

Andrzej Kuszczak, Jadwiga Sobkowiak

Struktura czasu wolnego dzieci w wieku szkolnym

Przegląd Naukowo-Metodyczny. Edukacja dla Bezpieczeństwa nr 1, 14-27

2010

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

Andrzej KUSZTELAK

Uniwersytet Przyrodniczy w Poznaniu

Jadwiga SOBKOWIAK

Niestacjonarne Podyplomowe Studium Przygotowania Pedagogicznego

STRUKTURA CZASU WOLNEGO DZIECI W WIEKU SZKOLNYM

Wprowadzenie

Świat dookoła nas zmienia się w bardzo szybkim tempie. Niezwykle gwałtowny rozwój technologii powoduje intensywne zmiany w naszym życiu. To co jeszcze 50 lat temu wydawało się nie możliwe, w dniu dzisiejszym jest na wyciągnięcie ręki. Dotyczy to nie tylko wielkich korporacji, ale i domowego życia rodzinnego. Znacznie ułatwiony jest dostęp do wszelkiego typu informacji, możliwość komunikowania się, nawet na wielkie odległości, czy rozwijania swoich zainteresowań. Tak wielkie perspektywy mają znaczny wpływ na młode pokolenie. Współczesne dzieci i młodzież, określane jako *pokolenie www*,¹ doskonale potrafią posługiwać się telewizorem, komputerem oraz buszować w Internecie, nie rzadko znacznie lepiej niż ich rodzice. Jednakże tak szeroki dostęp do informacji stwarza wiele nowych zagrożeń.

Poszukując informacji możemy natrafić nie tylko na interesujące nas materiały, ale również na wiele zbędnych danych. Dzieci szukające nowych wiadomości mogą natknąć się na strony pełne przemocy, agresji czy wręcz pornografii. Informacje zawarte w Internecie nie są przez nikogo kontrolowane ani sprawdzane, a właściciele rozmaitych firm zrobią wszystko by dotrzeć do potencjalnego klienta, nie zważając na fakt że na nieodpowiednie treści może trafić dziecko. Również gry komputerowe są zbiorem materiałów nieodpowiednich dla młodego człowieka. Często rodzice ulegający namowom dziecka, mając niedostateczną wiedzę, kupują gry, które pełne są przykładowo krwi, walk, zabijania czy znęcania się nad zwierzętami. W dodatku współczesne gry komputerowe mają coraz lepszą grafikę, a najnowsze produkcje są nie do odróżnienia od rzeczywistości.

Stwarza to nowe wyzwania dla współczesnej edukacji dzieci i młodzieży. Nauczyciel będący opiekunem młodego człowieka staje przed nowymi zadaniami. Oprócz przekazywania wiedzy oraz otaczania opieką musi nauczyć młodego człowieka odpowiedniego posługiwania się zdobyciami techniki. Powinien nauczać odpowiedniego, selektywnego wyszukiwania informacji zarówno w telewizji jak i Internecie oraz umiejętności odróżnienia tych naprawdę ważnych. Istotnym zadaniem jest również nauczenie dzieci oraz młodzieży odróżnienia tego, co jest „sztuczne” od prawdziwego życia. Młody człowiek nauczony różnymi grami może później błędnie oceniać świat realny. Kopiąc kolegę po głowie będzie mu się wydawać, że to nic takiego, bo w grze osoba wstaje i idzie dalej, nie odnosząc żadnej krzywdy. Podobnie „uczy” telewizja. Wiele filmów jak i seriali przedstawia człowieka jako istotę niezniszczalną, która otrzymując wiele ciosów może wstać i walczyć dalej. Nauczyciel jako przewodnik powinien potrafić wyjaśnić dzieciom,

¹ L.W. Zacher: *Problemy przyszłego świata jako wyzwania edukacyjne współczesności*. W: A. Siemak-Tylikowska, H. Kwiatkowska, S.M. Kwiatkowski (red.): *Edukacja nauczycielska w perspektywie wymagań zmieniającego się świata*. Warszawa 1998

że istnieje znaczna różnica między tym, co dzieje się np. w grze komputerowej a tym, jak jest naprawdę w świecie realnym. Dziecko zostawione przez rodziców samemu sobie spędza wiele godzin zarówno przed telewizorem jak i komputerem. Powoduje to zatarcie granic między światem fikcji i światem rzeczywistym. Przeważnie również nikt z nim nie rozmawia na temat przemocy oraz agresji zawartej w rozmaitych programach czy grach komputerowych. Nikt mu nie tłumaczy, że kopanie psa jest niedobre, bo to istota czująca tak samo jak my.

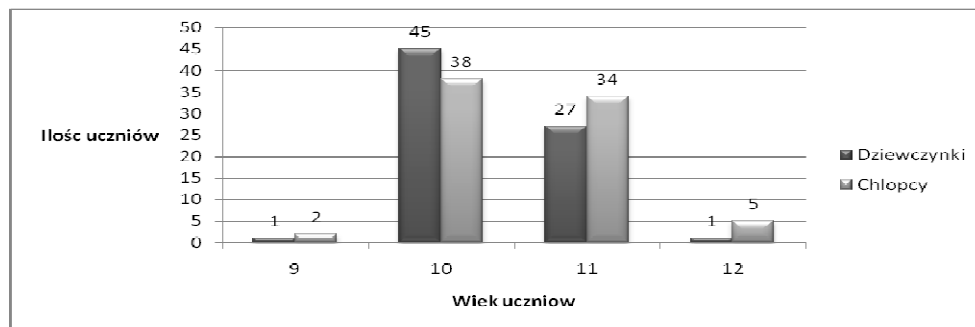
Winę takiego postrzegania świata przez dzieci i młodzież ponoszą jednak nie tylko rodzice. Również współczesna edukacja nie jest przygotowana na problemy, które stwarza wysoko rozwinięta technologia. Brak zajęć dodatkowych w szkole sprawia, że dziecko ma dużo wolnego czasu, które samo sobie stara się zagospodarować. Podobnie jak niewielka ilość prac domowych, skłania dziecko do poświęcania wielu godzin na telewizję i komputer. W końcu, kadra pedagogiczna nie jest dostosowana do prowadzenia rozmów z dziećmi. Nauczyciele nie znają zagrożeń płynących ze strony Internetu i gier komputerowych, a nawet jeśli je znają, nie potrafią ustrzec przed nimi swoich wychowanków.

Założenia metodologiczne badań

Badania diagnostyczne struktury czasu wolnego dzieci w wieku szkolnym zostały zrealizowane w listopadzie 2008 roku w jednej z poznańskich szkół podstawowych. Objęto nimi łącznie 151 uczniów z klasy 4 i 5, w tym 73 dziewczynki i 78 chłopców.

Badania, które zostały nakierowane na dzieci w wieku szkolnym (11-13 lat) miały na celu pokazanie ile głównie czasu dziecko spędza przed telewizorem, a ile przed komputerem. Miały one również za zadanie pokazanie preferencji programowych dzieci, ze szczególnym uwzględnieniem bajek przez nie oglądanych. Dzieci miały również odpowiedzieć na pytania co robią przed komputerem oraz czy grają w gry komputerowe. Gry jak i bajki ujęte w ankiecie, zostały tak dobrane, by sprawdzić czy dzieci preferują te pełne agresji i przemocy, czy raczej spokojne i ukazujące pozytywne uczucia.

Narzędziem badawczym był kwestionariusz ankiety liczący łącznie 33 pytania, w tym 32 pytania skategoryzowane, z których dwa (dotyczące bajek i gier komputerowych) z mocno rozbudowaną kafeterią. Jedyne pytanie otwarte pozwalało badanym uczniom wypowiedzieć się na temat cech ulubionych bajek. Charakterystykę badanej grupy uczniów ze względu na płeć i wiek przedstawia poniższy rysunek.

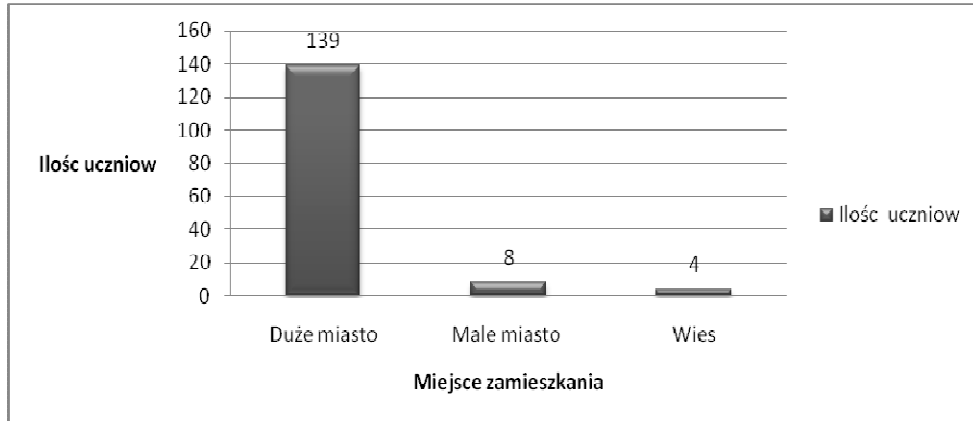


Rysunek nr 1. Charakterystyka badanej grupy uczniów

Źródło: opracowanie własne

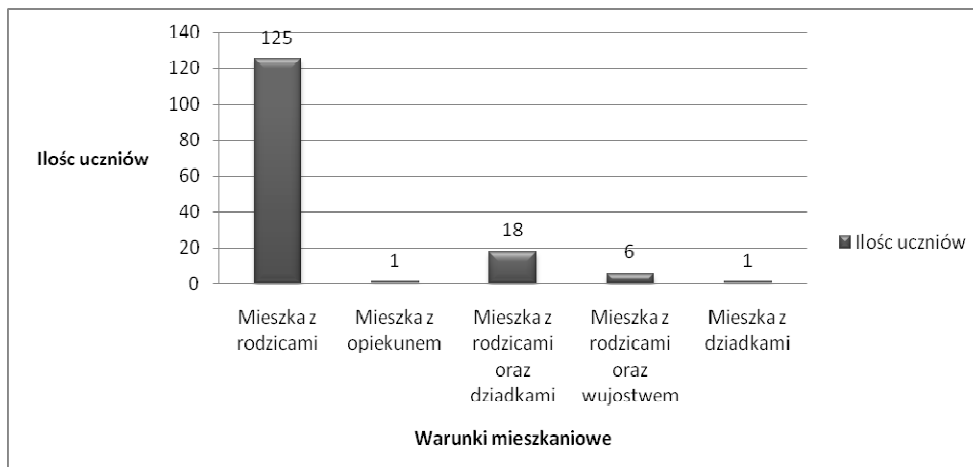
Struktura czasu wolnego dzieci do lat 12 w świetle przeprowadzonych badań

Charakterystykę badanych uczniów przez pryzmat ich miejsca zamieszkania ukazuje kolejny rysunek. Wynika z niego, iż 139 uczniów pochodzi z dużego miasta tj. Poznania, 8 uczniów pochodzących z małego miasta oraz 4 ze wsi. Oznacza to tym samym, że na 151 przebadanych uczniów 12 z nich dojeżdża do szkoły z innej miejscowości.



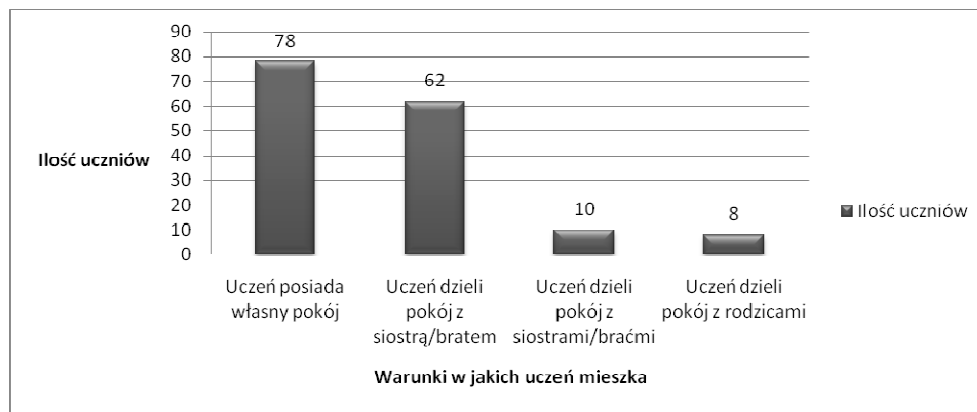
Rysunek nr 2. Miejsce zamieszkania uczniów biorących udział w ankiecie.
Źródło: opracowanie własne

Spośród 151 uczniów, 125 mieszka tylko z rodzicami. Jedna osoba mieszka z opiekunem. Osiemnaścioro z uczniów mieszka z rodzicami oraz z dziadkami, 6 mieszka z rodzicami oraz z wujostwem. Jeden uczeń mieszka z dziadkami.



Rysunek nr 3. Warunki mieszkaniowe badanych uczniów
Źródło: opracowanie własne

Kwestionariusz wypełniło 78 uczniów posiadających własny pokój. Wraz z siostrą lub bratem sypialnię zajmuje 62 uczniów. Z większą ilością rodzeństwa pokój dzieli 10 uczniów. Natomiast z rodzicami pokój dzieli 8 uczniów.



Rysunek nr 4. Warunki, w jakich mieszkają uczniowie biorący udział w ankiecie
 Źródło: opracowanie własne

Kwestionariusz ankiety zawierał również pytanie o subiektywną opinię respondentów własnego poziomu uczenia się. Mniej więcej po tyle samo uczniów zadeklarowało się, że uczy się bardzo dobrze, dobrze i bardzo dobrze lub w przeważającej większości dobrze. Było to odpowiednio 43, 48 oraz 41 osób. Zaledwie 16 uczniów stwierdziło, że uczy się na poziomie niedostatecznym i dostatecznym. Dwójka zaznaczyła, że uczy się w przeważającej większości niedostatecznie.

Zebrano również opinie na temat stosunku uczniów do samej szkoły, przez pryzmat chęci chodzenia do niej jako instytucji edukacyjnej. Trzydzieści procent badanych uczniów zaznaczyło, że bardzo lubi chodzić do szkoły, 61% uczniów określiło odpowiedź, że lubią chodzić do szkoły, średnio lubi chodzić 16% uczniów, zaś pozostałe 10% określiło swój stosunek jako zdecydowanie negatywny. Świadczy to o tym, iż wychowankowie powyższej szkoły podstawowej czują się w niej dobrze i – z nielicznymi wyjątkami – nie mają problemów z nauką. Reasumując, można wysnuć wniosek, że w przeważającej większości dla badanych uczniów szkoła jest przyjaznym środowiskiem.

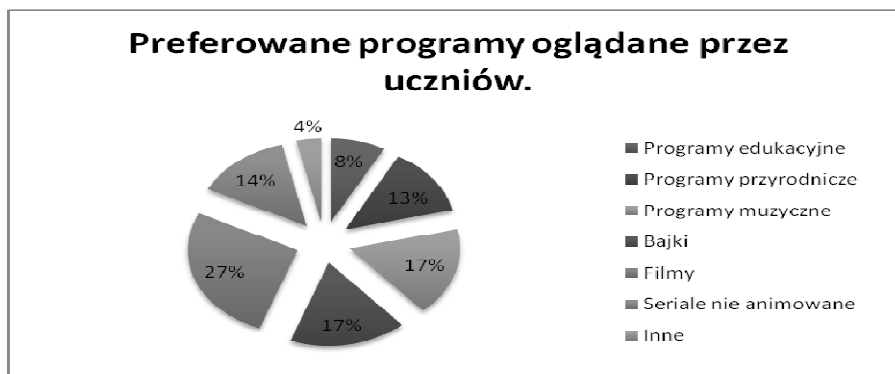
Dalsze pytania nakierowane zostały już na kwestie związane z realizacją wolnego czasu. W pierwszej kolejności zebrano dane na temat liczby godzin spędzanych przez dzieci, przed telewizorem. Z wypowiedzi wynika, iż średnio spędzają one 2,5 godziny dziennie na oglądaniu telewizji, zaś 17% uczniów ogląda audycje telewizyjne powyżej 4 godzin dziennie. Zaledwie 2% respondentów przyznało się do rezygnacji z oglądania programów telewizyjnych. Ze szczegółowej analizy ankiet nie można żadnej wykazać znaczącej zależności między czasem spędzonym przed telewizorem, a wynikami w nauce. Nie występuje ona również pomiędzy czasem spędzonym na oglądaniu telewizji, a warunkami mieszkaniowymi ucznia. Dane te przedstawiono na rysunku nr 5.



Rysunek nr 5. Ilość czasu poświęcanego dziennie przez ucznia na oglądanie telewizji
Źródło: opracowanie własne

Na pytanie „czy czułbyś się źle bez telewizora?” twierdząco odpowiedziało 48% uczniów, czyli mniej niż połowa ankietowanych. Ponownie nie zaobserwowano zależności między tym pytaniem, a odpowiedzią na wyniki w nauce. Uczniowie przeważnie oglądają telewizję samotnie. Połowa ankietowanych zadeklarowała, że towarzyszą im w tym rodzice. Nieco mniej niż połowa uczniów ogląda telewizję w towarzystwie rodzeństwa. Z dziadkami czy też z koleżanką/ kolegą telewizję ogląda niewielu uczniów, ledwie kilkunastu.

Ponad stu uczniów deklaruje oglądanie przede wszystkim filmów. Około 17% uczniów preferuje programy muzyczne, tyle samo lubi oglądać bajki. Seriale nie-animowane są interesujące dla 14% uczniów. Programy edukacyjne ogląda tylko około 8% uczniów, przyrodnicze nieco więcej, gdyż około 13%. Oprócz nich uczniowie oglądają programy sportowe, dokumentalne oraz medyczne, jednakże są to jednostkowe przypadki. Obrazuje nam to jak niewielki procent uczniów ogląda programy edukacyjne mogące wnieść wiedzę w młode umysły. Zamiast poszerzać swoje informacje na temat otaczającego świata, preferują filmy, które przedstawiają przede wszystkim fikcję oraz nie odwzorowują rzeczywistości w żadnym stopniu. Ilustruje to rysunek 6.



Rysunek nr 6. Programy telewizyjne preferowane przez uczniów
Źródło: opracowanie własne

Na pytanie czy rodzice lub opiekun kontrolują, co ogląda uczeń, aż 64% osób odpowiedziało twierdząco. Niewiele mniej, gdyż 61% osób odpowiedziało pozytywnie.

nie również na pytanie, czy rodzice kontrolują ilość godzin spędzanych przed telewizorem. Natomiast zaledwie 55 osób stwierdziło, że rodzice rozmawiają z nimi na temat telewizji. Jest to tylko 36% spośród wszystkich ankietowanych.

Dzieci biorące udział w ankiecie poświęcają średnio 1,6 h dziennie na oglądanie bajek. Są to zarówno bajki pełnometrażowe jak i w odcinkach. Zaletwie 30% uczniów spośród ankietowanych ogląda bajki wraz z rodzicami, 44% z rodzeństwem. Zdecydowana większość najczęściej ogląda je samotnie.

Dzieci odpowiadały również na pytania dotyczące konkretnych bajek zarówno pełnometrażowych jak i w odcinkach. Bajki zawarte w ankiecie są produkcjami Walta Disneya, tymi starszymi jak i najnowszymi. Oprócz tego zawiera kilka tytułów zrealizowanych w technice animacji komputerowej. Wyróżnić możemy również nowe produkcje realizowane przez program Cartoon Network, tudzież japońskie mangi. Pozycje zostały dobrane tak by znalazły się tam zarówno tytuły typowych bajek dla dzieci, jak i bajek w których jest znaczny poziom agresji oraz przekleństw. Pełną ilustrację zebranych danych zawiera tabela nr 1.

Tabela nr 1. Preferencje uczniów do wybranych bajek

Nazwa bajki	Bardzo mi się podoba	Podoba mi się	Średnio mi się podoba	Nie podoba mi się	Bardzo mi się nie podoba	Nie wiem	Nie oglądałam/oglądałem
Król lew	27	33	38	12	11	2	28
Smerfy	13	18	41	23	26	2	28
Shrek	91	42	7	1	2	1	7
Pszczółka Maja	7	13	34	24	36	2	35
Dexter	32	40	29	17	12	3	18
Śpiąca Królewna	11	14	22	30	29	2	43
Epoka lodowcowa	101	24	11	3	2	2	8
Kubuś Puchatek	12	16	30	29	31	2	31
Dumbo	4	5	13	16	14	5	94
Potwory i spółka	54	30	15	15	2	3	32
Dragon ball	20	12	11	11	4	3	90
Atomówki	20	28	43	19	15	1	25
Johny Bravo	26	30	37	22	10	2	24
Teletubisie	9	41	13	31	46	1	41
Atlantyda	25	13	9	8	5	4	87
Pradawny ląd	12	8	9	8	4	2	108
Brygada RR	13	4	4	5	5	2	118
Było sobie życie	36	8	16	10	8	2	71
Chojrak - tchórzliwy pies	27	18	30	12	20	2	42
Krowa i kurczak	25	12	24	15	22	3	50
Włatcy móch	61	20	12	15	17	1	25
Pokemony	26	15	20	21	27	3	39
Struś Pędziwiatr	40	16	19	11	18	2	45
Scooby Doo	66	34	21	4	7	1	22

Źródło: badania własne.

- Ilość uczniów od 0 – 9
- Ilość uczniów od 10 – 49
- Ilość uczniów powyżej 50

Powyższa tabela pozwala zauważyć stosunek respondentów do oglądanych bajek. Od razu można stwierdzić, że uczniowie preferują w swej ocenie takie tytuły jak „Shrek”, „Epoka lodowcowa” czy „Potwory i spółka”. Są to produkcje, które ukazały się w przeciągu ostatnich kilku lat i zostały zrealizowane techniką komputerową. Wszystkie te bajki charakteryzują się specyficznym poczuciem humoru oraz są uznawane za bajki „ponad pokoleniowe”, czyli zarówno dla młodego widza, jak i osoby dorosłej. Można się w nich doszukać przede wszystkim promowania przyjaźni. W „Shreku” jest to rodząca się przyjaźń między sympatycznym Ogrem a gadatliwym Osłem, „Epoka Lodowcowa” przedstawia powstawanie uczucia przywiązania oraz przyjaźni między mamutem, a leniwcem. „Potwory i spółka” pokazują przyjaźń między dwoma potworami, która w czasie trwania bajki pogłębia się.

Z danych zawartych w ankiecie daje się zauważyć brak znajomości wśród uczniów bajki edukacyjnej, jaką jest „Było sobie życie”. Każdy odcinek tej animacji prezentuje pracę jakiegoś narządu lub też układu w naszym organizmie. Przedstawia ją w sposób prosty i całkowicie zrozumiały dla młodego widza. Przedstawia w sposób przyjemny, dużą porcję wiedzy z dziedziny pracy i funkcjonowania organizmu człowieka.

Bardzo niepokojący może być, z kolei fakt dużej popularności kreskówki „Włatcy móch”. Jest ona zdecydowanie skierowana do widza dorosłego, a nie do dzieci. Jej godzina emisji w telewizji świadczy o tym, iż producenci z całą stanowczością kierują ją do widza dojrzałego. Niedawno w kinach ukazała się również wersja pełnometrażowa, na którą wstęp był dozwolony od 16 roku życia. Bajkę tą cechuje duża ilość wulgaryzmów oraz agresji. Propaguje również negatywne postawy wobec nauczycieli jak i rodziców. Zdecydowanie nie powinny oglądać jej dzieci w tym przedziale wiekowym. Dokładne dane na temat opinii respondentów na temat poszczególnych bajek zawiera tabela 2.

Tabela nr 2. Średnia opinia ankietowanych na temat danego tytułu bajki

Nazwa bajki	Średnia opinii (skala 1-5)	Ilość uczniów, które wyraziły swoją opinię na temat danej bajki	[%]
Król lew	3,45	123	81%
Smerfy	2,72	123	81%
Shrek	4,53	144	95%
Pszczółka Maja	2,37	116	76,80%
Dexter	3,48	133	88%
Śpiąca Królewna	2,5	108	71,50%
Epoka lodowcowa	4,55	143	94,70%
Kubuś Puchatek	2,56	120	79%
Dumbo	2,4	57	37,70%
Potwory i spółka	4,025	119	79%
Dragon ball	3,56	61	40%
Atomówki	3,15	126	83%
Johny Bravo	3,32	127	84%
Teletubisie	2,12	110	73%
Atlantyda	3,75	64	42%
Pradawny ląd	3,39	43	28,50%
Brygada RR	3,53	33	22%
Było sobie życie	3,69	80	53%
Chojrak - tchórzliwy pies	3,18	109	72%

Nazwa bajki	Średnia opinii (skala 1-5)	Ilość uczniów, które wyraziły swoją opinię na temat danej bajki	[%]
Krowa i kurczak	3,03	101	67%
Włatcy móch	3,744	126	83%
Pokemony	2,92	112	74%
Strus Pędziwiatr	3,47	106	70%
Scooby - doo	4,12	133	88%

Źródło: badania własne.

■ Średnia opinia na temat danej bajki powyżej 2

■ Średnia opinia na temat danej bajki powyżej 3

■ Średnia opinia na temat danej bajki powyżej 4

Tabela nr 2 prezentuje opinię uczniów na temat danej bajki, wskazując równocześnie liczbę tych, które nie wypowiedziały się, czy też nie chciały wyrazić swojego zdania. Na jej podstawie możemy wywnioskować, iż dzieci nie przepadają za niezwykle z pozoru popularną bajką „*Pokemony*”. Jest to japońska anime, która opowiada o bohaterach posiadających swoje stworki - pokemony. Postaci trenują je po to, by walczyć z innymi osobnikami zdobywając w ten sposób umiejętności i dążyć do zostania mistrzem. Bajka ma w sobie dużo agresji oraz promuje postawę walki dla osiągnięcia własnych celów.

Niestety z tabeli również wynika, iż dzieci aktualnie niezbyt lubią klasycznych bajek odcinkowych takich jak „*Smerfy*” czy „*Pszczółka Maja*”. Nie są to bajki najnowszej produkcji, gdyż animowana wersja Smerfów powstała w latach 1981-1989 w amerykańskiej wytwórni filmów rysunkowych Hanna-Barbera dla telewizji NBC. Natomiast „*Pszczółka Maja*” oparta na książce niemieckiego pisarza Waldemara Bonselsa, w Polsce miała swój szczyt popularności w latach 80-tych jak i 90-tych XX wieku². Bajki te nie mają w sobie zbyt wiele agresji, a za to promują pozytywne postawy. „*Smerfy*” cechuje ciągłe podkreślanie szacunku dla osób starszych jak i ich wiedzy. „*Pszczółka Maja*” natomiast przemycala w umiejętny sposób wiele wiedzy przyrodniczej.

Również bajki produkcji Walta Disney nie cieszą się obecnie zbyt dużą popularnością. Wprawdzie „*Dumbo*” został narysowany w 1954 roku, a „*Śpiąca Królewna*” 1959 roku³, jednak są to bajki o wartościach ponadczasowych. Jak większość ekranizacji Walta Disneya cechuje je promowanie miłości rodzicielskiej, opiekuńczości czy też przekonanie, że dobro zawsze zwycięży nad złem. Niestety, bajki kręcone obecnie, rzadko kiedy reprezentują takie wartości, dlatego też wielka szkoda, iż owe animacje nie cieszą się obecnie dużą popularnością.

Z przeprowadzonego sondażu wynika, iż bardzo lubianą bajką wśród dzieci jest „*Scooby Doo*”. Jest to animacja odcinkowa, gdzie każdy odcinek tworzy osobną historię o grupie przyjaciół. Bohaterowie kreskówki mają za każdym razem do rozwiązania na drodze dedukcji oraz małego śledztwa jakąś zagadkę, a w dochodzeniu zawsze towarzyszy im wierny pies Scooby. Produkcja ta promuje przyjaźń pomiędzy ludźmi, jak i pomiędzy człowiekiem a psem.

Na pytanie, „*dlaczego właśnie te bajki podobają Ci się najbardziej*” odpowiedzi były rozmaite. Pojawiły się następujące zwroty: „są fajne” i „śmieszne”, „pełne humoru”. Pojawiła się również odpowiedź, iż są o „ratowaniu świata”, dlatego je lubią. Uczniom podoba się również „niezły wygląd graficzny” tych bajek oraz „niezła fabu-

² www.wikipedia.pl

³ www.filmweb.pl

ła". Dziewczynki udzielały odpowiedzi, że lubią bajki mówiące o uczuciach oraz te, w których pojawiają się zwierzęta. Pojawiały się również opinie, iż lubią bajki z morałem o „ciekawej treści”. Jednakże ankieta wykazała również opinię, że część dzieci lubi właśnie te bajki, w których się dużo przeklina. Oglądanie bajek z wulgaryzmami jest dla nich oznaką dorosłości.

Uczniowie mieli również możliwość wypowiedzenia się, dlaczego niektóre bajki im się nie podobają. Odpowiedź często powtarzana brzmiała „bo, są dla małych dzieci” lub „są dziecinne”. Pojawiła się również bardzo ciekawa wypowiedź: „bo są nieładne i uważam za nieodpowiednie dla mnie”. Może to świadczyć o dojrzałości niektórych uczniów i świadomym wybieraniu interesujących pozycji. Niektórych bajek dzieci nie oglądają, bo „mówią brzydkie wyrazy” lub „się w nich przeklina”. Jednakże taka opinia pojawiała się niezwykle rzadko. Najczęściej jednak uczniowie pisali krótko „bo są głupie”, „tandetne”, „nudne” lub „nieciekawe”.

Z innych bajek, które uczniowie lubią, wymieniane były rozmaite. Cieszyć może, iż były to inne ekranizacje Walta Disneya takie jak „101 Dalmatyńczyków”, „Mała Syrenka”, „Mustang z dzikiej doliny”, „Pocahontas” czy też bajki realizowane animacją komputerową pod tytułem „Samochodziki”. Oprócz tego często był wymieniany tytuł Harry Potter, i tutaj dzieci miały zapewne na myśli cykl filmów o młodym czarodzieju. Swoją wybór uzasadniały dużą ilością akcji. Pojawiała się również bajka emitowana na programie Cartoon Network „Ben 10” z uzasadnieniem fajnych potworów w tej animacji. Inna produkcja tego programu pojawiająca się w ankietach to „Liga sprawiedliwych”, gdzie grupa bohaterów ratuje co odcinek świat przed zagrożeniem. Z innych pozycji realizowanych przez Cartoon Network pojawiały się tytuły takie jak „Batman”, „Skunks fu”, „Johnny test”, Dziewczynki zdecydowanie wymieniały również bajki takie jak „Winx” czy „Witch”. Obie te ekranizacje opowiadają o nastoletnich czarodziejkach posiadających magiczne moce. W kolejnych odcinkach dziewczyny walczą ze złem lub otaczającymi je problemami, zawsze zwyciężając głównie dzięki współpracy między sobą.

Opinie dzieci świadczą o tym, że wybierają bajki świadomie i dokładnie wiedzą, czego od nich oczekują. Bajka musi mieć ciekawą grafikę oraz wartką akcję. Chłopcy lubią oglądać super bohaterów ratujących świat. Dziewczynki wolą czarodziejki o nadprzyrodzonych zdolnościach oraz bajki z udziałem zwierząt. Niektórzy uczniowie odrzucają pozycje z dużą ilością wulgaryzmów, inni wręcz takich szukają. Jednakże wszyscy zgodnie mówią, że bajka musi być śmieszna, z poczuciem humoru oraz z dużą ilością akcji.

Po cyklu pytań na temat telewizji, ankieta zawierała pytania dotyczące samego komputera oraz gier komputerowych. Pierwsze pytanie z tego cyklu dotyczyło posiadania komputera. Odpowiedź twierdzącą udzieliło 147 osób. Oznacza to, że tylko 4 (2,6%) badane osoby nie posiadają komputera. Na pytanie ile osób w domu korzysta z niego, odpowiedź wahała się od 1 osoby do 6. Średnio korzystają 3,34 osoby.

Z Internetu korzysta 92% uczniów. Ilość czasu, jaki poświęcają na Internet odpowiedzi wahały się od kilku minut do 10 godzin dziennie (!). Średnio było to 2,1 godziny. Podczas korzystania z komputera 70% dzieci poświęcało czas na rozmowy poprzez komunikatory internetowe typu gadu-gadu, tlen itp. Ponownie nie zaobserwowano zależności między ilością godzin spędzanych przed komputerem, a wynikami w nauce. Jednakże dzieci, które dużo czasu spędzają przed telewizorem, deklarują również dużą ilość czasu poświęconą na korzystanie z Internetu.

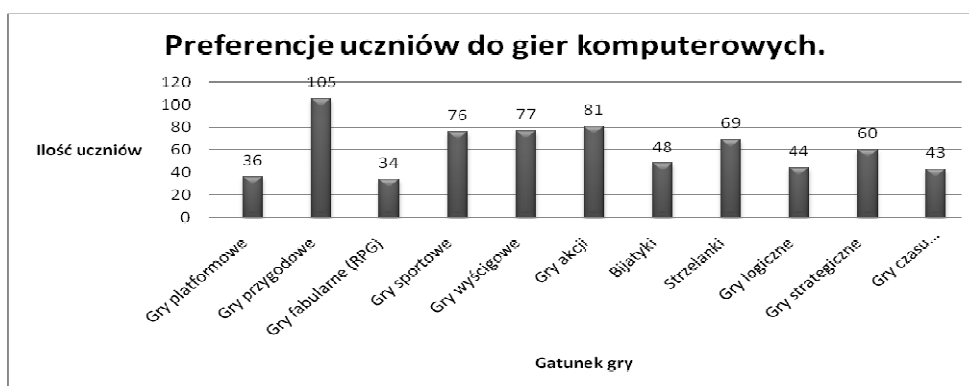
Dzieci które spędzają przed Internetem kilka minut do dwóch godzin, również telewizji poświęcają mało czasu.

Rodzice kontrolują czas spędzany przed komputerem w 111 rodzinach (75%), czyli u większej ilości niż w przypadku telewizji (64%). Jest to ilość zaskakująco spora. Na pytanie czy rodzice lub opiekun kontrolują, co robi uczeń przy komputerze twierdząco odpowiedziało 61% uczniów.

Z gier komputerowych korzysta 146 uczniów. Poświęcają im czas od kilku minut do 7 godzin. Średnio spędzają 3,6 godziny czyli więcej niż spędzają przed telewizorem (2,6 godziny) czy też w Internecie. W dodatku tu już możemy zaobserwować pewną zależność, mianowicie większość dzieci deklarujących, iż nie lubią chodzić do szkoły poświęca dużą ilość czasu na gry.

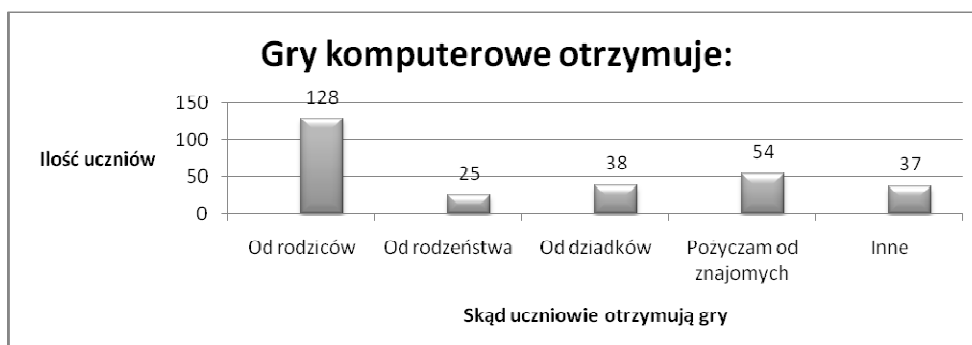
Następne pytania dotyczyły preferencji odnośnie gier komputerowych. Pod uwagę było brane 11 kategorii gier: Gry platformowe będące grami zręcznościowymi polegającymi na poruszaniu się bohaterem po stałych lub ruchomych miejscach, często znajdujących się na różnych poziomach. Dodatkowo gracz powinien unikać pułapek, zbierać nagrody lub dodatki oraz zabić ewentualnego przeciwnika. Wypracowują u osoby grającej przede wszystkim refleks. Gra przygodowa zawiera fabułę mogącą mieć rozmaity charakter: fantasy, horroru, *science fiction* bądź też nawiązanie do jakiegoś filmu lub literatury. Gracz zwiedza świat fikcyjny rozwiązując czekające na niego zagadki oraz likwidując przeciwników. Rozgrywki te często wymagają myślenia dzięki zawartym w sobie zagadkom. Gry RPG polegają na kierowaniu fikcyjną postacią w fikcyjnym świecie. Zazwyczaj gracz musi odegrać określony scenariusz. Są to gry, w których bierze udział kilku zawodników na raz. Muszą ze sobą współpracować, aby zakończyć z powodzeniem misję. Gry sportowe polegają na braniu przez gracza udziału w jakiejś dyscyplinie sportowej, np. na stymulacji skoków narciarskich czy meczu piłki nożnej. Gry wyścigowe z kolei polegają na ściganiu się samochodami z przeciwnikiem w postaci komputera lub człowieka. Następne były gry akcji. Zazwyczaj są rozgrywane z perspektywy pierwszej osoby, a liczy się w nich szybkość i refleks. Uczestnik musi pokonać przeciwników na określonych poziomach trudności. Gry akcji możemy podzielić na bijatyki oraz „strzelanki”. Bijatyki są rozgrywkami polegającymi na tak zwanym „mordobiciu”, bez broni lub za pomocą broni białej. Niektóre wersje posiadają możliwość wyzwolenia wewnętrznej siły. Tak zwane „strzelanki” polegają na pokonywaniu danego scenariusza zabijając przeciwników z rozmaitej broni. Zazwyczaj by móc posługiwać się lepszą bronią należy ją znaleźć lub odebrać przeciwnikowi. Gry logiczne polegają na rozwiązywaniu zagadek, testują abstrakcyjne myślenie oraz inteligencję. Gry strategiczne należą do tych gier, których powodzenie zależy od planowania, wiedzy i strategii. Zazwyczaj gracz musi zbudować lub utrzymać miasto, zoo lub firmę z określoną pulą gotówki, wypełniając zadania nadane przez komputer. Gry te wymagają od użytkownika np. umiejętności dowodzenia oddziałami wojska lub zarządzania kapitałem przedsiębiorstwa. Ostatnim gatunkiem gier są gry czasu rzeczywistego. Są odmianą gier strategicznych jednakże efekty podjętych decyzji są widoczne od razu. Gry stawiają na szybkość podjęcia decyzji i natychmiastową reakcją na dziejące się wydarzenia⁴. Szerszy ogląd tego zagadnienia daje rysunek nr 7.

⁴ www.wikipedia.pl



Rysunek nr 7. Gry komputerowe preferowane przez uczniów
Źródło: opracowanie własne

Uczniowie zdecydowanie lubią gry przygodowe oraz gry akcji. Oba te gatunki ćwiczą przede wszystkim refleks. Niewiele dzieci lubi gry RPG, co jest wielką szkoda, gdyż dzięki tym grom można się nauczyć przede wszystkim współpracy. Tylko 48 osób (33% uczniów) lubi gry typu bijatyki, które oprócz ciągłej walki nie wiele mogą nauczyć. Jednakże już 47% lubi tzw. „strzelanki”, które oprócz rodzaju broni i jej najlepszego użycia również nie wiele uczą. Gry strategiczne lubi 41% osób i jest to wynik zasmucający, gdyż gry te uczą jak przewidywać oraz planować swoje posunięcia. Źródła dostępu uczniów do gier komputerowych ukazuje kolejny rysunek.



Rysunek nr 1. Źródło dostępu do gier komputerowych przez uczniów
Źródło: opracowanie własne

Gry komputerowe, na które uczniowie poświęcają tyle czasu zazwyczaj otrzymują od rodziców. Rzadziej dostają je od dziadków albo rodzeństwa. Niekiedy również pożyczają je między sobą. Uczniowie również kupują sobie sami gry, dostają od kuzynostwa lub wujostwa.

Kolejna tabela zbiera wyniki opinii uczniów na temat ich upodobań grami komputerowymi. Gry, podobnie jak bajki, dobrane były w różny sposób. Wzięte zostały pod uwagę różne gatunki gier.

Tabela nr 3. Preferencje ankieterowanych do wybranych gier komputerowych

Nazwa gry	Bardzo mi się podoba	Podoba mi się	Średnio mi się podoba	Nie podoba mi się	Bardzo mi się nie podoba	Nie wiem	Nie grałam/grałem
Super Mario	35	26	27	9	5	3	46
The sims	86	20	11	6	3	0	25
Diablo	19	11	9	6	2	3	101
FIFA	66	8	11	7	10	0	49
Athens 2004	12	7	10	2	3	2	115
Need for speed	68	13	9	2	3	2	54
Street Fighter II	24	8	4	5	2	3	105
Heroes of Might and Magic	35	10	5	3	4	2	92
StarCraft	21	7	8	2	2	4	107
Warcraft	24	7	5	2	3	3	107
The Settlers	24	6	8	2	1	2	108
Faraon	16	2	7	4	4	2	116
Zuma	18	10	11	5	5	2	100
Ubieranki	28	17	13	11	27	2	53
Mortal Kombat	29	9	7	5	5	3	93

Źródło: badania własne

□ Ilość uczniów od 0 – 9

▒ Ilość uczniów od 10 – 49

■ Ilość uczniów powyżej 50

Znaczna ilość uczniów nie zna gier zestawionych w ankiecie. Jest to dziwne zjawisko, gdyż tytuły zestawione w ankiecie są jednymi z najpopularniejszych na świecie jak i w Polsce. Jak widać najbardziej popularną grą jest „The sims”. Jest to gra logiczna – strategiczna. Pozwala na wykreowanie własnych postaci oraz kierowanie nimi tak jak w normalnym świecie. Zdecydowanie preferują tę grę dziewczynki. Kolejna gra, która cieszy się dużą popularnością jest „FIFA”. Gra polegająca na rozgrywaniu meczy piłki nożnej. Tę grę preferują zdecydowanie chłopcy. „Need for Speed”, w której można ścigać się samochodami po rozmaitych torach jest preferowana tylko przez chłopców. Cieszyć może fakt, iż gry polegające typowo na strzelaniu takie jak „Diablo” lub też na rozgrywaniu walk jak „Mortal Kombat” nie cieszą się za dużą popularnością wśród uczniów. Jednakże gry wymagające logicznego myślenia jak i przewidywania ruchów, uczące odpowiedniego zarządzania zasobami, jak „StarCraft” czy „Faraon” również jest nieznana dużej ilości uczniów.

Gry podobają się uczniom, dlatego że są „fantastyczne”, „mało monotonne” i „wciągają”. Dana gra podoba się również wtedy, gdy jest „kolorowa, wesoła i rzeźczywista”. Również musi mieć „dobrą grafikę” oraz „fajną fabułę”. Dzieci odpowiadały, że lubią gry logiczne, w których „trzeba pomyśleć zanim się coś zrobi”. Dziewczynki lubią gry o modzie oraz te, w których mogą opiekować się różnymi zwierzętami. Często wymieniały również grę „The Sims”, gdyż można tam budować domy oraz kierować ludźmi.

Na pytanie, dlaczego niektóre gry nie podobają Ci się, najczęściej padała odpowiedź „bo są głupie” lub „nudne”. Gry nie podobają się również wtedy, gdy są

„dziwne”, „straszne” lub mają „słabą grafikę”. Dziewczynki pisały, że nie lubią męskich gier, chłopcy, że niektóre gry są „babskie” i dlatego nie grają w nie.

Przy pytaniu o inne gry, które lubią najczęściej padała odpowiedź Harry Potter. Trudno sprecyzować, o którą grę dokładnie chodzi, gdyż z tą postacią gier na rynku jest co najmniej kilkanaście. Najpopularniejsze są gry na podstawie każdej kolejnej książki, w których bohater przeżywa dokładnie takie same lub podobne przygody co w książce. Wymieniana była również gra „Tomb raider” – przygodówka o pani archeolog mającej do wykonania rozmaite misje. Gra ta podoba się ze względu na dobrą grafikę oraz akcję. Dziewczynki pisały również o grze „Barbie pokaz mody” oraz „Hotel dla zwierząt”. Chłopcy lubią gry strzelanki, ponieważ przykładowo „w przyszłości chcą zostać S.W.A.T”. Wymieniane też były gry takie jak: „Gwiezdne wojny”, „James Bond”, „Hitman”, „Matrix”, „Gothic”, „Zoo Tycoon”. Wspomniana została również gra „Metin 2” bo „można w niej zobaczyć jak to jest walczyć ze zwierzętami”. Dla jednego chłopca ulubioną grą jest „18 Wheels of Steel: Pedal to the Metal”, ponieważ jeździ się w niej tirami. Jego tata jeździ tirami zawodowo i dlatego chłopiec ją lubi.

Na ostatnie pytanie w ankiecie, a mianowicie, „czy źle byś się czuł bez komputera” odpowiedziało twierdząco 69% uczniów. Jest to zdecydowanie więcej niż w przypadku telewizji, gdzie odpowiedź twierdzącą udzieliły 48% osób.

Podsumowanie

Dzieci w wieku szkolnym należą do grupy wiekowej mającej stosunkowo najwięcej czasu wolnego. Większość dzieci w wieku 9 – 12 lat uczęszcza na zajęcia lekcyjne w godzinach popołudniowych, względnie wczesno popołudniowych. Resztę czasu, w przypadku braku dodatkowych lekcji lub zajęć pozalekcyjnych, mogą poświęcić na rozmaite zajęcia w domu oraz spotkania z rówieśnikami. W rzeczywistości – jak pokazują niniejsze badania, czas wolny wypełnia telewizja, Internet lub komputer. Atrakcyjne programy telewizyjne, operacje komputerowe i Internet zmieniły w sposób zasadniczy ustalony zwyczajem rozkład dnia. Konstatując mówimy otwarcie, iż pojawiła się medialna faza życia kulturalnego zarówno młodego jak i starszego pokolenia⁵. Dzieci w wieku szkolnym wolą poznawać otaczający świat nie przy pomocy książek czy własnych obserwacji środowiska naturalnego, tylko za pomocą telewizji. Aby poznać zwyczaje ptaków, gadów czy płazów, wystarczy włączyć odpowiedni program: *National Geographic*, *Discovery* czy *Animal Planet*. Po co czytać o egzotycznych krajach w przewodnikach turystycznych czy książkach podróżniczych, kiedy audycje telewizyjne wyłożą im wszystko od „A do Z”?! Oczywiście nie ulega wątpliwości, iż treści programowe TV oglądanych szczególnie przez dzieci w wieku przedszkolnym i szkolnym wpływają na poziom ich wiedzy, sposoby wartościowania zjawisk, postawy, zainteresowania, styl życia i wzorce konsumpcji⁶. Jednakże oprócz zdobywania wiedzy telewizor służy głównie, jako „zabijacz czasu”, kiedy to dzieci oglądają filmy przeznaczone dla starszych widzów czy bezwartościowe teledyski. Coraz rzadziej dzieci wychodzą z domu w celu wspólnych zabaw z rówieśnikami, ponieważ bardziej atrakcyjne jest rozegranie partyjki jakiejś gry komputerowej przez Internet.

⁵ Por.: J. Gajda: *Media w edukacji*. Kraków 2002, s. 124

⁶ Zob. więcej: S. Juszczyk: *Człowiek w świecie elektronicznych mediów – szanse i zagrożenia*. Katowice 2000, s. 87

Odchodzi się również od tradycyjnej zabawy lalkami, bo jak zwykła lalka ma konkurować z animacją komputerową? Na komputerze można zmienić kolor włosów, oczu, wygląd lalki oraz wirtualnie kierować całym jej życiem poczynając od zbudowania domu, a na utrzymywaniu zwierząt kończąc. Zwykła lalka, nawet ta z wieloma „funkcjami”, wychodzi przy takich możliwościach komputera wyjątkowo blado.

Warto zwrócić uwagę na jeszcze jeden aspekt wychowawczy. Dzieci w wieku szkolnym obserwują fabułę filmów adresowanych do widzów dojrzałych nie umieją rozdzielić fikcji od świata rzeczywistego. Czas poświęcony na oglądanie TV ogranicza ich bezpośrednie kontakty z rzeczywistością, przez co stają się z wolna ludźmi o zapożyczonym doświadczeniu, zapożyczonej tożsamości. Dziecko zaczyna mieć trudności w nawiązywaniu kontaktów emocjonalnych z innymi ludźmi, co prowadzi do osamotnienia, czy wręcz izolacji. Kontakty z rówieśnikami stają się powierzchowne, a samego siebie zaczyna postrzegać jako mało atrakcyjnego partnera w tych kontaktach. Zostając samą w domu nie potrafi znaleźć już dla siebie sensownego zajęcia, pojawia się nuda⁷.

Odrębne zagrożenia niosą wobec dzieci także gry komputerowe oraz Internet⁸. Przeprowadzony sondaż wykazał, iż przeciętnie dziecko ogląda telewizję 2h i 30 minut dziennie, buszuje po Internecie 2 godziny i 6 minut dziennie, natomiast na gry poświęca 3 godziny i 36 minut dziennie. Reasumując, daje nam to 8 godzin i 12 minut. Doba posiada 24 godziny, odejmując czas na spanie, jedzenie, higienę oraz czas spędzany na zajęciach szkolnych, statystycznemu dziecku pozostaje bardzo nie wiele czasu na jakiegokolwiek inne zajęcia niż wymienione wyżej. Zdobycze techniki zdecydowanie dominującą w jego codziennym życiu. Bardzo chętnie z nich korzysta i praktycznie cały swój wolny czas poświęca na korzystaniu z nich.

Aby maksymalnie zniwelować negatywne oddziaływanie mediów, współczesna szkoła, poprzez wychowujących pedagogów winna oswajać dzieci z technikami elektronicznego przekazu oraz uczyć ich właściwego korzystania z ich zasobów. Ale obok szkoły, również rodzice muszą jako pierwsi dostarczyć dziecku wzorców właściwego użytkowania elektronicznych mediów oraz pokierować aktywnością swoich dzieci. Wybór programów TV, filmów na DVD, gier komputerowych czy użytkowania Internetu nie mogą być przypadkowe, zawsze należy brać pod uwagę z jednej strony charakter i treść programu, a z drugiej – możliwości percepcyjne dziecka, jego wiek czy predyspozycje psychiczne. Niezbędny jest więc proces przygotowujący najmłodszych członków społeczeństwa do racjonalnego korzystania z obecnych i przyszłych środków masowego komunikowania.

Literatura:

- J. Izabelska: *Czas wolny dzieci miejskich i wiejskich*. W: red. K. Przecławski: *Czas wolny dzieci i młodzieży w Polsce*. Warszawa 1966
J. Pięta: *Pedagogika czasu wolnego*. Warszawa 2004

⁷ Ibidem, s. 97-100

⁸ Ibidem, s. 101 i następne