowanie innych ludzi

Źródło: B. Dyczewski, *Cele życiowe młodzieży kończącej szkołę podstawową. Próba klasyfikacji wartości młodego pokolenia*, „Roczniki Kulturoznawcze” 2019, t. 10, nr 3, s. 45–67.

Jednostka sama dokonuje wyborów, spośród całej palety dostępnych wartości i celów. Samookreśla się w otoczeniu społecznym, dostrzega nowe motywy swojej działalności i ma szansę na całkowitą zmianę swojego systemu wartości czy wyznawanych idei. Proces ten dokonuje się w korespondencji z rozwojem osobowości, zdrowiem psychicznym¹³, a także ze środowiskiem społecznym¹⁴. Zatem wybory młodego człowieka nie są całkowicie wolne, pozbawione jakiegokolwiek przymusu¹⁵. Młodzież swoje działania i ich motywy odnosi do wolnych wyborów oraz wyborów zdeterminowanych czy też uwarunkowanych przez inne znaczące dla niej osoby¹⁶. Spędza ona czas w stanie półzależności, w towarzystwie rówieśników oraz rodziny, co wpływa na przyjmowane przez

¹³ M. Kleszcz, *Postawa twórcza...*

¹⁴ M. Misztal, *Problematyka wartości...*; L. Dyczewski, *Miejsce i funkcje wartości...*; A. Furlong, F. Cartmel, *Young People and Social Change*, New Perspectives, New York 2007, <https://doi.org/10.4324/9780203795002>; J. Mariański, *Wartości moralne...*; tenże, *Świadomość moralna...*

¹⁵ P. Bourdieu, *Dystynkcja. Społeczna krytyka władzy sądzienia*, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2005.

¹⁶ B. Fatyga, *Teoria i metodologia badania oraz charakterystyka uczniów gimnazjów*, w: *Style życia młodzieży a narkotyki. Wyniki badań empirycznych*, red. B. Fatyga, J. Rogala-Oblękowska, Instytut Spraw Publicznych, Warszawa 2002, s. 30.

nią style i wartości, z którymi się identyfikuje¹⁷. Podejmując refleksję nad determinantami modeli wartości młodego pokolenia, które uzewnętrzniają się poprzez wybory życiowe, należy przede wszystkim uwzględnić aspekt ciągłości i zmiany różnych stylów życia. Ponadto konieczne jest uwzględnienie ich dynamicznego charakteru, przyjmując cykliczność zachowań ludzkich układających się w stałe wzory, a także sposób bycia wyraźnie odróżniający daną zbiorowość od innych¹⁸. Niniejsze opracowanie ma charakter empiryczny, a jego głównym celem jest próba znalezienia determinantów modeli wartości wśród młodzieży kończącej szkołę podstawową, czyli pod koniec okresu wczesnej adolescencji przypadającej między 13. a 16. rokiem życia¹⁹.

Determinanty społeczne wartości młodzieży

Janusz Mariański podkreśla, że badanie kapitału moralnego, czyli opisywanie wartości, norm, motywacji oraz sposobów nadawania rzeczywistości sensu jest równie ważne jak badanie kapitału społecznego, gospodarczego, politycznego czy intelektualnego²⁰. Wyodrębnia on dwa rodzaje moralności – prospołeczną i egoistyczną²¹. Z kolei Hanna Świda-Ziemba wyróżnia moralność prospołeczną i perfekcjonistyczną, które oparte są na kryteriach treściowych²². Krzysztof Kiciński z kolei mówi o orientacji prospołecznej ukierunkowanej na dobro innych ludzi²³. Mariański w swoich długoletnich badaniach nad maturzystami zwraca uwagę, że w środowiskach młodzieżowych utrzymuje się tendencja, a nawet wzrost znaczenia permissywności i relatywności moralnego, erozja przekonań o funkcjonowaniu kategoriowych i uniwersalnych wartości czy norm moralnych oraz odrzucanie autorytetów moralnych nieuwzględniających wolności i autonomii jednostki. Na znaczeniu zyskują wartości pragmatyczne, użytecznościowe, przyjemnościowe i prakseologiczne kosztem wartości etycznych²⁴.

¹⁷ A. Furlong, F. Cartmel, *Young people...*, s. 80.

¹⁸ L. Dyczewski, *Wartości w kulturze...*, s. 150–151.

¹⁹ E. Hurlock, *Rozwój młodzieży*, tłum. B. Hornowski, B. Rosemann, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1965.

²⁰ J. Mariański, *Przemiany moralności polskich maturzystów w latach 1994–2009*, Wydawnictwo KUL, Lublin 2011.

²¹ Tamże, s. 291.

²² H. Świda-Ziemba, *System wartości polskiej młodzieży licealnej. Stabilność i zmiany. Przed sierpniem i po grudniu. Z badań nad postawami i wartościami*, Instytut Profilaktyki Społecznej i Resocjalizacji Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 1987, s. 194.

²³ K. Kiciński, *Orientacja moralne. Próba typologii*, Instytut Stosowanych Nauk Społecznych Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 1998, s. 23, 178–181.

²⁴ J. Mariański, *Przemiany moralności...*

W ostatnich latach rewolucyjne zmiany obyczajowe ukształtowanego od wieków systemu wartości²⁵ dokonują się według różnych scenariuszy i nie można mówić o jednym modelu moralności scharakteryzowanym jako pozytywny lub negatywny, czy też pożądany lub niepożądany²⁶. Sekularyzacja religii i moralności wyraża się z jednej strony poprzez zmniejszanie się wskaźnika głęboko wierzących, wierzących i praktykujących, zwolenników miłości bliźniego w wersji maksymalistycznej i gotowości do niesienia pomocy. Z drugiej strony można zauważyć niewielką stabilizację moralności młodzieży polskiej przy jednoczesnym zmniejszeniu się relatywizmu moralnego. Część młodych ludzi zwraca się w stronę bardziej tradycyjnych wartości²⁷. Spoglądając na przemiany wartości młodego pokolenia przez pryzmat dyfuzji kulturowej, należy mieć na uwadze, że młodzież nieświadomie może ulegać zapożyczanym wzorcom. Funkcjonujące w społeczeństwie wartości ulegają zmianie pod wpływem ideologii, aktualnej mody, polityki grup rządzących, gospodarki czy technologii, a także pozycji wśród innych społeczeństw²⁸. W procesie tym zauważalny jest istotny wpływ środowiska rodzinnego i ludzi z najbliższego otoczenia²⁹. Rodzina jako środowisko naturalne jest pierwsza w kształtowaniu systemu wartości młodego człowieka i wywiera na jednostkę istotny wpływ w procesie socjalizacyjnym³⁰. Jest ona twórcą i przekazicielem systemu wartości. Chociaż niektórzy badacze podkreślają, że rodzina w tym procesie traci na znaczeniu³¹, to proces kształtowania się systemu wartości młodego człowieka nadal pozostaje pod dużym wpływem bliskości rodziny, wysokiej wartości domu rodzinnego, więzi pokoleniowej i poczuciu pokrewieństwa, religijności, jak również wysokiej pozycji matki, organizatorki życia domowego i rodzinnego. Z drugiej strony należy mieć na uwadze, że czynnikiem zakłócającym może być głęboko zakorzeniony w stylu wychowania rodzinnego uspołeczniony indywidualizm, który przejawia się dużą swobodą dziecka w wyborze szkoły, wykształcenia, zawodu czy partnera życiowego³².

²⁵ E. Wysocka, *Doświadczenie życia w młodości – problemy, kryzysy i strategie ich rozwiązywania. Próba opisu strukturalno-funkcjonalnego modelu życia preferowanego przez młodzież z perspektywy pedagogiki społecznej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2010.

²⁶ J. Mariański, *Przemiany moralności...*

²⁷ Tamże.

²⁸ L. Dyczewski, *Values – The Core of Culture*, tłum. Z. Sławik, „Politeja” 2016, nr 5 (44), s. 156.

²⁹ J. Mariański, *Przemiany moralności...*

³⁰ L. Dyczewski, B. Jedynak, *Rodzina – rodzinność – dom*, w: *Wartości w kulturze polskiej*, red. L. Dyczewski, Fundacja Pomocy Szkołom Polskim na Wschodzie im. Tadeusza Goniewicza, Lublin 1993, s. 51–63; H. Elżanowska, *Międzypokoleniowa transmisja wartości w rodzinie*, „Studia z Psychologii w Katolickim Uniwersytecie Lubelskim” 2012, t. 18, s. 97–114; J. Siewiora, *Rodzina jako świadek wartości w okresie pandemii. Szkic aksjologiczny*, „Roczniki Pedagogiczne” 2021, t. 13, nr 2, s. 91–106.

³¹ I. Rawicka, *Współczesna młodzież, jej poglądy i wyznawane wartości*, „Studia Teologiczno-Historyczne Śląska Opolskiego” 2020, t. 40, nr 1, s. 142.

³² L. Dyczewski, *Values...*, s. 161–167

W ramach środowiska intencjonalnego można wymienić szkołę, w której jednostka ma do czynienia z nauczycielami oraz rówieśnikami. Towarzyszące relacje na płaszczyźnie nauczyciel – uczeń mogą mieć istotny związek z przejmowaniem wartości przez młodych. Z drugiej strony w szkole ma miejsce wymiana poglądów w grupie rówieśniczej. Uczniowie często ulegają wpływowi kolegów i koleżanek, zaspokajając potrzebę przynależności, kontaktów towarzyskich, wzmacniania poczucia własnej wartości³³. Młodzież uczestniczy w procesie dyfuzji kulturowej także pośrednio poprzez internet, media społecznościowe oraz granie w gry. Granie w gry online znajduje się na drugim miejscu pod względem aktywności młodych Europejczyków w wieku 9–16 lat³⁴. Chociaż głównymi motywami sięgania po gry jest rozrywka, zapobieganie nudzie, ćwiczenie refleksu³⁵, a gry – jak dowodzą badania – wzmacniają pewność siebie i usprawniają umiejętności osoby grającej w wielu innych wymiarach³⁶, to częste granie w gry może odciągać od tego, co jest najważniejsze w życiu. W wielu grach komputerowych często dochodzi do wymieszania sfery *sacrum* i *profanum* lub też odniesienia do symboliki quasi-religijnej³⁷. Poza tym większość gier online jest przepelnionych przemocą, okrucieństwem i zniszczeniem przedstawionych jako wartość, ponieważ pozwalają przetrwać lub wygrać³⁸. Wszystko to może prowadzić do zniekształcenia obrazu rzeczywistości oraz do trudności w odróżnianiu dobra od zła, które mogą być związane z przyjmowanym systemem wartości młodego pokolenia.

Na podstawie badań wskazujących na wielość determinantów celów życiowych wartości młodzieży można sformułować problem badawczy. Skoro cele życiowe młodzieży nie do końca leżą w sferze wolnych wyborów człowieka, lecz są zdezeterminowane czynnikami społecznymi, to czy modele celów życiowych także posiadają jakieś wyraźne determinanty. Co i w jakim stopniu wpływa na wybory celów życiowych przez młodzież? Czy w grupie różnych czynników, do których należą cechy indywidualne jednostki, rodzinne i rówieśnicze relacje, warunki materialne, relacje z wychowawcą w szkole, częstotliwość uprawiania sportu poza lekcjami w szkole, poświęcanie czasu na naukę w niedzielę lub święto, granie w gry

³³ J. Smyła, *Wokół wartości współczesnej młodzieży*, „Lubelski Rocznik Pedagogiczny” 2020, t. 39, nr 2, s. 51–61. DOI:10.17951/lrp.2020.39.2.51-61.

³⁴ S. Livingstone, L. Haddon, A. Görzig, K. Ólafsson, *Risks and Safety on the Internet: The Perspective of European Children*, The London School of Economics and Political Science, London 2010.

³⁵ R. Lis, *Gry komputerowe i motywacje młodzieży gimnazjalnej*, „Postępy Nauki i Techniki” 2012, nr 13, s. 27–134.

³⁶ M. Muchacki, *Ludyczne, poznawcze, społeczne wartości gier komputerowych w kontekście wyzwania dla organizowania środowiska edukacyjnego dziecka*, „Journal of Modern Science” 2015, t. 4, nr 27, s. 82.

³⁷ P. Popiołek, *Prolegomena do teologii gier wideo. Ku teologicznej refleksji nad fenomenem gier cyfrowych*, w: *Dyskursy Gier Wideo*, red. M. Kłosiński, K.M. Maj, Ośrodek Badawczy Facta Ficta, Kraków, s. 237–266.

³⁸ I. Ulfik-Jaworska, *Gry komputerowe – szansa czy zagrożenie rozwoju dzieci i młodzieży?*, „Ateum Kapłańskie” 2006, t. 147, nr 2 (585), s. 141–155.

na konsoli do gier znajdują się jakieś cechy, które wyraźnie determinują modele celów życiowych młodzieży? Na bazie tak sformułowanych pytań badawczych zostanie zweryfikowana następująca hipoteza (H1): modele wartości młodzieży są związane z ich cechami indywidualnymi oraz relacjami społecznymi.

Metodologia badań

Uczestnicy i procedura zbierania danych

Materiał badawczy stanowi część ogólnopolskich badań realizowanych przez Stowarzyszenie Producentów i Dziennikarzy Radiowych w ramach Diagnozy Społecznej Uczniów 2018 „Lustro”. Badaną grupę tworzyli uczniowie szkół podstawowych z samorządów biorących udział w kampanii „Zachowaj Trzeźwy Umysł 2018”. Do badań ankietowych przystąpiły dzieci i młodzież z czterech poziomów klas szkół podstawowych (klasy V–VIII). Łącznie w badaniu wzięli udział uczniowie z 294 gmin z terenu Polski. Liczba przebadanych uczniów wynosiła 70 185 (35 983 dziewcząt i 34 202 chłopców). Oznacza to, że próba uczniów uczestniczących w badaniach stanowiła 4,14% populacji klas V–VIII w roku szkolnym 2018/2019. Respondenci oraz ich rodzice lub opiekunowie zostali poinformowani o charakterze i celu badania, a także o dobrowolności i poufności danych. Badanie było realizowane w dniach od 1 października 2018 roku do 12 stycznia 2019 roku.

Narzędzie badawcze

Autorskie narzędzie badawcze wykorzystane w Diagnozie Społecznej Uczniów „Lustro” obejmowało szerokie spektrum pytań odnoszących się do szkolnych, rodzinnych i rówieśniczych relacji społecznych, zaufania społecznego, przemocy w szkole, osiągnięć w szkole i doświadczeń związanych z nauką i przygotowaniem do lekcji, wyobrażeń o małżeństwie i rodzinie, celów życiowych, jak również aktywności fizycznej i spędzania czasu wolnego, aktywności pozaszkolnej i doświadczeń zarobkowych, korzystania z internetu, zwyczajów żywieniowych, zażywania środków psychoaktywnych (alkoholu, papierosów, dopalaczy, marihuany itp.), przeciwbólowych oraz suplementów diety. W kwestionariuszu postawiono pytanie: „Co jest dla Ciebie najważniejsze w życiu?”. Na podstawie literatury przedmiotu wyłoniono 28 możliwych celów życiowych – wartości. Każdy z respondentów mógł zaznaczyć maksymalnie siedem odpowiedzi. Kwestionariusz obejmował także pytania metryczkowe oraz pytania, które uwzględniono jako predyktory.

Metoda dostosowywania zbioru danych

Struktura badanej populacji istotnie odbiegała od struktury populacji ogólnopolskiej pod względem podstawowych cech demograficznych, czyli płci i miejsca zamieszkania (miasto lub wieś oraz województwo zamieszkania). Kompromisową metodą poprawy stanowiło losowe usunięcie jednostek nadreprezentowanych³⁹. Źródłem danych o populacji Polski były dane z Ministerstwa Edukacji Narodowej z 2019 roku podające liczbę uczniów klas V-VIII szkół podstawowych według płci i miejsca zamieszkania (miasto lub wieś oraz województwa zamieszkania). Dokładna procedura odlosowania danych została opisana w odrębnej publikacji⁴⁰. Skorygowana populacja badana licząca 8350 rekordów nie różniła się istotnie od populacji uczniów w Polsce pod względem płci oraz miejsca zamieszkania. Można zatem powiedzieć, że skorygowana populacja była reprezentatywna ze względu na wybrane cechy demograficzne. Niniejszy artykuł odnosi się do 1986 uczniów klas VIII, w tym 971 dziewcząt i 1015 chłopców (zob. tabela 2).

Tabela 2. Podział badanej młodzieży według płci i miejsca zamieszkania

Zmienne	Kategorie odpowiedzi	N	%
Płeć	dziewczynka	971	48,9
	chłopiec	1015	51,1
Miejsce zamieszkania	wieś	733	36,9
	miasto do 20 tys.	187	9,4
	miasto 20–50 tys.	543	27,3
	miasto 50–100 tys.	276	13,9
	miasto 100 tys. i więcej	247	7,5
Ogółem		1986	100,0

Analiza danych

W analizie danych zostanie użyte skalowanie optymalne catreg, w którym zmiennymi niezależnymi jest dziewięć modeli wartości młodego pokolenia. Zalecenia odnoszące się do analizy catreg są takie, żeby podchodzić do tego procesu tak, jak do procesu redukcji danych, co związane jest z koniecznością przeprowadzenia wielu przebiegów analizy, jednocześnie nieznacznie zmieniając opcje lub parametry, a także predyktory w celu odkrycia najlepszych wyników,

³⁹ P.J. Lavrakas, *Encyclopedia of Survey Research Methods*, SAGE Publications Inc, Thousand Oaks 2008.

⁴⁰ B. Dyczewski, *Models of Using the Internet by Young Poles and Their Social Capital*, „Children and Youth Services Review” 2020, vol. 119, s. 1-9. DOI: 10.1016/j.childyouth.2020.105488.

czyli najlepiej dopasowanego modelu⁴¹ i najbardziej merytorycznie znaczącej interpretacji wyników. Testowano różne modele z różnymi predyktorami wstępnie zakładano następujące predyktory: płeć, stopień zaangażowania religijnego, średnia ocen ucznia, sytuacja materialna rodziny, częstotliwość otrzymywania kieszonkowego, stopień korzystania z zajęć dodatkowych, wykształcenie rodziców (średnia wykształcenia matki i ojca), relacje z rodzicami, granie w gry (smartfon, tablet, komputer, konsola), relacje z wychowawcą, relacje kolegami i koleżankami w szkole, relacje z rodzeństwem, częstotliwość uprawiania sportu poza lekcjami w szkole, nauka w niedzielę lub święto, doświadczenia zarobkowe. Catreg pozwoli na „zawężenie” liczby predyktorów do tych, które w istotny sposób wpływają na dokonywane przez młodzież wybory wartości⁴². Ze względu na silne korelacje niektórych zmiennych zdecydowano o usunięciu ich z modelu. W ostatecznym rozwiązaniu predyktorami uwzględnionymi w modelu będą następujące zmienne: płeć, stopień zaangażowania religijnego, średnia ocen, sytuacja materialna rodziny, relacje z rodzicami, granie w gry, relacje z wychowawcą, relacja z rodzeństwem (tabela 3).

Tabela 3. Definicje zmiennych niezależnych

Predyktor	Kategoria i kod
Płeć	dziewczynka (1)
	chłopiec (2)
Stopień zaangażowania religijnego	niewierzący (1)
	wierzący niepraktykujący (2)
	wierzący praktykujący (3)
Średnia ocen	≤ 3,90 (1)
	3,91–4,74 (2)
	4,75+ (3)
Sytuacja materialna rodziny	bardzo zła (1)
	zła (2)
	średnia (3)
	dobra (4)
	bardzo dobra (5)

⁴¹ Proces uzyskania modeli został opisany w artykule B. Dyczewski, *Cele życiowe...*

⁴² P. Rydzewski, *The Implementation of Sustainable Development vs. Environmental Attitudes in International Comparative Studies*, „Problemy Ekorozwoju” 2013, t. 8, nr 1, s. 125–137; A. Almeida, B. Garrod, *A CATREG Model of Destination Choice for a Mature Island Destination*, „Journal of Destination Marketing & Management” 2018, no. 8, s. 32–40. DOI: 10.1016/j.jdmm.2016.11.005.

Predyktor	Kategoria i kod
Relacje z rodzicami	niezadowolony(a) (1-4)
	zadowolony(a) (4,5-5)
Granie w gry (smartfon, tablet, komputer, konsola)	bardzo rzadko (1)
	umiarkowanie (2)
	bardzo często (3)
Relacje z wychowawcą	całkowicie niezadowolony(a) (1)
	ogólnie niezadowolony(a) (2)
	trochę zadowolony, a trochę niezadowolony(a) (3)
	zadowolony(a) (4)
	całkowicie zadowolony(a) (5)
Relacje z rodzeństwem	całkowicie niezadowolony(a) (1)
	ogólnie niezadowolony(a) (2)
	trochę zadowolony(a), a trochę niezadowolony(a) (3)
	zadowolony(a) (4)
	całkowicie zadowolony(a) (5)

Wyniki badań i ich interpretacja

W celu sprawdzenia czy poszczególne modele po analizie regresji kategoryjnej były istotne statystycznie posłużono się analizą wariancji. Model allocentryczno-etyczny utworzony w wyniku regresji kategoryjnej jest istotny statystycznie ($F = 2,173$, $df = 13$, $p = 0,009$). Procedura regresji kategoryjnej daje wynik $R^2 = 0,019$, co wskazuje, że prawie 2% wariancji w przekształconych rankingach preferencji jest wyjaśnione przez regresję na optymalnie przekształconych predyktorach. Przekształcenie predyktorów poprawia dopasowanie w stosunku do podejścia standardowego. Wartości współczynników przedstawiono w tabeli 4.

Tabela 4. Współczynniki regresji kategoryjnej oraz istotność współczynników modelu allocentryczno-etycznego

Predyktory	Beta	Błąd standardowy	df	F	Istotność	Ważność
Płeć	0,060	0,029	1	4,270	0,039	0,201
Stopień zaangażowania religijnego	0,008	0,027	1	0,084	0,773	0,003
Średnia ocen	-0,069	0,028	2	6,328	0,002	0,181
Sytuacja materialna rodziny	-0,053	0,029	2	3,326	0,036	0,118
Relacje z rodzicami	-0,007	0,029	1	0,065	0,799	0,002

Predyktory	Beta	Błąd standardowy	df	F	Istotność	Ważność
Granie w gry (smartfon, tablet, komputer, konsola)	-0,059	0,031	2	3,690	0,025	0,227
Relacje z wychowawcą	0,052	0,045	2	1,324	0,267	0,139
Relacje z rodzeństwem	0,056	0,029	2	3,786	0,023	0,128

Model konsumpcyjno-materialno-intelektualny utworzony w wyniku regresji kategorialnej jest istotny statystycznie ($F = 3,728$, $df = 11$, $p = 0,000$). Procedura regresji kategorialnej daje wynik $R^2 = 0,027$, co wskazuje, że prawie 3% wariacji w przekształconych rankingach preferencji jest wyjaśnione przez regresję na optymalnie przekształconych predyktorach. Przekształcenie predyktorów poprawia dopasowanie w stosunku do podejścia standardowego. Wartości współczynników przedstawiono w tabeli 5.

Tabela 5. Współczynniki regresji kategorialnej oraz istotność współczynników modelu konsumpcyjno-materialno-intelektualnego

Predyktory	Beta	Błąd standardowy	df	F	Istotność	Ważność
Płeć	0,014	0,019	1	0,528	0,468	0,011
Stopień zaangażowania religijnego	-0,101	0,026	1	14,757	0,000	0,276
Średnia ocen	0,099	0,025	2	15,106	0,000	0,325
Sytuacja materialna rodziny	0,035	0,032	2	1,197	0,302	0,051
Relacje z rodzicami	0,013	0,029	1	0,193	0,660	0,012
Granie w gry (smartfon, tablet, komputer, konsola)	0,016	0,034	1	0,231	0,631	0,005
Relacje z wychowawcą	0,086	0,038	2	5,208	0,006	0,252
Relacje z rodzeństwem	0,041	0,033	1	1,603	0,206	0,069

Model hedonistyczny utworzony w wyniku regresji kategorialnej jest istotny statystycznie ($F = 4,889$, $df = 9$, $p = 0,000$). Procedura regresji kategorialnej daje wynik $R^2 = 0,038$, co wskazuje, że prawie 4% wariacji w przekształconych rankingach preferencji jest wyjaśnione przez regresję na optymalnie przekształconych predyktorach. Przekształcenie predyktorów poprawia dopasowanie w stosunku do podejścia standardowego. Wartości współczynników przedstawiono w tabeli 6.

Tabela 6. Współczynniki regresji kategoryjalnej oraz istotność współczynników modelu hedonistycznego

Predyktory	Beta	Błąd standardowy	df	F	Istotność	Ważność
Płeć	0,031	0,023	1	1,903	0,168	0,048
Stopień zaangażowania religijnego	-0,049	0,027	1	3,353	0,067	0,091
Średnia ocen	0,029	0,029	2	0,998	0,369	0,025
Sytuacja materialna rodziny	0,053	0,045	1	1,349	0,246	0,012
Relacje z rodzicami	-0,066	0,030	1	4,955	0,026	0,186
Granie w gry (smartfon, tablet, komputer, konsola)	-0,030	0,034	1	0,760	0,383	0,027
Relacje z wychowawcą	-0,077	0,027	3	8,013	0,000	0,192
Relacje z rodzeństwem	-0,116	0,027	2	18,816	0,000	0,419

Model przyjemnościowy/przyjacielski utworzony w wyniku regresji kategoryjalnej jest istotny statystycznie ($F = 4,314$, $df = 9$, $p = 0,000$). Procedura regresji kategoryjalnej daje wynik $R^2 = 0,025$, co wskazuje, że ponad 2% wariancji w przekształconych rankingach preferencji jest wyjaśnione przez regresję na optymalnie przekształconych predyktorach. Przekształcenie predyktorów poprawia dopasowanie w stosunku do podejścia standardowego. Wartości współczynników przedstawiono w tabeli 7.

Tabela 7. Współczynniki regresji kategoryjalnej oraz istotność współczynników modelu przyjemnościowy/przyjacielski

Predyktory	Beta	Błąd standardowy	df	F	Istotność	Ważność
Płeć	0,126	0,030	1	17,391	0,000	0,667
Stopień zaangażowania religijnego	0,043	0,027	1	2,611	0,106	0,086
Średnia ocen	0,009	0,035	1	0,074	0,785	0,014
Sytuacja materialna rodziny	-0,036	0,036	1	1,024	0,312	0,034
Relacje z rodzicami	-0,003	0,029	1	0,010	0,922	0,000
Granie w gry (smartfon, tablet, komputer, konsola)	-0,017	0,042	1	0,162	0,687	0,049
Relacje z wychowawcą	0,052	0,043	2	1,472	0,230	0,114
Relacje z rodzeństwem	0,032	0,039	1	0,652	0,420	0,035

Model rodzinny utworzony w wyniku regresji kategoryjalnej jest istotny statystycznie ($F = 13,795$, $df = 10$, $p = 0,000$). Procedura regresji kategoryjalnej

daje wynik $R^2 = 0,084$, co wskazuje, że ponad 8% wariacji w przekształconych rankingach preferencji jest wyjaśnione przez regresję na optymalnie przekształconych predyktorach. Przekształcenie predyktorów poprawia dopasowanie w stosunku do podejścia standardowego. Wartości współczynników przedstawiono w tabeli 8.

Tabela 8. Współczynniki regresji kategoryjnej oraz istotność współczynników modelu rodzinnego

Predyktory	Beta	Błąd standardowy	df	F	Istotność	Ważność
Płeć	0,198	0,028	1	51,061	0,000	0,502
Stopień zaangażowania religijnego	0,115	0,025	1	20,423	0,000	0,197
Średnia ocen	0,015	0,035	1	0,190	0,663	0,012
Sytuacja materialna rodziny	-0,030	0,043	1	0,505	0,478	-0,005
Relacje z rodzicami	0,078	0,028	1	7,756	0,005	0,080
Granie w gry (smartfon, tablet, komputer, konsola)	-0,062	0,028	2	5,019	0,007	0,112
Relacje z wychowawcą	0,045	0,069	2	0,424	0,654	0,033
Relacje z rodzeństwem	0,064	0,027	1	5,444	0,020	0,067

Model socjocentryczno-utilitytarny utworzony w wyniku regresji kategoryjnej jest istotny statystycznie ($F = 8,454$, $df = 11$, $p = 0,000$). Procedura regresji kategoryjnej daje wynik $R^2 = 0,059$, co wskazuje, że prawie 6% wariacji w przekształconych rankingach preferencji jest wyjaśnione przez regresję na optymalnie przekształconych predyktorach. Przekształcenie predyktorów poprawia dopasowanie w stosunku do podejścia standardowego. Wartości współczynników przedstawiono w tabeli 9.

Tabela 9. Współczynniki regresji kategoryjnej oraz istotność współczynników modelu socjocentryczno-utilitytarnego

Predyktory	Beta	Błąd standardowy	df	F	Istotność	Ważność
Płeć	0,057	0,028	1	4,161	0,042	0,081
Stopień zaangażowania religijnego	-0,121	0,027	1	19,768	0,000	0,309
Średnia ocen	0,051	0,027	2	3,578	0,028	0,042
Sytuacja materialna rodziny	-0,090	0,027	2	11,234	0,000	0,223
Relacje z rodzicami	-0,079	0,028	1	8,037	0,005	0,197

Predyktory	Beta	Błąd standardowy	df	F	Istotność	Ważność
Granie w gry (smartfon, tablet, komputer, konsola)	-0,017	0,033	2	0,268	0,765	0,010
Relacje z wychowawcą	-0,057	0,056	1	1,021	0,312	0,078
Relacje z rodzeństwem	-0,038	0,038	1	0,968	0,325	0,060

Model religijno-patriotyczny utworzony w wyniku regresji kategorialnej jest istotny statystycznie ($F = 14,050$, $df = 11$, $p = 0,000$). Procedura regresji kategorialnej daje wynik $R^2 = 0,094$, co wskazuje, że prawie 10% wariacji w przekształconych rankingach preferencji jest wyjaśnione przez regresję na optymalnie przekształconych predyktorach. Przekształcenie predyktorów poprawia dopasowanie w stosunku do podejścia standardowego. Wartości współczynników przedstawiono w tabeli 10.

Tabela 10. Współczynniki regresji kategorialnej oraz istotność współczynników modelu religijno-patriotycznego

Predyktory	Beta	Błąd standardowy	df	F	Istotność	Ważność
Płeć	0,120	0,026	1	21,580	0,000	0,133
Stopień zaangażowania religijnego	0,272	0,023	1	136,619	0,000	0,802
Średnia ocen	0,034	0,029	2	1,383	0,251	0,015
Sytuacja materialna rodziny	-0,028	0,037	1	0,587	0,444	-0,005
Relacje z rodzicami	0,027	0,027	1	1,008	0,316	0,023
Granie w gry (smartfon, tablet, komputer, konsola)	-0,029	0,032	2	0,812	0,444	0,006
Relacje z wychowawcą	-0,040	0,044	1	0,822	0,365	0,005
Relacje z rodzeństwem	0,028	0,029	2	0,909	0,403	0,021

Model perfekcjonistyczno-witalny utworzony w wyniku regresji kategorialnej nie jest modelem istotnym statystycznie ($F = 1,499$, $df = 10$, $p = 0,134$).

Model społeczny utworzony w wyniku regresji kategorialnej jest istotny statystycznie ($F = 2,860$, $df = 11$, $p = 0,001$). Procedura regresji kategorialnej daje wynik $R^2 = 0,021$, co wskazuje, że 2% wariacji w przekształconych rankingach preferencji jest wyjaśnione przez regresję na optymalnie przekształconych predyktorach. Przekształcenie predyktorów poprawia dopasowanie w stosunku do podejścia standardowego. Wartości współczynników przedstawiono w tabeli 11.

Tabela 11. Współczynniki regresji kategoryjnej oraz istotność współczynników modelu społecznego

Predyktory	Beta	Błąd standardowy	df	F	Istotność	Ważność
Płeć	0,074	0,028	1	6,902	0,009	0,377
Stopień zaangażowania religijnego	-0,005	0,026	1	0,040	0,841	0,002
Średnia ocen	0,062	0,025	2	6,095	0,002	0,242
Sytuacja materialna rodziny	0,004	0,036	1	0,010	0,922	-0,004
Relacje z rodzicami	-0,066	0,029	1	5,007	0,025	0,258
Granie w gry (smartfon, tablet, komputer, konsola)	-0,025	0,032	2	0,603	0,547	0,079
Relacje z wychowawcą	-0,012	0,039	2	0,086	0,917	0,012
Relacje z rodzeństwem	-0,016	0,037	1	0,196	0,658	0,034

Po przeanalizowaniu danych z tabel 4–11 widać, że niektóre zmienne są istotne statystycznie na poziomie $p < 0,05$. Cechą charakterystyczną catreg jest miara względnej ważności predyktorów⁴³. Okazuje się, że w modelu allocentryczno-etycznym najsilniejszy predyktor stanowi zmienna granie w gry (22,7% całkowitej wariancji), następnie zmienna płeć, (20,1% całkowitej wariancji), zmienna średnia ocen (18,1% całkowitej wariancji) oraz zmienna relacje z rodzicami (12,8% wyjaśnionej całkowitej wariancji). Innymi słowy, model allocentryczno-etyczny najczęściej odnosi się do respondentów rzadko grających w gry, dziewcząt, uczniów osiągających oceny poniżej średniej 4,75, a także całkowicie zadowolonych ze swoich relacji z rodzeństwem.

W modelu konsumpcyjno-materialno-intelektualnym najsilniejszym predyktorem jest zmienna średnia ocen, która odpowiada za 32,5% wyjaśnionej całkowitej wariancji, zmienna stopień zaangażowania religijnego, wyjaśniająca 27,6% całkowitej wariancji, a także zmienna relacje z wychowawcą, która odpowiada za 25,2% całkowitej wyjaśnionej wariancji. Okazuje się, że ten model najczęściej odnosi się do uczniów ze średnią ocen powyżej 3,91, niewierzących lub niepraktykujących religijnie oraz deklarujących bardzo dobre relacje z wychowawcą.

W modelu hedonistycznym najsilniejszym predyktorem jest zmienna relacje z rodzeństwem, która odpowiada za 41,9% wyjaśnionej całkowitej wariancji, następnie zmienna relacje z wychowawcą, wyjaśniająca 19,2% całkowitej wariancji, a także zmienna relacje z rodzicami, która odpowiada za 18,6% całko-

⁴³ J.W. Pratt, *Dividing the Indivisible: Using Simple Symmetry to Partition Variance Explained*, w: *Proceedings of the Second International Conference in Statistics*, University of Tampere, Finland 1987, s. 245–260, za: A. Almeida, B. Garrod, *A CATREG Model...*, s. 36.

witej wariancji. Innymi słowy, model hedonistyczny najczęściej odnosi się do uczniów deklarujących niezadowolające relacje z rodzeństwem, wychowawcą oraz rodzicami.

Model przyjemnościowy ma tylko jeden istotny predyktor – płeć, który wyjaśnia 66,7% całkowitej wariancji. Model ten częściej odnosi się do dziewcząt niż do chłopców. Z kolei model rodzinny ma trzy ważne predyktory, spośród pięciu istotnych statystycznie. Najważniejszym predyktorem jest zmienna płeć odpowiadająca za 50,2% całkowitej wariancji, następnie zmienna stopień zaangażowania religijnego, która odpowiada za 19,7% całkowitej wyjaśnionej wariancji oraz zmienna granie w gry odpowiadająca za 11,2% całkowitej wyjaśnionej wariancji. Pozostałe zmienne – jakkolwiek istotne – nie odgrywają większego znaczenia przy wyjaśnianiu wariancji, ponieważ zmienna średnia ocen odpowiada za 1,2%, a zmienna sytuacja materialna rodziny za 0,5% zmienności wariancji w tym modelu. Model rodzinny częściej odnosi się do dziewcząt, osób religijnych oraz respondentów rzadko i umiarkowanie grających w gry komputerowe. Poza tym model ten częściej preferują respondenci z wysoką średnią ocen w szkole, a także deklarujący bardzo złe średnie i dobre warunki materialne rodziny.

Model socjocentryczno-uitylitarny ma pięć istotnych statystycznie predyktorów, spośród których najważniejszym jest zmienna religijność odpowiadająca za 30,9% wariancji, następnie zmienna sytuacja materialna rodziny odpowiadająca za 22,3% całkowitej wariancji. W tym modelu zmienna płeć wyjaśnia 8,1%, a zmienna średnia ocen 4,2% całkowitej wariancji. Innymi słowy, model socjocentryczno-uitylitarny częściej dotyczy respondentów deklarujących brak wiary, pochodzących z uboższych rodzin oraz dziewcząt z wysoką średnią ocen.

Model społeczny ma trzy predyktory statystycznie istotne, spośród których dwa najważniejsze wyjaśniają 61,9% całkowitej wariancji – pierwszy predyktor płeć – 37,7% zmienności, drugi średnia ocen – 24,4%. Model ten częściej odnosi się do dziewcząt ze średnią ocen szkolnych powyżej 4,75.

Dyskusja wyników i podsumowanie

Głównym celem przedstawianego badania było poszukiwanie predyktorów modeli wartości wśród młodzieży. Postawiona hipoteza (H1) mówiąca o tym, że modele wartości młodzieży są związane z ich cechami indywidualnymi oraz relacjami społecznymi potwierdziła się. W zaproponowanych modelach catreg i układzie predyktorów tylko jeden model okazał się nieistotny – perfekcjonistyczno-witalny. Predyktorem, który ma związek niemalże z każdym modelem – oprócz hedonistycznego, konsumpcyjno-materialno-intelektualnego i perfekcjonistyczno-witalnego – jest płeć. Dziewczęta częściej preferu-

ją model allocentryczno-etyczny, przyjemnościowy/przyjacielski, rodzinny, socjocentryczno-uitylitarny, społeczny, podczas gdy chłopcy – model religijno-patriotyczny. Kolejny ważny predyktor stanowi średnia ocen. Uczniowie osiągający słabsze wyniki w nauce częściej preferują model allocentryczno-etyczny, podczas gdy uczniowie deklarujący lepsze wyniki – modele konsumpcyjno-materialno-intelektualny, rodzinny, socjocentryczno-uitylitarny i społeczny. Stopień zaangażowania religijnego ma związek z czterema modelami. Uczniowie niewierzący i wierzący, lecz niepraktykujący częściej skłaniają się do modelu konsumpcyjno-materialno-intelektualnego i uitylitarno-socjocentrycznego, natomiast uczniowie wierzący i praktykujący do modelu rodzinnego i religijno-patriotycznego. Podobnie z czterema modelami wartości ma związek zmienna niezależna sytuacja materialna rodziny. Uczniowie gorzej oceniający sytuację materialną częściej preferują model rodzinny i uitylitarno-socjocentryczny, zaś uczniowie lepiej sytuowani materialnie częściej wybierają model hedonistyczny i społeczny. Granie w gry ma związek z trzema modelami. Uczniowie rzadziej poświęcający swój czas na granie w gry częściej preferują model allocentryczno-etyczny, rodzinny i socjocentryczno-uitylitarny. Ostatnie dwa predyktory mają związek z dwoma modelami. Uczniowie gorzej oceniający relacje z wychowawcą częściej preferują model hedonistyczny, a uczniowie lepiej oceniający relacje z wychowawcą model konsumpcyjno-materialno-intelektualny. Z kolei uczniowie deklarujący gorsze relacje z rodzeństwem częściej są skłonni do modelu hedonistycznego, podczas gdy uczniowie deklarujący dobre relacje do modelu allocentryczno-etycznego.

Powyższe wyniki znajdują potwierdzenie w badaniach Mariańskiego, który wskazuje na wyraźny związek pomiędzy religijnością, a wyznawanymi wartościami⁴⁴, a także w badaniach Leona Dyczewskiego, dowodzącego, że obecnie kształtuje się „autorytet dzielony”, w którym dominująca rola rodziny w kształtowaniu wartości młodego pokolenia ustępuje autorytetom spoza bezpośredniego kręgu rodzinnego⁴⁵. W kształtowaniu modelu zawierającego element rozwoju intelektualnego zyskują na znaczeniu relacje z wychowawcą, nie odgrywają one jednak większego znaczenia przy kształtowaniu się modeli opartych na rodzinności i religijności. Ta sfera dalej pozostaje w obszarze dominacji płci i zaangażowania religijnego. Z kolei sytuacja materialna rodziny odgrywa coraz mniejsze znaczenie przy wyborze przez młodzież modeli wartości rodzinnych i społecznych. Wyniki badań potwierdzają także tezę, że młodzi ludzie poświęcają czas w stanie półzależności pomiędzy rodziną a rówieśnikami.

⁴⁴ J. Mariański, *Wartości moralne...*; tenże, *Świadomość moralna...*

⁴⁵ L. Dyczewski, *Wyobrażenia młodzieży o małżeństwie i rodzinie: pomiędzy tradycją a nowoczesnością*. Wydawnictwo KUL, Lublin 2009.

Niewątpliwie wpływa to na przyjmowane przez nich wartości, które w tych dwóch środowiskach nie zawsze są jednakowe.

Bibliografia

- Almeida A., Garrod B., *A CATREG Model of Destination Choice for a Mature Island Destination*, „Journal of Destination Marketing & Management” 2018, no. 8, s. 32–40. DOI: 10.1016/j.jdmm.2016.11.005.
- Badziąg M., *Kryzys – norma czy patologia?*, „Edukacja i Dialog” 2020, nr 1, http://edukacjaidialog.pl/archiwum/2000,98/styczen,155/kryzys__norma_czy_patologia,944.html (dostęp: 5.10.2021).
- Błasiak A., *Młodzież – świat wartości*, Wyższa Szkoła Filozoficzno-Pedagogiczna „Ignatianum”, Wydawnictwo WAM, Kraków 2002.
- Bourdieu P., *Dystynkcja. Społeczna krytyka władzy sądowniczej*, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2005.
- Dyczewski B., *Cele życiowe młodzieży kończącej szkołę podstawową. Próba klasyfikacji wartości młodego pokolenia*, „Roczniki Kulturoznawcze” 2019, t. 10, nr 3, s. 45–67. DOI: 10.18290/rkult.2019.10.3-3.
- Dyczewski B., *Models of Using the Internet by Young Poles and Their Social Capital*, „Children and Youth Services Review” 2020, vol. 119, s. 1–9. DOI: 10.1016/j.childyouth.2020.105488.
- Dyczewski L., *Wartości w kulturze polskiej*, Fundacja Pomocy Szkołom Polskim na Wschodzie im. Tadeusza Goniewicza, Lublin 1993.
- Dyczewski L., *Miejsce i funkcje wartości w kulturze*, w: *Kultura w kręgu wartości*, red. L. Dyczewski, Towarzystwo Naukowe KUL, Lublin 2001, s. 29–47.
- Dyczewski L., *Wyobrażenia młodzieży o małżeństwie i rodzinie: pomiędzy tradycją a nowoczesnością*, Wydawnictwo KUL, Lublin 2009.
- Dyczewski L., *Kultura w całościowym planie rozwoju*, Instytut Wydawniczy Pax, Warszawa 2011.
- Dyczewski L., *Values – The Core of Culture*, tłum. Z. Sławik, „Politeja” 2016, nr 5 (44), s. 143–170. DOI: 10.12797/Politeja.13.2016.44.10.
- Dyczewski L., Jedynak B., *Rodzina – rodzinność – dom*, w: *Wartości w kulturze polskiej*, red. L. Dyczewski, Fundacja Pomocy Szkołom Polskim na Wschodzie im. Tadeusza Goniewicza, Lublin 1993, s. 51–63.
- Elżanowska H., *Międzypokoleniowa transmisja wartości w rodzinie*, „Studia z Psychologii w Katolickim Uniwersytecie Lubelskim” 2012, t. 18, s. 97–114.
- Erikson E.H., *Dopełniony cykl życia*, tłum. C. Matkowski, Wydawnictwo Helion, Warszawa 2002.
- Erikson E.H., *Tożsamość a cykl życia*, tłum. M. Żywicki, Wydawnictwo Zysk i S-ka, Warszawa 2004.
- Fatyga B., *Teoria i metodologia badania oraz charakterystyka uczniów gimnazjów*, w: *Style życia młodzieży a narkotyki. Wyniki badań empirycznych*, red. B. Fatyga, J. Rogala-Obłękowska, Instytut Spraw Publicznych, Warszawa 2002, s. 23–60.
- Furlong A., Cartmel F., *Young People and Social Change: New Perspectives*, McGraw Hill, New York 2007. DOI: 10.4324/9780203795002.
- Hurlock E., *Rozwój młodzieży*, tłum. B. Hornowski, B. Rosemann, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1965.
- Jan Paweł II, *Przekroczyć próg nadziei*, Wydawnictwo KUL, Lublin 1994.
- Kiciński K., *Orientacje moralne. Próba typologii*, Instytut Stosowanych Nauk Społecznych Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 1998.
- Kleszcz M., *Postawa twórcza a hierarchia wartości młodego pokolenia*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2011.
- Lavrakas P.J., *Encyclopedia of Survey research Methods*, SAGE Publications Inc, Thousand Oaks 2008.
- Lis R., *Gry komputerowe i motywacje młodzieży gimnazjalnej*, „Postępy Nauki i Techniki” 2012, nr 13, s. 127–134.

- Livingstone S., Haddon L., Görzig A., Ólafsson K., *Risks and Safety on the Internet: The Perspective of European Children*, The London School of Economics and Political Science, London 2010.
- Mariański J., *Przemiany moralności polskich maturzystów w latach 1994–2009*, Wydawnictwo KUL, Lublin 2011.
- Mariański J., *Wartości moralne w zmieniającym się społeczeństwie polskim*, „Edukacja Humanistyczna” 2011, nr 1 (24), s. 7–24.
- Mariański J., *Świadomość moralna Polaków w procesie przemian – główne tendencje*, w: *Style życia, wartości, obyczaje. Stare tematy, nowe spojrzenia*, red. A. Jawłowska, W. Pawlik, B. Fatyga, Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2012, s. 100–122.
- Marody M., *Sens teoretyczny a sens empiryczny pojęcia postawy. Analiza metodologiczna zasad doboru wskaźników w badaniach nad postawami*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1976.
- Misztal M., *Problematyka wartości w socjologii*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1980.
- Muchacki M., *Ludyczne, poznawcze, społeczne wartości gier komputerowych w kontekście wyzwania dla organizowania środowiska edukacyjnego dziecka*, „Journal of Modern Science” 2015, t. 27, nr 4, s. 81–92.
- Popiołek P., *Prolegomena do teologii gier wideo. Ku teologicznej refleksji nad fenomenem gier cyfrowych*, w: *Dyskursy gier wideo*, red. M. Kłosiński, K.M. Maj, Ośrodek Badawczy Facta Ficta, Kraków 2019, s. 237–266.
- Pratt J.W., *Dividing the Indivisible: Using Simple Symmetry to Partition Variance Explained*, w: *Proceedings of the Second International Conference in Statistics*, Department of Mathematical Sciences/Statistics, University of Tampere, Tampere 1987, s. 245–260.
- Rawicka I., *Współczesna młodzież, jej poglądy i wyznawane wartości*, „Studia Teologiczno-Historyczne Śląska Opolskiego” 2020, t. 40, nr 1, s. 135–154.
- Rydzewski P., *The Implementation of Sustainable Development vs. Environmental Attitudes in International Comparative Studies*, „Problemy Ekorozwoju” 2013, t. 8, nr 1, s. 125–137.
- Siewiora J., *Rodzina jako świadek wartości w okresie pandemii. Szkic aksjologiczny*, „Roczniki Pedagogiczne” 2021, t. 13, nr 2, s. 91–106.
- Smyła J., *Wokół wartości współczesnej młodzieży*, „Lubelski Rocznik Pedagogiczny” 2020, t. 39, nr 2, s. 51–61. DOI:10.17951/Irp.2020.39.2.51-61.
- Szacka B., *Wprowadzenie do socjologii*, Oficyna Naukowa, Warszawa 2003.
- Sztompka P., *Socjologia. Analiza społeczeństwa*, Wydawnictwo Znak, Kraków 2012.
- Świda-Ziemba H., *System wartości polskiej młodzieży licealnej: stabilność i zmiany*, w: *Przed sierpniem i po grudniu: z badań nad postawami i wartościami*, red. K. Kiciński, H. Świda-Ziemba, Instytut Profilaktyki Społecznej i Resocjalizacji Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 1987, s. 148–347.
- Ulfik-Jaworska I., *Gry komputerowe – szansa czy zagrożenie rozwoju dzieci i młodzieży?*, „Ateneum Kapłańskie” 2006, t. 147, nr 2 (585), s. 141–155.
- Wysocka E., *Doświadczenie życia w młodości – problemy, kryzysy i strategie ich rozwiązywania. Próba opisu strukturalno-funkcjonalnego modelu życia preferowanego przez młodzież z perspektywy pedagogiki społecznej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2010.

Streszczenie

Artykuł podejmuje próbę poszukiwania predyktorów systemu wartości uczniów klas VIII szkół podstawowych. Chodzi o odpowiedź na pytanie, jakie predyktory spośród zaproponowanych (płeć, stopień zaangażowania religijnego, średnia ocen, sytuacja materialna rodziny, relacje z rodzicami, granie w gry, relacje z wychowawcą, relacje z rodzeństwem) odgrywają największe znaczenie przy wyborze przez młodzież dziewięciu modeli wartości. Badania zrealizowano w dniach od 1 października 2018 roku do 12 stycznia 2019 roku za pomocą autorskiego kwestionariusza ankiety internetowej (CAWI) wypełnianego audytoryjnie. Artykuł odnosi się do reprezentatywnej ze względu na województwo, płeć i wielkość miejscowości zamieszkania próby ósmoklasistów ($N = 1986$). Wyniki badań pokazują,

że najsilniejszym predyktorem jest płeć, następnie średnia ocen oraz stopień zaangażowania religijnego i sytuacja materialna rodziny. Mniejsze znaczenie mają granie w gry oraz relacje z wychowawcą i rodzeństwem. Najmniejsze znaczenie odgrywają relacje z rodzicami.

Słowa kluczowe: catreg, młodzież, modele wartości, relacje społeczne, religijność

Determinants of Value Models of the Young Generation on the Example of Primary Schools' Eighth Grade Students

Summary

The article attempts to search for predictors of the value system of eighth graders of primary schools. The aim is to answer the question which predictors among those proposed (gender, degree of religious commitment, grade point average, family material situation, relationship with parents, playing games, relationship with the tutor, relationship with siblings) play the greatest importance in the choice of nine value models by adolescents. The research was carried out between 1.10.2018 and 12.01.2019 using a self-administered, auditorily completed online survey questionnaire (CAWI). The article refers to a sample of eighth-graders ($N = 1986$) that is representative in terms of province, gender and size of place of residence. The results show that gender is the strongest predictor, followed by grade point average, degree of religious commitment and family financial situation. Playing games and relationships with educator and siblings are less significant. Relationships with parents play the least important role.

Keywords: CATREG, youth, value models, social relationships, religiosity