



Piotr Drzewiecki

Cyberprzestrzeń a aktywność fizyczna dzieci i młodzieży

Warszawa 2013

Recenzja naukowa

ks. dr hab. Andrzej Adamski

ISBN 978-83-940638-0-1

Ilustracja na okładce

Phil Whitehouse, Virtual Reality, <https://flic.kr/p/7am2oN>, CC BY 2.0

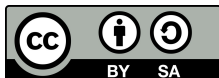
Wydawca

Piotr Drzewiecki

ul. Filipowicza 7 m 12

05-400 Otwock

Raport z analizy jakościowej przygotowano w ramach projektu badań statutowych Uniwersytetu Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie „Technologie kontrolerów ruchu w nowoczesnej edukacji medialnej”.



Ten utwór jest dostępny na licencji Creative Commons
Uznanie autorstwa-Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowe.

WSTĘP.....	4
1. AKTYWNOŚĆ W CYBERPRZESTRZENI.....	10
1.1. Obecność na portalach społecznościowych.....	11
1.2. Stosunek do gier komputerowych.....	14
1.3. Kontrola rodzicielska.....	16
1.4. Korzystanie z telefonów komórkowych na lekcjach WF.....	18
2. AKTYWNOŚĆ FIZYCZNA.....	21
2.1. Ocena kondycji fizycznej.....	22
2.2. Sport a korzystanie z komputerów.....	24
2.3. Potrzeba promocji sportu.....	27
3. KONTROLERY RUCHU.....	31
3.1. Zainteresowanie jako formą urozmaicenia czasu wolnego.....	31
3.2. Problem dostępności i umiejętności korzystania.....	34
3.3. Wątpliwości dotyczące rzeczywistego wpływu na kondycję fizyczną.....	36
4. GEOCACHING.....	39
4.1. Zainteresowanie jako formą rekreacji plenerowej.....	39
4.2. Wątpliwości związane z zasadami gry.....	40
4.3. Skojarzenia z zabawami z dzieciństwa.....	42
ZAKOŃCZENIE.....	43
BIBLIOGRAFIA.....	45

Wstęp

Przez cyberprzestrzeń rozumiemy komunikację, odbiór przekazów i korzystanie z aplikacji komputerowych, dokonującą się w wirtualnej przestrzeni tworzonej przez elektroniczne media. Mamy tu na myśli przede wszystkim Internet, sieciowe gry komputerowe i portale społecznościowe. Celem projektu było zbadanie jak ta wirtualna aktywność ma się do aktywności fizycznej młodych ludzi. Szkodzi, stanowi neutralne uzupełnienie czy też w pewnych sytuacjach może pomagać aktywności fizycznej? Przy tej ostatniej kategorii istotne wydają się technologie kontrolerów ruchu, które łączą korzystanie z gier komputerowych z wysiłkiem fizycznym lub też geocaching¹, który polega na odnajdywaniu ukrytych w przestrzeni geograficznej przedmiotów poprzez korzystanie z podpowiedzi użytkowników wykorzystujących system GSM i technologie mobilne.

Kontrolery ruchu to urządzenia i aplikacje umożliwiające korzystanie z komputerów i konsoli gier wideo bez użycia klawiatury i myszy, oparte o technologie rozpoznawania ruchu i gestów człowieka. Pierwszym zastosowaniem tych technologii był obszar rozrywki. Współcześnie jednak dostrzega się możliwości jej wykorzystania na potrzeby edukacji szkolnej a nawet akademickiej². Istotny jest nowy rodzaj interfejsu, czyli kontaktu człowieka z urządzeniem. To rozwiązanie zastosowane w takich produktach jak Microsoft Kinect oraz PlayStation Move³ daje użytkownikom większą łatwość wybierania pozycji ukazujących się na ekranie. Rozwija również jego motoryczność ruchową⁴,

¹ Por. *Geocaching Polska*, <http://www.geocaching.pl/> (dostęp 27.09.2013).

² Por. H. J. Hsu, *The Potential of Kinect in Education*, „International Journal of Information and Education Technology” 1 (5), 2011, s. 365-370; *KinectEDucation*, <http://www.kinecteducation.com/> (dostęp 27.09.2013); *Kinect in the classroom*, <http://www.microsoft.com/education/en-us/products/Pages/kinect.aspx> (dostęp 27.09.2013); M. Searson i in., *‘Kinecting’ with Student Learning: Applications of Game Consoles in World Language Programs*, w: *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2012*, P. Resta (red.), Chesapeake: SITE 2012, s. 2626-2628.

³ Por. *Technologia Kinect dla konsoli Xbox 360*, <http://www.xbox.com/pl-PL/Kinect> (dostęp 27.09.2013); *Kontroler ruchu PlayStation Move*, <http://pl.playstation.com/psmove/> (dostęp 27.09.2013).

⁴ Por. M.J.D. Taylor i in., *Activity-promoting gaming systems in exercise and rehabilitation*, „Journal of Rehabilitation Research & Development” 48 (10), 2011, s. 1171-1186; C. O'Donovan i in., *Energy expended playing Xbox Kinect™ and Wii™ games: a preliminary study comparing single and multiplayer modes*, „Physiotherapy” 98 (3), 2012, s. 224-229; E. S. Poole i in., *The place for ubiquitous computing in schools: lessons learned from a school-based intervention for youth physical activity*, w: *UbiComp '11 Proceedings of the 13th international conference on Ubiquitous computing*, J. A. Landay i in. (red.), Nowy Jork: ACM 2011, s. 395-404.

którą obecnie nadal ogranicza korzystanie z klawiatury i zachowywanie pozycji siedzącej przed ekranem. Czy oznacza to, że te technologie mogą przyczynić się do istotnej zmiany w korzystaniu z komputerów przez dzieci i młodzież, jak i studentów? Hipoteza, którą możemy tutaj postawić, brzmi: tak, pośrednio mogą zachęcać ich do aktywności fizycznej, jak również do bardziej efektywnego przyswajania wiedzy w różnych dziedzinach poznania. Podjęte poniżej badanie ma również na celu weryfikację tego sądu.

Przedłożony projekt wykorzystuje tzw. metodologię jakościową, tzn. ma służyć zrozumieniu zjawisk poprzez przeprowadzenie odpowiednich wywiadów z respondentami jako głównej z metod gromadzenia danych⁵. Badanie zrealizowano na przełomie 2012 i 2013 r. wespół ze studentami specjalności edukacyjno-medialnej Instytutu Edukacji Medialnej i Dziennikarstwa Uniwersytetu Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie dotyczące aktywności fizycznej dzieci i młodzieży w kontekście przemian cyberprzestrzeni. Przeprowadzono ok. 50 rozmów z nauczycielami wychowania fizycznego, uczniami i rodzicami na temat korzystania z gier i komputerów przez młodzież oraz tego, jaki to ma wpływ na ich aktywność fizyczną. Jedno z pytań dotyczyło również technologii kontrolerów ruchu i ich roli w podnoszeniu aktywności ruchowej młodych ludzi. Zebrany materiał stanowi kilkanaście godzin nagrań. Po jego transkrypcji otrzymano ok. 70 stron maszynopisu, który poddano analizie kategoryjnej przy użyciu oprogramowania do jakościowej analizy danych Weft QDA⁶.

Prowadzący wywiady mieli za zadanie znalezienie 10 osób dobranych według następującego klucza:

- 5 uczniów, w tym: 1 ucznia szkoły podstawowej, 2 uczniów gimnazjum i 2 uczniów liceum,
- 5 dorosłych: w tym: 3 nauczycieli wychowania fizycznego (WF), 2 rodziców dzieci w wieku szkolnym.

⁵ Więcej o zastosowaniu tej metodologii w naukach o mediach m.in. R. D. Wimmer, J. R. Dominick, *Mass media. Metody badań*, przeł. T. Karłowicz, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego 2009, s. 157-208.

⁶ Por. A. Fenton, *Weft QDA – a free, open-source tool for qualitative data analysis*, <http://www.pressure.to/qda/> (dostęp 27.09.2013).

Prowadzący wywiady proszeni byli o poinformowanie o naukowym charakterze badania, o ochronie danych osobowych oraz o potrzebie rejestracji wywiadu na dyktafonie. Notowali imię (bez nazwiska), wiek i staż pracy danego nauczyciela oraz rodzaj szkoły, w jakiej pracuje. W przypadku uczniów – imię (bez nazwiska), wiek i rodzaj klasy, do jakiej uczęszcza dany uczeń np. II klasa liceum o profilu humanistycznym. Rodziców – o imię i wiek. Co długości wywiadów otrzymali wskazówkę, że nie należy ograniczać czasowo czy treściowo wypowiedzi respondentów, raczej dopytać o pewne zjawiska, o których mówią. Otrzymali również poniższą listę pytań pomocniczych, którymi mieli za zadanie kierować się podczas prowadzenia wywiadu. Tym samym charakter prowadzonych wywiadów można określić jako częściowo ustrukturalizowane.

Dla ucznia:

- Jak często grasz w gry komputerowe (ile czasu dziennie, tygodniowo)? Wymień, jakie są Twoje ulubione? Powiedz coś więcej na ich temat? Czy są to gry sieciowe, na Play Station, na PC? Jaka postacią jesteś np. w grach sieciowych?
- Z jakich portalów sieciowych korzystasz? Ile czasu na nich spędzasz dziennie, tygodniowo? Jak wygląda Twoja obecność na tych portalach, co robisz, do czego są Ci potrzebne?
- Czy i jaki sport uprawiasz? Uprawiasz go rekreacyjnie, czy też bierzesz udział w sekcji sportowej? Ile czasu tygodniowo, dziennie poświęcasz na wysiłek fizyczny, sportowy?
- Dlaczego dzisiaj więcej osób spędza czas przez ekranem komputera niż uprawiając np. sport czy spacerując? Co myślisz o tym zjawisku? Co zrobić, żeby było inaczej?
- Czy spotkałeś się z technologią Kinect (Xbox) lub Move (PlayStation), który łączy korzystanie z gier komputerowych z wysiłkiem fizycznym? Jest to przystawka do konsoli, która analizuje ruch graczy i przedstawia je za pomocą danej postaci na ekranie. Co myślisz o takim rozwiązaniu? A może masz go w domu albo korzystałeś u kogoś?

- Czy spotkałeś się z zabawą w geocaching, która polega na odnajdywaniu ukrytych przedmiotów poprzez korzystanie z podpowiedzi użytkowników wykorzystujących system GSM i telefony komórkowe? Co myślisz o takiej zabawie? Brałeś w niej udział? Chciałbyś spróbować? Uzasadnij dlaczego?

Dla nauczyciela WF:

- Jak ocenia Pan/Pani kondycję fizyczną dzieci i młodzieży biorących udział w Pana/Pani lekcjach wychowania fizycznego? Proszę scharakteryzować główne problemy? Co może być ich powodem?
- Dlaczego dzisiaj więcej osób spędza czas przez ekranem komputera niż uprawiając np. sport czy spacerując? Co myśli Pan/Pani o tym zjawisku? Co zrobić, żeby było inaczej?
- Czy wie Pan/Pani, w jakie gry komputerowe grają Pana/Pani uczniowie, z jakich portali komputerowych najczęściej korzystają?
- Czy zdarza się, żeby dzieci korzystały z telefonów komórkowych w celach innych niż rozmowa np. do gier czy wysyłania SMS podczas lekcji wf? Proszę opisać ewentualne przykłady takich incydentów i swoją reakcję?
- Czy spotkał/spotkała się Pan/Pani z technologią Kinect (Xbox) lub Move (PlayStation), który łączy korzystanie z gier komputerowych z wysiłkiem fizycznym? Jest to przystawka do konsoli, która analizuje ruch graczy i przedstawia je za pomocą danej postaci na ekranie. Co myśli Pan/Pani o takim rozwiązaniu? A może jest ono obecne w Pana/Pani domu? Jak wygląda z niego korzystanie?
- Czy spotkał/spotkała się Pan/Pani z zabawą w geocaching, która polega na odnajdywaniu ukrytych przedmiotów w terenie poprzez korzystanie z podpowiedzi użytkowników wykorzystujących system GSM i telefony komórkowe? Co myśli Pan/Pani o takiej zabawie? W jaki sposób może ona służyć aktywności fizycznej dzieci i młodzieży?

Dla rodzica:

- Jak często Pana/Pani dzieci grają w gry komputerowe? Ile czasu dziennie, tygodniowo im poświęcają? Czy są to gry sieciowe, na Play Station, na PC? Czy potrafi Pan/Pani wymienić jakie to są gry, o czym opowiadają, w jakie postacie wcielają się Pana/Pani dzieci?
- Z jakich portalów sieciowych korzystają Pana/Pani dzieci? Ile czasu na nich spędzają dziennie, tygodniowo? Czy potrafi Pan/Pani opisać jak wygląda ich obecność na tych portalach, co robisz, do czego są im potrzebne?
- Czy i jaki sport uprawiają Pana/Pani dzieci? Czy uprawiają go rekreacyjnie, czy też biorą udział w sekcji sportowej? Ile czasu tygodniowo, dziennie poświęcają Pana/Pani dzieci na wysiłek fizyczny, sportowy?
- Dlaczego dzisiaj więcej osób spędza czas przez ekranem komputera niż uprawiając np. sport czy spacerując? Co myśli Pan/Pani o tym zjawisku? Co zrobić, żeby było inaczej?
- Czy spotkał/spotkała się Pan/Pani z technologią Kinect (Xbox) lub Move (Play-Station), który łączy korzystanie z gier komputerowych z wysiłkiem fizycznym? Jest to przystawka do konsoli, która analizuje ruch graczy i przedstawia je za pomocą danej postaci na ekranie. Co myśli Pan/Pani o takim rozwiązaniu? A może jest ono obecne w Pana/Pani domu? Jak wygląda z niego korzystanie?
- Czy spotkał/spotkała się Pan/Pani z zabawą w geocaching, która polega na odnajdywaniu ukrytych przedmiotów w terenie poprzez korzystanie z podpowiedzi użytkowników wykorzystujących system GSM i telefony komórkowe? Co myśli Pan/Pani o takiej zabawie? W jaki sposób może ona służyć aktywności fizycznej dzieci i młodzieży?

Specjalne podziękowania należą się Agnieszce Ambroż, Arkadiuszowi Bruździńskiemu, Dominice Chrapek, Alinie Gut, Annie Małeckiej, Kindze Mazurczak, Annie Mularskiej, Oldze Nawrockiej, Aleksandrze Skierskiej, Aleksandrze Wawer oraz Dagmarze

Wojtkowskiej – za przeprowadzenie wywiadów i ich transkrypcję. Bez ich pomocy to badanie nie byłoby możliwe.

Z uwagi na uszczuploną dotację na przyznany projekt nie udało się dokonać bardziej szczegółowej analizy dotyczącej samych kontrolerów ruchu. Planowany był zakup odpowiednich urządzeń i oprogramowania oraz odrębna publikacja dotycząca możliwych zastosowań tych technologii w edukacji zarówno szkolnej jak i akademickiej. Należy mieć nadzieję, że druga z planowanej części projektu zostanie wkrótce zrealizowana z innych środków niż badania statutowe. Już poniesiony wysiłek badawczy wymagał jednak przygotowania niniejszego opracowania, co – zgodnie z wnioskiem i harmonogramem – miało stanowić pierwszą i integralną część badania. W w/w projekcie wiele miejsca respondenci poświęcili ocenie tej technologii, stąd wydaje się on już stanowić ważny wkład w podjętą w temacie projektu problematykę.

W wyniku analizy kategoryjnej zebrany jakościowy materiał empiryczny został uporządkowany w cztery główne obszary tematyczne: 1) Aktywność w cyberprzestrzeni, 2) Aktywność fizyczna, 3) Kontrolery ruchu oraz 4) Geocaching, które stanowią zarazem poszczególne rozdziały raportu. Każdy z nich zostanie opatrzone stosownym wstępem, podzielony na wynikające z dalszej analizy podrozdziały, w których zawarto wybrane wypowiedzi respondentów wraz z syntetycznym komentarzem końcowym.

Dr hab. Piotr Drzewiecki

Kierownik projektu

Otwock, 3 stycznia 2013 roku

1. Aktywność w cyberprzestrzeni

Pierwszą grupę problemów stanowią pytania dotyczące korzystania przez dzieci i młodzież z gier komputerowych i aplikacji internetowych, kierowane zarówno do uczniów, nauczycieli WF jak i rodziców. Są to m.in. następujące zagadnienia:

- Jak często grasz w gry komputerowe (ile czasu dziennie, tygodniowo)? Wymień, jakie są Twoje ulubione? Powiedz coś więcej na ich temat? Czy są to gry sieciowe, na Play Station, na PC? Jaka postacią jesteś np. w grach sieciowych?
- Jak często Pana/Pani dzieci grają w gry komputerowe? Ile czasu dziennie, tygodniowo im poświęcają? Czy są to gry sieciowe, na Play Station, na PC? Czy potrafi Pan/Pani wymienić jakie to są gry, o czym opowiadają, w jakie postacie wcielają się Pana/Pani dzieci?
- Czy wie Pan/Pani, w jakie gry komputerowe grają Pana/Pani uczniowie, z jakich portali komputerowych najczęściej korzystają?
- Z jakich portalów sieciowych korzystasz? Ile czasu na nich spędzasz dziennie, tygodniowo? Jak wygląda Twoja obecność na tych portalach, co robisz, do czego są Ci potrzebne?
- Z jakich portalów sieciowych korzystają Pana/Pani dzieci? Ile czasu na nich spędzają dziennie, tygodniowo? Czy potrafi Pan/Pani opisać jak wygląda ich obecność na tych portalach, co robisz, do czego są im potrzebne?

Interesujący i ważny w tej części rozmowy jest wątek dotyczący korzystania przez dzieci i młodzież z telefonów komórkowych podczas lekcji. Problem ten był podnoszony przez nauczycieli WF:

- Czy zdarza się, żeby dzieci korzystały z telefonów komórkowych w celach innych niż rozmowa np. do gier czy wysyłania SMS podczas lekcji wf? Proszę opisać ewentualne przykłady takich incydentów i swoją reakcję?

Zebrane odpowiedzi uszeregowano w następujące kategorie problemowe: a) obecność na portalach społecznościowych, b) stosunek do gier komputerowych, c) kontrola rodzicielska oraz d) korzystanie z telefonów komórkowych na lekcjach WF.

1.1. Obecność na portalach społecznościowych

Najczęściej to oglądam zdjęcia, komentarze o swoich zdjęciach (Eryk, 15 l., I klasa gimnazjum).

Kontaktuje się ze znajomymi, sprawdzam, co u nich słychać. Siedzę na Gadu-gadu. Odrabiając pracę domową często sprawdzam różne informacje, kiedy np. robię jakiś referat do szkoły (Patrycja, 17 l., uczennica liceum).

Głównie po to, żeby utrzymywać kontakty ze znajomymi, ale obecnie wolę kontakty w realu utrzymywać, dlatego zrezygnowałam właśnie z tych internetowych, wirtualnych. Wchodzę na pocztę, sprawdzam jak potrzebuje jakiś konkretnych informacji albo po prostu jakiejś strony, na które mam ochotę. Nie mam jakiegoś konkretnego czasu, po prostu kiedy chce, ile chce, jak długo chce (Magda, 18 l., uczennica liceum).

Przeoglądam i komentuję to zależy w sumie od humoru, czy chce mi się z kimś rozmawiać, czy nie. A tak po prostu przeglądam różne... (Edyta, 17 l., I klasa liceum profilowanego).

No rozmawia się ze znajomymi tak samo jak w szkole, co np. na jutro jest zadane (Aleksandra, 12 l., VI klasa szkoły podstawowej).

Z takich to głównie WP, bo tam mam pocztę (śmiech) yyy no i różne takie... No NK, FB. To znaczy zarówno oglądam jak i dodaje nowe zdjęcia, nowe linki, no także to jest to przydatne, można się dowiedzieć dużo ciekawych rzeczy o ludziach i w ogóle

(śmiej). Takie plotki, ploteczki.....No społecznościowe, a także można muzyczki posłuchać (Emila, 16 l., III klasa gimnazjum).

No z Allegro, to żeby coś kupić z portali informacyjnych żeby dowiedzieć się czegoś a z FB żeby skontaktować się ze znajomymi, umówić (Adam, uczeń liceum o profilu matematyczno-biologiczno-chemicznym).

Rzadko, bo z reguły mam zajęcia dodatkowe. Nie korzystam z portali społecznościowych, głównie sprawdzam pocztę i co się dzieje na Onecie (Cezary, 15 l., III klasa gimnazjum o profilu matematycznym).

Codziennie korzystam z Gadu-gadu, rozmawiam tam ze znajomymi. Jeszcze korzystam z Po szkole, poznaje tam znajomych. 4-5 godzin dziennie spędzam na tych portalach (Karolina, uczennica gimnazjum).

Na Googlach, no to wiadomo, szukam różnych informacji, co się dzieje na świecie, na Onecie pogodę sprawdzam (Izabela, 19 l., III klasa liceum).

To jest przyzwyczajenie. Na początku założyłem konto, aby kontaktować się ze znajomymi, teraz uważam to za część siebie, za część swojego życia (Mateusz, 15 l., II klasa gimnazjum o profilu matematyczno-informatycznym).

Są to takie jedyne miejsca gdzie następuje jakaś tam łączność interpersonalna. No to nie jest właśnie boisko, a są to takie miejsca, jak blogi, fora. Powoli to zstępuje takie kontakty na żywo. Może dzieci się czują dzięki temu pewni. Może nie chcą mówić głośno swoich zdań. Wiadomo, że wśród rówieśników dziecko czuje taki respekt, może strach przed silniejszym, większym. Może się boi, że dostanie, jeśli będzie miało inne zdanie, albo inaczej będzie myślało, a w Internecie wiadomo. Może czuje się bardziej bezpieczne (Mariusz, 35 l., nauczyciel WF w technikum, 10 l. stażu pracy).

Analizując zebrane wypowiedzi dostrzegamy po pierwsze bardzo zróżnicowany stosunek młodych ludzi do aplikacji internetowych. Przejawia się to zarówno w deklarowanym czasie kontaktu z technologią (od regularnego, codziennego, kilkugodzinnego korzystania do sporadycznego np. raz w tygodniu) jak i w rodzajach portali, z jakich korzysta młodzież. Choć najczęściej wymieniają popularne serwisy społecznościowe tj. FaceBook czy NK (dawniej Nasza Klasa – przyp. aut.), to nie mniej ważną rolę pełnią również portale informacyjne czy plotkarskie, komunikatory internetowe czy też korzystanie z poczty elektronicznej. Szczególnie interesujący wydaje się kontekst ich obecności w cyberprzestrzeni, to, w jakim celu korzystają, w jakich okolicznościach oraz jaki mają stosunek do tych zachowań komunikacyjnych.

Przede wszystkim ich obecność w cyberprzestrzeni służy budowaniu relacji rówieśniczych m.in. poprzez dodawanie i komentowanie zdjęć oraz informacji z własnego życia i życia grupy. Niemniej istotne, choć mniej podkreślane w wywiadach, jest korzystanie w celu pozyskania informacji potrzebnych do zajęć, ogólnych wiadomości ze świata (w tym pogoda, plotki) czy też korzystanie z innych usług jak dokonywanie zakupów w sklepach internetowych.

Młodzież w bardzo różnych okolicznościach korzysta z Internetu. Dla jednych jest to specjalnie wydzielony czas poza innymi zajęciami, dla innych Internet staje się „medium tła”, „medium towarzyszącym czynnościom dnia”, podobnie jak kiedyś określano tymi terminami radio czy telewizję. Korzystanie z komunikatorów, bycie zalogowanym na portalach społecznościowych uzupełnia np. odrabianie lekcji, stanowi pewnego rodzaju „odskocznię” od obowiązków.

Młodzi podkreślają swój niekiedy krytyczny stosunek do tej obecności, korzystanie z Internetu uzależniają od swojego nastroju i potrzeb komunikacyjnych. Dostrzegają też konieczność budowania relacji w świecie rzeczywistym, niewystarczalność aktów cyberprzestrzennej komunikacji. Dla niektórych jednak Internet stał się sposobem życia, co otwarcie deklarują. Istotne są również wątki podnoszone przez rodziców i wychowawców, którzy widzą w tym przejaw braku społecznej odwagi w nawiązywaniu realnych kontaktów.

1.2. Stosunek do gier komputerowych

Nie gram, nie mam na to czasu i po prostu nie interesuje mnie to zbytnio (Patrycja, 17 l., uczennica liceum).

Przygodowe, że chodzę np. jakimś tam człowiekiem i np. się zabijam. No tytułu tak za bardzo nie znam, bo to są trudny wyraz, a tak to można powiedzieć, że Margonen coś takiego (Kamil, 10 l, uczeń szkoły podstawowej).

RPG. Tworzę postać, zaczynam tworzyć parę postaci i zabija jakieś potwory, rzeczy zbieram, levele zdobywam (Jakub, 15 l., III klasa gimnazjum).

Myślę, że to przeważnie gry sportowe np. FIFA, może jakieś strzelanki np. Call of Duty (Krzysztof, 25 l., nauczyciel WF w szkole podstawowej, 2 l. stażu).

Simsy. W Simsach to stwarza się rodzinę albo ludzików i normalnie się żyje (Aleksandra, 12 l, VI klasa szkoły podstawowej).

Moje ulubione gry to głównie są zręcznościowe, sportowe oraz przygodowe. Przeważnie gram w Need for Speed'a Undergrunda II, FIFA, GTA, Tony Hawk. Na konsoli to gram w FIFĘ z moim bratem. Jest bardzo ciekawie muszę przyznać. No a tak to gram różnie w sieci, ze znajomymi też, na komputerze sama (Emila, 16 l., III klasa gimnazjum).

Nie za często, bo nie jestem wybitnym fanem gier komputerowych, ale mam parę gier w które czasami gram. Parę gier lubię na PC i na PlayStation, sieciowych raczej nie lubię. A jaką postacią jestem w grach? Facetem (śmiech). Mamy ustalone dni komputerowe jak mam dzień komputerowy mam czas nic nie robię siedzę w domu to wtedy korzystam (Adam, uczeń liceum o profilu matematyczno-biologiczno-chemicznym).

Gry piłkarskie, lub związane z II wojną światową, strategiczne, samochodowe. Różnie, zdarza się na PlayStation na komputerze a czasami są to gry sieciowe. Gram obecnie w grę gdzie jestem wojownikiem i podbijam całą średniowieczną Europę (Daniel, 16 l., uczeń gimnazjum o profilu sportowym).

Zazwyczaj nie gram w gry komputerowe, bo chodzę do bardzo dobrego liceum, gdzie trzeba bardzo dużo czasu poświęcić na naukę do tego chodzę na zajęcia dodatkowe i w sumie nie mam czasu na gry komputerowe (Dominika, uczennica liceum o profilu medialnym).

Niestety w ogóle nie gram w gry. Jest to dla mnie strata czasu, wolę wyjść na dwór pojeździć na rowerze, spotkać się ze znajomymi, niż siedzieć przed komputerem i grać (Izabela, 19 l. III klasa liceum).

Nie spędzam dużo czasu na graniu, bardziej wolę rozrywkę w prawdziwym świecie niż w świecie wirtualnym. Gdy byłem młodszy i uczęszczałem do szkoły podstawowej, wtedy grałem dużo więcej niż teraz. Jeśli zdarza mi się grać w gry komputerowe, wtedy gram u kolegów, na urodzinach, na jakichś zabawach tego typu (Mateusz, 15 l., II klasa gimnazjum o profilu matematyczno-informatycznym).

Jakie są gry? Myślę, że te pytanie powinno się zadać sprzedawcom ze sklepów z działami gier komputerowych. Oni chyba najlepiej wiedzą, jakie pozycje najczęściej schodzą. Trudno powiedzieć. Może to zależy po prostu od indywidualności. Dziewczęta grają bardziej w gry typu Simsy, a chłopcy może takie bardziej strzelanki, mordobicia, może też jakieś sportowe (Mariusz, 35 l., nauczyciel WF w technikum, 10 l. stażu pracy).

Młodzież deklaruje równie ambiwalentny stosunek do gier komputerowych, jak w przypadku aplikacji internetowych. Część z nich otwarcie przyznaje, że nie korzysta z tej formy rozrywki, że leży to poza jej zainteresowaniami, wybierając np. aktywność fi-

zyczną czy spotkania rówieśnicze. Inna grupa korzysta w sposób sporadyczny, towarzyski, okazjonalny. Te osoby zwykle mają problem z opisaniem gier komputerowych, poprawnym wymianieniem ich nazwy (w wyżej zaprezentowanych przykładach odpowiedzi poprawiono pisownię, ale w zapisach transkrypcyjnych często pojawiały się błędy). Dla części gry stanowią ważną formę rozrywki, jednakże wielu młodych podkreśla istotny aspekt edukacyjny, sięgają np. po gry strategiczne, historyczne czy też fabularne (RPG, role-playing game – przyp. aut.), wymagające większego wysiłku intelektualnego, budzącego zainteresowania poznawcze, wyobraźnię czy też wymagające współpracy w grupie rówieśniczej.

Znaczna grupa badanych podkreśliła w wywiadzie potrzebę samodyscypliny w korzystaniu z gier. Dla niektórych są to specjalne pory dnia czy też określone „dni komputerowe”. Inni – podobnie jak w przypadku aplikacji internetowych – podnosili problem budowania relacji i form rozrywki przede wszystkim w świecie realnym.

Korzystanie z gier zależy od indywidualnych cech określonego człowieka. W gry, które możemy określić jako „męskie” – kierowane do chłopców grają także dziewczęta, co podnosili niektórzy badani. Dominuje jednak stereotyp podziału graczy ze względu na płeć, chłopcy wybierając bardziej agresywne formy, dziewczęta – skupiają się na grach społecznych, polegających na budowaniu wirtualnego środowiska. Badanie podważa ten stereotypowy podział.

1.3. Kontrola rodzicielska

Nie wszystkie te zdobycze techniczne są właściwe dla dzieci, nie ze wszystkiego powinni korzystać i tutaj mam na myśli rodziców, którzy powinni w jakiś sposób stymulować te techniki, sprawdzać po prostu. Z tym nie ma żartów. Tutaj jest przede wszystkim rola rodziców w zakresie, żeby młody człowiek... no miał również inne życie niż tylko w sieci, wirtualne (Jan, nauczyciel wf-u w liceum, od 27 lat).

No w weekendy to nawet dość dużo czasu. No myślę, że tak w przerwach między grą. Szczerze powiem, że mam zaufanie do swoich dzieci, więc jakby nigdy tego nie kon-

trolowałam, więc ciężko mi powiedzieć cokolwiek z rodzicem (mama dwójki dzieci w wieku szkolnym).

Staram się ograniczać dzieciom czas spędzony przy komputerze, ponieważ uważam, że jest to nie zdrowe i nie rozwija. Jest to mniej więcej pół godziny do 40 min. Dziennie. Strasznie dużo, ale wprowadziliśmy zasadę taką samą jak z grami komputerowymi, co za dużo to nie zdrowo. Do zdobywania informacji (Agata, mama dwójki dzieci w wieku szkolnym).

Dwa razy w tygodniu pozwalam im włączyć komputer na gry komputerowe. Mają.... Ja nie pamiętam. Nie pamiętam. Ola ma to fermę, Kuba ma....to Kuba ma fermę, a Ola ma jak to się nazywało. Kupowałam jej grę na świętaSimsy (mama dzieci w wieku szkolnym).

Moje dzieci zazwyczaj jak przychodzę z pracy, a one wrócą ze szkoły to zawsze siedzą przed komputerem, więc nie wiem może nawet 3, 4h nawet 5. Kiedyś kojarzę, że nawet mojemu synowi zdarzyło się, że przed szkołą grał, to już w ogóle było głupstwem, no ale często grają. Na pewno jedna z gier to jest ta najnowsza Diablo III. O co tam chodzi zupełnie nie wiem, wszyscy strzelają, wszyscy się biją, chyba nie wiem trzeba pokonać tego Diablo. Coś tam jeszcze jest ze StarCraftem to już jest bardziej umysłowa gra. Natomiast nie potrafię powiedzieć, o czym ona tak dokładnie jest (mama dwójki dzieci w wieku szkolnym).

Bardzo długo, czasami nawet w nocy. Ze 20 godzin tygodniowo (Paweł, 35 l., ojciec syna w wieku 10 l.).

Niemniej istotny wątek dotyczy roli rodziców w kontroli aktywności wirtualnej młodych ludzi, zarówno w odniesieniu do aplikacji internetowych jak i do gier komputerowych. Pewien niepokój wzbudza brak orientacji rodziców w tym, w co i jak dużo grają

ich dzieci. Nie potrafią wymienić konkretnych tytułów, ze spokojem przyjmują fakt nadmiernego korzystania z technologii. Część badanych zdecydowała się wprowadzić pewne regulacje z tym związane, polegające głównie na ograniczaniu dostępu. Deklarują zaufanie do swoich dzieci, niekiedy podkreślają potrzebę rozwoju innych form rozrywki niż wirtualna, doceniają wagę problemu.

Analizując dotychczasowe wyniki badania można zaryzykować tezę, że rodzice mają większy problem z korzystaniem z Internetu i gier przez dzieci i młodzież, niż one same. Samoświadomość problemu jest w tym wypadku większa u młodych. Wskazuje to zatem na potrzebę intensyfikacji działań w zakresie edukacji medialnej przede wszystkim kierowanej do rodziców.

1.4. Korzystanie z telefonów komórkowych na lekcjach WF

Akurat w szkole jest regulamin, że dzieci nie mogą używać telefonów komórkowych na lekcjach, także nie widzę nie widzę takiego problemu. Na przerwach używają telefonów, ale to raczej do słuchania muzyki (Krzysztof, 25 l., nauczyciel WF w szkole podstawowej, 2 l. stażu).

Nie, nie zgadzam się na to i osobiście pilnuję, aby na salę nie wnosili telefonów (Alicja, 27 l., nauczyciela WF w gimnazjum, 3 l. stażu).

W dzisiejszych czasach każde dziecko nawet w klasach podstawowych tych najwcześniejszych każdy ma telefon, więc jest to na pewno bardzo popularne zjawisko w każdej szkole. Owszem, przeważnie takie dzieci, które są na zwolnieniu lekarskim oraz zgłaszają niedyspozycję. Praktycznie teraz to mnie już nie dziwi, wcześniej denerwowało, a teraz to już jest lekceważące (Krystyna, 32 l., nauczycielka WF w gimnazjum, 7 l. stażu pracy).

Korzystają, wyłączają sobie dzwonki, rozmawiają przez telefon. Tam próbują się kryć z tym, ja tam nie zawsze wszystko widzę. Ale zazwyczaj nie mam do nich pretensji.

WF jest taką lekcją luźniejszą także jak tam ktoś nie przeszkadza to może sobie czasem pogadać (Jacek, nauczyciel WF).

Jest to niemożliwe, dzieci nie mają przy sobie komórek (Bożena, 48 l., nauczyciela WF w liceum, 28 l. stażu).

Dzieci biorące udział czynny w zajęciach nie mogą bawić się telefonem. Co innego młodzież zwolniona z lekcji, czy siedząca na ławkach rezerwowych (Ewelina, 29 l., nauczycielka WF w gimnazjum, 4 l. stażu).

W razie potrzeby, nagłego przypadku dziecko ma prawo skorzystać z telefonu komórkowego. Godzinę temu dziewczynka nie ćwicząca źle się poczuła i zadzwoniła po mamę żeby po nią przyjechała. W takich sytuacjach jest dozwolone korzystanie z telefonu komórkowego. Dzieci nie ćwiczące muszą oddać telefony przed zajęciami, są one wkładane do specjalnego pudełka i oddaje je im po zajęciach. Dzieci ćwiczące podobnie (Jarosław, nauczyciel WF w szkole podstawowej, 25 l. stażu pracy).

Dzieci bardzo często korzystają, ja obserwując dzieci na przerwach słyszę, o czym rozmawiają, więc komputer jest podstawowym tematem do rozmowy. Mam również z tymi dziećmi zajęcia komputerowe i jeżeli jest czas wolny to od razu wchodzi na gry komputerowe oczywiście przeznaczone dla dzieci. Ale to jest nagminne (Barbara, nauczyciel WF w szkole podstawowej, 23 l., stażu pracy).

No, zdarza się czasami, że jeśli usłyszę jakiś telefon, który gdzieś tam dzwoni w plecaku, w szafce, to w porządku, nie ma problemu. Ale gdy dziecko ma telefon przy sobie w kieszeniu, to po prostu każe go wyłączyć. Ja mam takie swoje sposoby prywatne, za karę musi np., biegać na sali, ale to taka jakby forma oduczenia go używania tego telefonu na lekcji (Mariusz, 35 l., nauczyciel WF w technikum, 10 l. stażu).

Interesujący problem, który wyniknął jako wątek poboczny w realizowanym badaniu dotyczy korzystania z telefonów komórkowych przez dzieci i młodzież na lekcji WF. Nauczyciele wskazują na powszechną obecność „komórek” w szkole. Zasady korzystania z nich w niektórych przypadkach określa regulamin szkolny, w innych – zależy od postawy danego nauczyciela. Większość z badanych nie zgadza się na swobodne używanie telefonów podczas lekcji, zezwalając jedynie w przypadkach wyjątkowych, wymagających kontaktu z rodzicem, np. w sytuacji złego samopoczucia ucznia itp. Dostrzegają jednak problem dzieci niećwiczących na lekcjach WF, które – o ile nie jest to zabronione i o ile nauczyciel nie postanowi inaczej – korzystają z telefonów, głównie do słuchania muzyki i gier. Niekiedy przyznają, że takie zachowania mają dla nich charakter lekceważący, ale też nie potrafią temu skutecznie przeciwdziałać, przyzwyczajają się do istniejącej sytuacji. Zauważają też powszechne korzystanie z telefonów podczas przerw lekcyjnych, problem „zanurzenia się” we własnych światach czy to muzyki, czy to kontaktów wirtualnych.

Obserwujemy zatem podobny problem dotyczący edukacji medialnej jak w przypadku rodziców. Nauczyciele nie wiedzą, jak postępować z dziećmi i młodzieżą nadużywającą telefonów komórkowych w szkole. Jeśli nie ma odpowiednich regulacji prawnych, są niekiedy bezradni. Brakuje zatem wsparcia wychowawczego z ich strony, uczenia podstawowych zasad telefonicznego *savoir vivre*, ale też braku podpowiedzi, w jaki sposób można spędzić wolny czas podczas bycia zwolnionych z WF czy na przerwach lekcyjnych bez używania technologii.

Pierwsza część badania dotyczyła obecności dzieci i młodzieży w wirtualnym świecie. Wskazaliśmy na wyraźnie większą samoświadomość uczniów w tym zakresie oraz pewne niedostatki w edukacji medialnej dorosłych, zarówno rodziców jak i nauczycieli WF. Powyższe problemy będziemy teraz analizować w odniesieniu do problemu aktywności fizycznej.

2. Aktywność fizyczna

Istotna grupa pytań dotyczyła problemu korzystania z nowych technologii w kontekście aktywności fizycznej. Pytaliśmy zarówno uczniów, jak i rodziców i nauczycieli WF m.in. o to:

- Czy i jaki sport uprawiasz? Uprawiasz go rekreacyjnie, czy też bierzesz udział w sekcji sportowej? Ile czasu tygodniowo, dziennie poświęcasz na wysiłek fizyczny, sportowy?
- Dlaczego dzisiaj więcej osób spędza czas przez ekranem komputera niż uprawiając np. sport czy spacerując? Co myślisz o tym zjawisku? Co zrobić, żeby było inaczej?
- Jak ocenia Pan/Pani kondycję fizyczną dzieci i młodzieży biorących udział w Pana/Pani lekcjach wychowania fizycznego? Proszę scharakteryzować główne problemy? Co może być ich powodem?
- Dlaczego dzisiaj więcej osób spędza czas przez ekranem komputera niż uprawiając np. sport czy spacerując? Co myśli Pan/Pani o tym zjawisku? Co zrobić, żeby było inaczej?
- Czy i jaki sport uprawiają Pana/Pani dzieci? Czy uprawiają go rekreacyjnie, czy też biorą udział w sekcji sportowej? Ile czasu tygodniowo, dziennie poświęcają Pana/Pani dzieci na wysiłek fizyczny, sportowy?
- Dlaczego dzisiaj więcej osób spędza czas przez ekranem komputera niż uprawiając np. sport czy spacerując? Co myśli Pan/Pani o tym zjawisku? Co zrobić, żeby było inaczej?

Zebrane odpowiedzi zostały uszeregowane w następujące trzy kategorie problemów: a) ocena kondycji fizycznej, b) sport a korzystanie z komputerów oraz c) potrzeba promocji sportu.

2.1. Ocena kondycji fizycznej

Wszystko zależy od tego, czy dziecko jest zainteresowane uprawianiem sportu czy jest zainteresowane ruszaniem się, kulturą fizyczną. Najczęściej jest, natomiast generalnie można ocenić to, że jest nie za dobrze, ponieważ wielu uczniów nie widzi powodu, dla których miałyby uprawiać sport. Woli siedzieć na ławce w czasie, kiedy inni ćwiczą, woli się nie angażować tylko byle go nikt nie ruszał i byle miał tą 3 czy 4 i to wystarczy (Jan, nauczyciel WF w liceum, od 27 l.).

Rekreacyjnie uprawiam jazdę na rowerze, spacer, pływanie. Właśnie nie ma jakiegoś tam określonego czasu. Tyle i ile mam ochotę, latem oczywiście więcej niż zimą (Magdalena, 18 l., uczennica liceum).

Ogólnie sport daje mi jak można powiedzieć satysfakcję, że to ogólnie uwielbiam uprawiać sport, koszykówkę trenuję bardzo długo już ponad 4 lata (Eryk, 15 l., uczeń gimnazjum).

Kondycję dzieci uważam jako słabą. Niektóre dzieci niechętnie uczestniczą w zajęciach WF. Nie wiem, z czego to się bierze, z czym to się wiąże, z czego to wynika, ale przynoszą zwolnienia, usprawiedliwienia od rodziców, a część dzieci angażuje się w zajęcia. Po prostu wydaje mi się, że z niechęci, muszą się pokazać przed kolegami, że są lepsi od nich, oni są może słabsi i po prostu się nieco wstydzą (Krzysztof, 25 l., nauczyciel WF w szkole podstawowej, 2 l. stażu).

Wieczorem ćwiczę. Robię brzuszki przed snem (Aleksandra, 12 l., VI klasa szkoły podstawowej).

Syn ćwiczy, ma swoje hantle, ćwiczy na hantlach, robi brzuszki i pompki, a córki mają takie swoje 6 Weidera. One mają tam takie ćwiczenia i to się wykonuje codziennie. 3 razy, seria ćwiczeń się zwiększa co 4 dni (mama dwójki dzieci w wieku szkolnym).

Siedzący tryb życia dzieci (Ewelina, 29 l., nauczycielka WF w gimnazjum, 4 l. stażu).

Kondycja dzieci jest niska. Dzieci bardzo szybko się męczą, krótki wysiłek fizyczny powoduje pocenie się dzieci, sapanie, potrzebują przerwy na odpoczynek. Wydaje mi się, iż powodem problemu może być to, że większość czasu w domu przebywają przed komputerem i przed telewizorem i nie ma tak jak kiedyś, że dzieci większy czas spędzały na podwórkach, na trzepakach. Teraz tylko Internet i telewizja (Barbara, nauczycielka WF w szkole podstawowej, 23 l. stażu).

No sporty to tak rzadziej. Staram się ćwiczyć w domu, bo kolekcjonuję swoją siłownię. Mam kilka sprzętów, na których staram się ćwiczyć, jednak no nie często mi się chce (Agata, uczennica liceum o profilu humanistycznym).

Ocena kondycji fizycznej młodzieży w świetle przeprowadzonego badania nastrocza pewnych trudności. Nauczyciele WF mają na względzie bardziej ogólny obraz swoich uczniów i większą ich liczbę, stąd być może oceniają kondycję bardziej negatywnie niż sami badani uczniowie czy rodzice. Młodzi odnoszą się do swojej kondycji bardziej pozytywnie, wskazują na rekreacyjne formy aktywności fizycznej tj. codzienna gimnastyka, ćwiczenia siłowe, spacer, jazda na rowerze lub bieganie. Podobnie wypowiadają się rodzice obserwując aktywność swoich dzieci w tym zakresie. Rzetelne wykazanie problemu wymagałoby zatem sięgnięcia po metodologię badań ilościowych. Dla nas istotne wydaje się rozpoznanie pewnych zagadnień w analizie jakościowej.

Niezależnie od wyżej opisywanego dysonansu w ocenie przez nauczycieli a tej dokonanej przez uczniów i rodziców, dostrzegamy zarówno pozytywne formy codziennej

aktywności fizycznej młodych jak i zagrożenia, które mogą wpływać negatywnie na ową aktywność tj. korzystanie z komputerów czy rozrywka telewizyjna. Całkowicie negatywny obraz tego problemu trzeba zatem uznać za kolejny ze stereotypów.

2.2. Sport a korzystanie z komputerów

Cóż, można powiedzieć takie czasy. Natomiast to nie jest dobra sprawa, to musi się zmienić i najprawdopodobniej się zmieni, jest to tylko kwestia pewnej mody w tej chwili. Ludzkie zachowania na pewno w bliżej wyższej przewidywalnej przyszłości muszą się zmienić. Prądem dominującym natomiast na dzień dzisiejszy jest właśnie siedzenie przed komputerem i granie, ponieważ jest to nowość po prostu i każdy młody może nie każdy, ale większość młodych ludzi wpada w tą pułapkę z takich właśnie zachowań (Jan, nauczyciel WF w liceum, od 27 l.).

Myślę, że może z lenistwa, to, że nie mają tak bardzo dobrej kondycji, że wolą spędzać więcej czasu, a nie uprawiać sport. Znacząco uważam, że to nawet dla własnego zdrowia, dla własnej kondycji, żeby jakoś rozruszać ciało, a nie siedzieć przed komputerem 2-3 godz. dziennie nawet (Eryk, 15 l., uczeń gimnazjum).

Myślę, że po prostu są to wygodniejsze sytuacje niż jakiś tam wysiłek, nie trzeba się męczyć, nigdzie wychodzić, na miejscu (Patrycja, 17 l., uczennica liceum).

Na pewno stąd, że one są tak jakby u początku tego życia. Nie są zachęcane do uprawiania sportu, tylko właśnie przyzwyczajone do takiego lenistwa, od razu często już małe dzieci sadza się przed komputerem (Magdalena, 18 l., uczennica liceum).

Wydaje mi się, że obecnie dzieci mają duży wybór gier, po prostu wolą pograć sobie przed telewizorem prawda na konsoli lub komputerze zamiast przyjść prawda na jakieś zajęcia zorganizowane. Z czego to wynika? Ciężko powiedzieć (Krzysztof, 25 l., nauczyciel WF w szkole podstawowej, 2 l. stażu).

Myślę, że to z czystego lenistwa lub po prostu wygody. Myślę, że na pewno nie jest to dobre, nie jest to zdrowe szczególnie (Wioleta, 18 l., II klasa liceum o profilu humanistycznym).

Wydaje mi się, że dzieci po prostu teraz już od małego więcej spędzają czasu przed komputerem, że wola pograć w jakąś grę niż przemęczać się grając w piłkę ze znajomymi i że wolą porozmawiać na Skype niż spotkać z innymi (Edyta, 17 l., I klasa liceum profilowanego).

Więcej osób gra i one biorą przykład z tych osób. Jak jedna osoba zaczyna grać to wtedy namawia swoich znajomych i wszyscy zaczynają grać i przestają wychodzić na dwór i tylko przed komputerem. No, bo to wciąga strasznie, strasznie dużo czasu pochłania. Ja nawet nie mam czasu na naukę, tylko przed komputerem siedzimy (Aleksandra, 12 l., VI klasa szkoły podstawowej).

Młodzież stała się wygodna, bierna i w świecie wirtualnym spotykają się ze znajomymi. Kiedyś nie było tylu atrakcji i młodzież korzystała z ładnej pogody, wolnego czasu. Dziś wystarczy im biurko i komputer (Alicja, 27 l., nauczycielka WF w gimnazjum, 3 l. stażu).

Na pewno jest to wygodniejsze, to też wprowadzają nasze media. Pokazują, jakie mamy super gry, jak można spędzić czas przed komputerem. Natomiast dzieci gdzieś zatracają w sobie taką potrzebę bycia z rówieśnikami, z bliskimi osobami, żeby gdzieś wyjść coś zobaczyć bardziej. Widzą interesujące gry, w których można być kimś ważnym. Takie męczenie się czy jeżdżenie na rowerze teraz obecnie dzieci w ogóle nie interesuje (mama dwójki dzieci w wieku szkolnym).

Kiedyś nie było komputerów, każdy wolał się spotkać, pograć w piłkę, pogadać, a teraz każdy ma komputer, są inne możliwości, są gry różne. I po prostu lenistwo. Każdy woli usiąść tyłkiem posiedzieć i pograć w coś niż trochę pobiegać i ruchu trochę (Jacek, nauczyciel WF).

Bo są głupi. Inne wychowanie dzieci, czyli rodzice mało czasu poświęcają dzieciom, dzieci mają samowolkę i wybierają komputer (Adam, uczeń liceum o profilu matematyczno-biologiczno-chemicznym).

Wychowanie rodziców (Agata, mama dwójki dzieci w wieku szkolnym).

Myślę że, jest to niepokojące i może przynieść dużo negatywnych skutków. Jest sporo dzieci, które za kilkanaście lat wejdą w dorosłe życie i będą miały problemy zdrowotne (Aleksandra, 27 l., nauczycielka WF w gimnazjum, 2 l. stażu).

Myślę, że jest to chęć zdobycia najświeższych informacji, imponowania. Po za tym to jest jakaś forma spędzania wolnego czasu, te gry zajmują dziecko na tyle, że nic go nie interesuje prócz tego co się dzieje przed ekranem (Anna, mama dwójki dzieci w wieku licealnym).

Po prostu im się nie chce, a po za tym trzeba mieć czas, pieniądze na to. A mając w domu komputer nie trzeba wiele wysiłku włożyć w to, aby się zrelaksować (Joanna, liceum o profilu humanistycznym).

Spółczesność jest bardziej leniwa i zabiegana, dlatego nie ma ochoty ani czasu na sport, dlatego woli się relaksować w bardziej leniwy sposób (Dominika, uczennica liceum o profilu medialnym).

Bo nie wymaga to żadnej twórczej pracy, i człowiek się przy tym nie męczy (Mateusz, uczeń liceum o profilu matematycznym).

Głównym problemem jest przede wszystkim komputer. Dzieci siedzą godzinami przed komputerem, obżerają się przed tym komputerem (Anna, nauczycielka WF, 5 l., stażu).

Psuje im się wzrok, a poza tym powinny nawiązywać kontakty z innymi rówieśnikami (Jaśmina, 12 l., VI klasa szkoły podstawowej).

Powyższy zbiór przykładowych zdań wskazuje na dość złożony problem aktywności fizycznej w kontekście korzystania z mediów. Dominują jednak wypowiedzi dotyczące przejściowości analizowanego problemu. To pewien trend, moda wynikająca z nieumiejętnego korzystania z technologii, z braku zachowania właściwych proporcji pomiędzy aktywnością fizyczną a wirtualną. Zmiana owego trendu zależy przede wszystkim od wychowania, co zgodnie podkreśla większość badanych.

Źródłem problemu jest bierne naśladownictwo, lenistwo i pewnego rodzaju „głupota” w nadmiernym korzystaniu z mediów. Analizując wypowiedzi badanych odnosi się wrażenie dużego poziomu świadomości tego problemu, potrzeby zmiany postaw i zachowań w korzystaniu z mediów. To niezwykle istotne z punktu widzenia edukacji medialnej.

Istotne wydaje się kształcenie właściwych nawyków medialnych, rozwój twórczych postaw, aktywności uwzględniającej zarówno fizyczność jak i duchowość młodych ludzi.

2.3. Potrzeba promocji sportu

Nie wiem może jakieś po prostu nagrody za to, czy jakoś bardziej, coś, co by ich interesowało coś bardziej żeby w kierunku zainteresować, żeby ich ciekawiło jakoś (Patrycja, 17 l., uczennica liceum).

Na pewno trzeba promować w ogóle, nie tylko w sporcie zdrowy styl życia, żeby mniej przed komputerem, przed telewizorem bardziej i w ogóle też sport żeby pokazywać, że można uprawiać sport jednocześnie utrzymując kontakty towarzyskie (Magdalena, 18 l., uczennica liceum).

Może zachęcać młodzież do aktywnego spędzania czasu (Wioleta, 18 l., II klasa liceum o profilu humanistycznym).

Wydaje mi się, że trzeba już od małego dziecko częściej wypuszczać na dwór, żeby pobawiło się ze znajomymi. Mniej komputera dawać i chyba będzie dobrze (Edyta, 17 l., I klasa liceum profilowanego).

Wydaje mi się, że jesteśmy w erze, gdzie dominuje głównie technologia komputerowa i aby odwrócić dziecka uwagę od rodzica, rodzice pozwalają na to, aby dzieci siedziały parę godzin przed komputerem zamiast uczestniczyć w aktywnościach fizycznych. Należy wprowadzić jakieś nowości w domu. Myślę, że dużo zależy też od rodziców. Jakieś spacerki, jazdy na rowerach, rolki, wspólne pikniki, gdzie można razem aktywnie spędzać czas. No i oczywiście w szkole. No ja się wychowywałam w innych czasach, tam gdzie grało się w piłkę, gdzie grało się w berka, gdzie się ganiało, gdzie nie było komputera. No i przyznam szczerze, że dzieci nie były takie otyłe, dzieci były bardziej zdrowe, tak nie chorowały. Miały swoich znajomych, miały koleżanki i kolegów. No i w ogóle inaczej się wtedy spędzało czas, więc obecne czasy, jakie są to no niestety. Myślę, że to zmierza do gorszej strony (Krystyna, 32 l., nauczycielka WF w gimnazjum, 7 l. stażu).

Dlatego, że na mieście nie ma, co robić, nudne jest nasze miasto, no mówię tutaj o naszym tak. Nie wiem jak to jest w innych jest. No myślę, że powinni jakieś nowe ośrodki sportu, jakieś coś tam rekreacyjne, żeby tak zachęcić młodzież, żeby powstawały jakieś nowe miejsca spotkań, czy coś dla młodych ludzi (Emilia, 16 l., III klasa gimnazjum).

SKS-y, zajęcia pozalekcyjne. Kto chce, zawsze może przyjść, pograć. Nie ma problemu. Ale to już zależy od człowieka. Ktoś jak ktoś nie chce, to na siłę nikogo się nie zmusi. Woli grać – będzie grał. Woli posiedzieć przed komputerem – będzie siedział (Jacek, nauczyciel WF).

Wyłączyć Internet, więcej akcji dotyczących sportu w szkole i po za nią (Joanna, liceum o profilu humanistycznym).

Trzeba zmienić myślenie rodziców, żeby zmuszali dziecko do wyjścia na dwór (Lidia, mama dwójki dzieci).

Największym problemem jest dostęp do sali gimnastycznej, boisk Orlik czy stadionu, czy nawet pływalni, za którą trzeba płacić. To są elementy, do których dzieci mają utrudniony dostęp, dlatego ich kondycja fizyczna spada (Jarosław, nauczyciel WF w szkole podstawowej, 25 l. stażu).

Przeprowadzone badania wskazują na formy przeciwdziałania zagrożeniom, o którym mowa w poprzednich dwóch rozdziałach. Możemy określić je wspólnie mianem promocji sportu. Dotyczy ona zarówno podmiotów instytucjonalnych (gmina, szkoła) jak i działań podejmowanych przez poszczególne osoby czy rodziny.

Promocja sportu wpisuje się we wcześniejsze postulaty edukacji rodziców i nauczycieli, ale wymaga bardziej zorganizowanego wsparcia. To mądre programy rozwoju kultury fizycznej w społecznościach lokalnych, inicjatywy kierowane do rodzin i młodych. Ich realizacji powinna towarzyszyć często postulowana przez badanych zmiana myślenia w podejściu do aktywności fizycznej.

Analiza tej części wyników badań napawa optymizmem. Nie można jednoznacznie negatywnie odnosić się do problemu kondycji fizycznej młodych ludzi, ponieważ podejmują oni liczne inicjatywy polegające na osobistej rekreacji i sporcie amatorskim. Wyka-

zaliśmy również, że same media nie stanowią przeszkody w podejmowaniu tej aktywności, że problem dotyczy bardziej zaniedbania i złych nawyków wychowawczych. Wreszcie podkreśliśmy znaczenie promocji sportu w środowiskach lokalnych i potrzebę instytucjonalnego wsparcia działań.

3. Kontrolery ruchu

Respondentów poproszono również wypowiedź dotyczącą kontrolerów ruchu i ich roli w przeciwdziałaniu ograniczaniu aktywności ruchowej młodych ludzi. Uczniom biorącym udział w badaniu postawiono (w toku rozmowy) następujące pytanie:

- Czy spotkałeś się z technologią Kinect (Microsoft Xbox) lub Move (Playstation), który łączy korzystanie z gier komputerowych z wysiłkiem fizycznym? Jest to przystawka do konsoli, która analizuje ruch graczy i przedstawia je za pomocą danej postaci na ekranie. Co myślisz o takim rozwiązaniu? A może masz go w domu albo korzystałeś u kogoś?

Rodzicom i nauczycielom wychowania fizycznego z kolei:

- Czy spotkał/spotkała się Pan/Pani z technologią Kinect (Microsoft Xbox) lub Move (Playstation), który łączy korzystanie z gier komputerowych z wysiłkiem fizycznym? Jest to przystawka do konsoli, która analizuje ruch graczy i przedstawia je za pomocą danej postaci na ekranie. Co myśli Pan/Pani o takim rozwiązaniu? A może jest ono obecne w Pana/Pani domu? Jak wygląda z niego korzystanie?

Dostępne odpowiedzi zostały – w wyniku sukcesywnej analizy kategoryjnej – podzielone na trzy główne obszary wskazujące na oczekiwania społeczne wobec technologii kontrolerów ruchu: 1) zainteresowanie jako formą urozmaicenia czasu wolnego, 2) problem dostępności i umiejętności korzystania, 3) wątpliwości dotyczące rzeczywistego wpływu na kondycję fizyczną.

3.1. Zainteresowanie jako formą urozmaicenia czasu wolnego

No, w sumie fajnie by było. Bo często mogłabym więcej czasu spędzać na różnych zajęciach z rodziną czy przyjaciółmi niż tylko rozmawiając (Edyta, 17 l., I klasa liceum profilowanego).

Wtedy np. się tańczy, gra w różne gry. Wydaje mi się to korzystne. Bo nie dość, że to dobra zabawa, nie trzeba na dwór wychodzić i siedząc przed komputerem dobrze się bawić (Aleksandra, 12 l., VI klasa szkoły podstawowej).

Myślę, że ciekawą alternatywą dla młodzieży i nie tylko są gry ruchowe, jeśli już trzeba siedzieć w domu. Taką ofertę ma np. Xbox Kinect. Posiada nie tylko gry przygodowe, ale również treningi, sport, tańce. Mieszkam z siostrą i w pochmurną pogodę lub przy odwiedzinach znajomych, wspólnie, aktywnie spędzamy czas. Z siostrą uczymy się układów tanecznych, a z przyjaciółmi gramy w golfa (Alicja, 27 l., nauczyciel WF w gimnazjum).

To znaczy, tego mieć jako w domu nie mam i nigdy z tego nie korzystałam, aczkolwiek widziałam, że rodzice koleżanki korzystają z takich tych i powiem, że jest to bardzo ciekawe. Też tak bym chciała, takie coś mieć. Widziałam, że na snowboardzie jeżdżą np. na desce czy tam tańczą. Jakieś te ćwiczenia gimnastyczne. Bardzo ciekawe. Fajne, fajne (Emila, 16 lat, III klasa gimnazjum).

Z Kinectem spotkałem się tylko raz u znajomych a jeśli chodzi o Move PlayStation to mam w domu dwa i gram. To jest bardzo dobre bo łączy sport i gry, w długie zimowe wieczory można się poruszać, spędzić czas z rodziną (Adam, liceum o profilu matematyczno-biologiczno-chemicznym).

Tak, mam taką grę w domu. Mam matę, na której pokazuje się różne ruchy taneczne (Joanna, 11 l., VI klasa szkoły podstawowej).

Rzeczywiście to rozwija ruch dziecka (Agata, mama dwójki dzieci).

Jest to bardzo ciekawe rozwiązanie, gdyż jest to urozmaicenie wolnego czasu i nie jest to tylko korzystanie z gier komputerowych, ale również wymaga od nas jakiegoś wysiłku fizycznego. Uważam, że jest to bardzo fajne rozwiązanie (Dominika, liceum o profilu medialnym)..

Spotkałam się z tą zabawą. Uważam, że jest to świetny pomysł uatrakcyjnienie wysiłku fizycznego i sportu wśród młodzieży (Ewelina, 26 lat, nauczyciel WF w gimnazjum, 4 lata stażu).

Znaczący, jeśli bym wiedziała co to jest, to wtedy ewentualnie mogłabym spróbować, ale na dzień dzisiejszy to nawet nie wiem na czym to polega. Jeżeli miałyby to być coś tańecznego, to bardzo chętnie. Mogłabym spróbować w coś takiego zagrać. Zawsze by tam człowiek poskakał, poruszał ręką, nogą (Izabela, 19 l., III klasa liceum).

Bardzo fajna rozrywka, nie mam nic przeciwko. Wychodzą gry, można kupić, przejść, pograć, jeśli ma się czas. Jeśli ktoś nie ma znajomych, boi się wyjść do otoczenia, to dlaczego ma sobie nie pograć? (Mateusz, 15 l., II klasa gimnazjum o profilu matematyczno-informatycznym).

Większość badanych z zainteresowaniem odniosła się do pomysłu wykorzystania kontrolerów ruchu jako formy aktywizacji fizycznej. Wiele osób nie znało tej technologii, inni mieli okazję uczestniczyć w grach z wykorzystaniem Xbox Kinect czy PlayStation Move u znajomych, część posiada ją w domu. Podkreślali m.in. znaczenie technologii dla osobistej gimnastyki, nauki tańca czy innych form indywidualnego treningu fizycznego. Interesujący jest umiarkowany entuzjazm badanych. Dopiero chęć spróbowania ostatecznie przekonała by ich do stosowania czy zakupu podobnego urządzenia. Niemniej często podkreślano także aspekt urozmaicenia czasu wolnego i integracji koleżeńskiej.

3.2. Problem dostępności i umiejętności korzystania

Słyszałem o tym, myślę, że jest to dobry kierunek. Osobiście z tego nie korzystam (Jan, nauczyciel WF w gimnazjum, od 27 lat).

No tak fajnie, no bo, jak graliśmy w tenisie to rusza się i tak. Nie wiedziałem na początku, jak to się rusza i tak popatrzyłem i mówię: to trochę dziwne. No ale potem się przyzwyczaiłem. No jeżeli ktoś nie lubi grać, uprawiać sportu to dobre i to (Kamil, 10 l., szkoła podstawowa).

Nawet kiedyś w centrum handlowym byłam na zakupach i taka pani reklamowała, i skakałam. Wtedy nawet grałam w boks i mnie to bardzo zafascynowało. Tylko tak śmiesznie wyglądało, bo jak ktoś z boku patrzył to jakby się w powietrze uderzało. Jeżeli stać kogoś, bo jest to na pewno drogi zakup, to oczywiście polecam (Krystyna, 32 l., nauczycielka WF w gimnazjum, 7 lat stażu).

Coś tam widziałam w telewizji. Widziałam w centrach handlowych. Natomiast, na czym to polega, to zupełnie nie wiem. Moje dzieci chyba nie byłyby nawet zainteresowane. Na pewno bym chciała, żeby dzieci się ruszały, a nie siedziały przed tym komputerem. Co prawda nie wiem, ile to kosztuje i nie wiem czy by było nas stać, ale jeśli by miały się przy tym bawić i też trochę się poruszać to myślę, że jak najbardziej tak (mama dwójki dzieci w wieku szkolnym).

Nie, ale widziałam kiedyś w Arkadii pokaz (Joanna, liceum o profilu humanistycznym).

Słyszałam o tym i myślę, że jest to fajna sprawa (Beata, mama 7. l. uczennicy).

Tak, kilka razy w supermarkecie miałem możliwość wypróbować jak to działa. Bardzo fajna sprawa, ale nikt ze znajomych tego nie ma (Daniel, 16 l., liceum o profilu sportowym).

Słyszałam o PlayStation, ale my akurat nie posiadamy i nie korzystamy z tego w domu (Karolina, mama gimnazjalistki).

Nie mam w domu i nie korzystałam, ale widziałam w supermarketach i uważam że to jest fajna zabawa (Klaudia, uczennica gimnazjum).

Tak spotkałam się. Widziałam ostatnio w programie „Taniec z gwiazdami” taką grę. Myślę, że jest to dobre rozwiązanie dzieci mogą trochę dzięki temu zażyć ruchu (Lidia, mama dwójki dzieci).

Nie mam tego chociaż chciała bym mieć, ale chyba jest to dość drogie z tego, co się orientuję. Fajna jest opcja, można tańczyć i też grać w gry, no to takie dla mniejszych dzieci, ale fajna jest opcja, widziałam to w telewizji, że można yogę ćwiczyć nawet dzięki temu Kinectowi. Ale nie mam nie mam, ale fajnie by było mieć (Agata, liceum o profilu humanistycznym).

A tak tak, nawet mój kolega miał, troszeczkę na niej pograłem. Jest taka dostawka, nawet nie wiem jak ona się nazywa, można nią poprzez ruchy przekazywać do konsoli i właśnie tak jak my się poruszamy, to porusza się postać w grze (Damian, 29 l., nauczyciel WF w liceum, 3 lata stażu).

Że kopię się piłkę w ekran i tam na ekranie druga osoba odbija. Coś takiego widziałem. Z żoną kiedyś tam poszli i grali (Paweł, 35 l, ojciec 10 l. syna).

Słyszałam o tym w szkole, na korektywie tanecznej (Justyna, 16 l., II klasa liceum).

Słyszałem coś o tym, ale słyszałem głównie z reklam bo nigdy w to nie grałem, nie używałem. Nie wiem na jakiej zasadzie to działa, bo moi uczniowie też tego nie mają, ale słyszałem coś o tym, że to rodzaj konsoli do gier bodajże, czy coś w tym stylu. Dlaczego nie, można spróbować z czystej ciekawości, ale nie sądzę ze mnie to jakoś wciągnęło na trwałe, żeby się uzależnić od tego. Być może któryś ma z moich sąsiadów. Mają dzieci, więc być może któreś z nich to posiada, no u mnie tego w domu nie ma (Mariusz, 35 l., nauczyciel WF w technikum, 10 l. stażu).

Wydaje się, że współczesne technologie są projektowane jako intuicyjne w użytkowaniu. Tymczasem powyższa analiza zdaje się przeczyć temu obrazowi. Wiele osób nie wie, na czym polega korzystanie z technologii kontrolerów ruchu. Swoją wiedzę czerpią jedynie z reklam i pokazów w centrach handlowych. Nadal są zainteresowani, ale często nie wiedzą, w jakim celu można wykorzystać tą technologię. To istotna uwaga dla producentów urządzeń i wskazówka przy projektowaniu kampanii promocyjnych.

Istotna jest również cena sprzętu, często wydająca się zbyt wysoką dla domowego budżetu. To również ogranicza upowszechnienie tej technologii w domach.

3.3. Wątpliwości dotyczące rzeczywistego wpływu na kondycję fizyczną

To znaczy z technologią Kinect się spotkałem. Ciekawe rozwiązanie, zmusza trochę do wysiłku fizycznego. Jednak, czy taka technologia może zastąpić – prawda – ćwiczenia ruchowe? No, nie wydaje mi się. Można trochę kondycję poprawić, ale też trzeba brać pod uwagę, czy jest to dobre dla zdrowia, ponieważ muszą być tam fale, które niewiadomo jak wpływają na osobę, która – prawda – gra w takiej technologii. Nie wydaje mi się, żeby to było takie skuteczne, żeby technologia Kinect zmusiła albo zachęciła dzieci do wysiłku fizycznego podejmowanego na jakiś zorganizowanych zajęciach (Krzysztof, 25 l., nauczyciel WF w szkole podstawowe, 2 lata stażu).

Człowiek dużo w to wysiłku nie wkłada (Jakub, 15 l., III klasa gimnazjum).

Na pewno jest to ciekawe rozwiązanie, ale nie zastąpi normalnej aktywności z kolegami (Cezary, 15 l., III klasa gimnazjum o profilu matematycznym).

Mam to w domu. Obecnie moja żona i córka przeżywają fascynację tym urządzeniem. Moje zdanie jest takie, jako aktywnego nauczyciela i trenera: to nie zastąpi aktywności fizycznej dzieci. To jest aktywność fizyczna beztlenowa przed telewizorem. To jest tylko namiastka ruchów w kilku procentach prowadząca do zmęczenia mięśnia, a aktywność fizyczna nie jest to tylko zmęczenie mięśnia. Jestem temu absolutnie przeciwny (Jarosław W., nauczyciel WF w szkole podstawowej, 25 l. stażu).

To taka odskocznia, może być swego rodzaju, ale sporadycznie używana, nie cały czas. No, bo wtedy nie będziemy mieli wcale dzieci biegających po boiskach, prawda? Czy gdzieś po korytarzach, tylko poprostu uważam, że jako to mogłoby być, ale sporadycznie używane, jako bodziec motywujący do dalszych prac dziecko (Jarosław M., nauczyciel WF w szkole podstawowej, 25 l. stażu).

Dziecko staje się bierne, zachowuje się biernie. Druga sprawa oducza to w pewnym sensie myślenia. Bo co innego jeżeli dziecko musi aktywnie uczestniczyć w danej np., grze czy zabawie. Uważam, że to przynosi większą szkodę niż korzyść dziecku. Takie jest moje zdanie... Jest wygodne, bo na przykład nie musi zaangażować się sam czynnie czy umysłowo w konkretną pracę, bo to wymaga wysiłku, a tu ktoś to robi za niego bardzo często (Alina, 56 l., mama ucznia szkoły podstawowej).

Po prostu, trzeba pilnować, żeby nie grali w jakieś głupie gry dla dorosłych (Monika, 37 l., mama 14 l. córki).

Lepszy jest byle jaki wysiłek, niż żaden. Ale lepiej by było, gdyby wyszły trochę po spacerować lub w piłkę pograć. Dużo jest organizowanych takich spotkań po szkole, a nawet w szkole (Damian, 29 l., nauczyciel WF w liceum, 3 l. stażu pracy).

No myślę że nie zastąpi to ruchu na świeżym powietrzu i normalnego aktywnego trybu życia, ale myślę, że jest to lepsze niż takie normalne gry (Justyna, 16 l., II klasa liceum).

Być może tak, ale to i tak nie zastąpi sportu na świeżym powietrzu (Marzena, 32 l., nauczycielka WF w gimnazjum, 7 l. stażu pracy).

Na uwagę zasługują sceptycyzm badanych co do wykorzystania kontrolerów ruchu jako formy uprawiania sportu w domu. Stanowi ona w oczach reospondentów bardziej środek zastępczy dla aktywności fizycznej na „świeżym powietrzu” niż równoprawną rozrywkę.

Wyżej zaprezentowane uwagi ukazują znaczenie prowadzenia badań metodą jakościową. Pozbywając się założeń wstępnych zrezygnowaliśmy z tezy o istotnym znaczeniu kontrolerów ruchu dla rozwoju aktywności fizycznej, choć wydawała się ona „oczywista”. Sceptycyzm wypowiedzi dotyczących tej formy rekreacji, jak również problemy z dostępem i wiedzą o korzystaniu z kontrolerów ruchu każe na nowo przemyśleć użyteczność tej technologii w edukacji fizycznej. Ten sceptycyzm przekonuje jednak o wysokim poziomie świadomości problemu upowszechniania autentycznej aktywności ruchowej wśród badanych. W plenerze, w tradycyjny sposób, bez środków zastępczych.

4. Geocaching

Na zakończenie rozmowy respondentów zapytano o zabawę w geocaching (zarówno uczniów, jak i rodziców oraz nauczycieli WF):

- Czy spotkałeś się z zabawą w geocaching, która polega na odnajdywaniu ukrytych przedmiotów poprzez korzystanie z podpowiedzi użytkowników wykorzystujących system GSM i telefony komórkowe? Co myślisz o takiej zabawie? Brałeś w niej udział? Chciałbyś spróbować? Uzasadnij dlaczego?
- Czy spotkał/spotkała się Pan/Pani z zabawą w geocaching, która polega na odnajdywaniu ukrytych przedmiotów w terenie poprzez korzystanie z podpowiedzi użytkowników wykorzystujących system GSM i telefony komórkowe? Co myśli Pan/Pani o takiej zabawie? W jaki sposób może ona służyć aktywności fizycznej dzieci i młodzieży?

Zebrane odpowiedzi uszeregowano w następujące kategorie: 1) Zainteresowanie jako formą spędzania wolnego czasu, 2) Wątpliwości związane z zasadami gry, 3) Skojarzenia z zabawami plenerowymi z dzieciństwa.

4.1. Zainteresowanie jako formą rekreacji plenerowej

Słyszałem o tym, ale też nie znam dokładnie tego. Każda zabawa, która zmusza do wyczynu, a szczególnie do ruchu na świeżym powietrzu jest lepsza, potrzebna (Jan, nauczyciel WF w liceum, od 27 l.).

Niestety, nie, ale w wolnej chwili na pewno się tym zainteresuję (Alicja, 27 l., nauczycielka WF w gimnazjum, 3 l. stażu pracy).

Takiej technologii, to jeszcze nie widziałam (mama dwójki dzieci w wieku szkolnym).

Fajna opcja (Aleksandra, 27 l., nauczycielka WF w gimnazjum, 2 l. stażu pracy).

Nie spotkałam się z tym, ale myślę, że to dobra rzecz (Beata, mama 7 l. uczennicy).

Nigdy nie spotkałam się z tą zabawą, ale chętnie bym spróbowała, bo myślę, że może być to interesująca zabawa (Dominika, liceum o profilu medialnym).

No niestety, nie spotkałam się z taką nazwą. Bardzo żałuję, bo chciałabym spróbować. Może Pani mi wytłumaczyć? (Monika, 37 l., mama 14-l. córki).

Trochę ruchu by było (Paweł, 35 l., ojciec syna 10 l.).

Drugie z podpowiadanych respondentom rozwiązań łączących aktywność fizyczną z wykorzystaniem technologii również wzbudziło zainteresowanie. Jednocześnie podkreślali oni swoją nieznajomość w tym zakresie, zarówno co do samej nazwy, jak i jej denotacji. Odkrywanie ukrytych przedmiotów w plenerze przy użyciu aplikacji GPS wydała im się jednak bardziej ciekawa niż zastosowanie kontrolerów ruchu.

4.2. Wątpliwości związane z zasadami gry

To znaczy, wiem, co to jest. Yyyy... to znaczy, moja siostra gra w taką grę i powiem, że jest dość ciekawe. Tam czasami podglądam i pomagam. Ale sama jakoś ten, to nie. Wolę takie inne gry. Takie gry mnie nie bawią (Emila, 16 l., III klasa gimnazjum).

Nie to w ogóle mnie to nie interesuje. Nie mam bynajmniej znajomych, którzy korzystają z czegoś takiego, dlatego nie wiem. Dla tych, co grają to pewnie ma, a dla tych, co nie grają, to pewnie nie ma żadnego sensu (Izabela, III klasa gimnazjum).

Nie wiem, zbyt groźnie to brzmi. To jest zbyt skomplikowane chyba (Justyna, 16 l., II klasa liceum).

Tak, słyszałem coś o tym, w „Wiadomościach”, w telewizji. Polega to chyba na tym, że za pomocą GPS-a, telefonu komórkowego lokalizujemy w naszym mieście różne przedmioty. Zresztą to są podchody tylko unowocześnione. Ciekawe, ciekawe. Chciałbym spróbować kiedyś. (...) Nie wydaje mi się, żeby byli to gimnazjaliści czy 15-latkowie. Myślę że studenci chętniej by w to zagrali. (...) Ze względu chociażby na już jakąś pewną dojrzałość, gdzie potrzebne jest rozeznanie się w terenie, organizacja z grupą (Mateusz, 15 l., II klasa gimnazjum o profilu matematyczno-informatycznym).

Ciężko powiedzieć. To bardzo dużo czasu im zajmuje i poszerza może i trochę wyobraźnię, ale może i nie do końca. Nigdy sama w to nie grałam i ciężko mi wypowiedzieć się na ten temat (Marzena, 32 l., nauczycielka WF w gimnazjum, 7 l. stażu pracy).

Wspominana w poprzednim rozdziale nieznajomość geocachingu dotyczyła przede wszystkim reguł zabawy. Co prawda respondenci mieli pewną wiedzę, spotkali się z tą formą rozrywki u znajomych lub dzięki popularnym przekazom w mediach, ale nic więcej nie potrafili powiedzieć. Niektórzy wręcz uznawali tą formę „za groźną”, co dowodzi obecności kulturowych mechanizmów determinizmu technologicznego. Jeśli o czymś nie wiemy w odniesieniu do technologii, to uważamy to za zagrożenie. Dopiero później przychodzi pewnego rodzaju świadomość, sceptyczne zainteresowanie lub pełna akceptacja.

Podkreślano również, że to przede wszystkim forma zabawy dla osób młodych i zainteresowanych grami komputerowymi.

4.3. Skojarzenia z zabawami z dzieciństwa

Za swoich czasów znalazłam takie coś jak podchody i to było na takie samej zasadzie. Ale przez użytkowanie z GSM, to nie mam pojęcia. Ale natomiast podchody to fajna rzecz i można się wiele nauczyć, jakiś instynkt sobie wypracować. Naprawdę bardzo fajne, polecam (Krystyna, 32 l., nauczycielka WF w gimnazjum, 7 l. stażu pracy).

Wiem że, we Wrocławiu dzieci szukają krasnoludków w ten sposób (Bożena, 48 l., nauczycielka WF w liceum, 28 l. stażu).

To jakaś nowoczesna odmiana zimno-ciepło, widzę. Chowalo się przedmiot i jeżeli ktoś się zbliżał do niego, to się mówiło: zimno czy ciepło. To jest nowoczesna odmiana, niestety takie czasy. Czy to jest złe? Czy ja wiem... Na pewno nie jest rozwojowe. Stare takie sposoby komunikacji były bardziej skuteczne i rozwijające (Mariusz, 35 l., nauczyciel WF w technikum, 10 l. stażu pracy).

Dzięki pracy prowadzących wywiady respondenci nabierali pewnej świadomości o istocie i regułach zabawy w geocaching. Odpowiadali na pytania przywołując pewne skojarzenia z zabawami z okresu dzieciństwa: to nowa forma „podchodów”, zabawy w „ciepło – zimno” lub też bardziej współczesne analogie. Ten wątek pokazuje, w jaki sposób niewiedza o technologii czy regułach gry utrudnia społeczną akceptację nowych rozwiązań, pomimo deklaracji pierwotnego zainteresowania.

Geocaching okazał się interesującą formą spędzania wolnego czasu i integracji technologii medialnych z aktywnością plenerową. Można zaryzykować tezę: bardziej atrakcyjną niż kontrolery ruchu, bo bliższą tradycyjnym sposobom wysiłku ruchowego. Na uwagę zasługuje ostrożność respondentów w identyfikowaniu nowych pomysłów i przywiązanie do znanych już form aktywności.

Zakończenie

Zastosowanie metodologii jakościowej do analizowanego problemu „Cyberprzestrzeń a aktywność fizyczna dzieci i młodzieży” przyniosło zadowalające rezultaty. Badanie przeprowadzono w środowisku szkolnym, dzięki wysiłkowi studentów specjalizacji edukacyjno-medialnej IEMiD UKSW, którzy wybrali ten sposób zaliczenia przedmiotów bez konieczności uczestniczenia w wymaganych ćwiczeniach. Jeszcze raz im dziękuję. Wysiłek, który włożyli w badanie stanowi istotny ekwiwalent uczestnictwa w zajęciach.

Rezultaty badań zdają się podważać oczywiste tezy stawiane w/w problemowi. Wydawało się bowiem, że problem nadmiernej obecności młodych w wirtualnym świecie jest powszechny i dominujący, że dokonuje się kosztem ich aktywności w „realnej” rzeczywistości, w tym w podejmowaniu aktywności fizycznej. Że współcześnie jedynymi formami dotarcia i niwelacji tego problemu są formy łączenia aktywności fizycznej i mediów jak ma to miejsce w przypadku dwóch analizowanych propozycji: kontrolerów ruchu i geochacingu. Nic bardziej mylnego.

W toku prowadzonych badań okazało się, że technologiczna świadomość młodych jest często większa niż u rodziców i nauczycieli WF. Potrafią oni organizować sobie czas wolny z wykorzystaniem technologii cyberprzestrzennych, widząc zarówno korzyści jak i zagrożenia. Ciągłe istotna jest dla nich aktywność społeczna i fizyczna dokonująca się w przestrzeni realnej. To bardziej rodzice i nauczyciele nie są gotowi na te przemiany niż sama młodzież.

Wskazuje to na potrzebę edukacji medialnej przede wszystkim kierowanej ku dorosłym osobom. W przypadku młodzieży na potrzebę bardziej dojrzałego wsparcia, inspiracji i propozycji, jak spędzać czas poza „wirtualnym”. Ale bez ukształtowanego medialnie rodzica i nauczyciela ten proces nie wydaje się możliwy. Potrzeba również nowego ruchu kultury fizycznej w Polsce, dokonującego się zarówno przez aktywność indywidualną, rodzinną jak i instytucjonalną. Widać oznaki pewnego rodzaju tęsknoty za starym porząd-

kiem, w którym to przyroda i czas wolny spędzany w gronie znajomych, na świeżym powietrzu, stanowią podstawowe formy. Technologia jest jedynie uzupełnieniem tych aktywności. To napawa optymizmem, jak również kreśli perspektywę działań praktycznych.

Co do nowości technologicznych spotkały się one z życzliwą akceptacją, ale i sceptycyzmem. Wiele „oczywistych” też tj. dostępność i intuicyjność w korzystaniu z technologii nie zyskało zrozumienia. Gdyby badanie było finansowane ze środków przyznanych przez prywatne podmioty zajmujące się produkcją i upowszechnianiem kontrolerów ruchu pewnie byłoby kwestionowane. Wskazuje bowiem na niedostatek działań promocyjnych w tym zakresie.

Badanie ujawnia też istotne procesy kulturowe, które towarzyszą upowszechnianiu nowych technologii. Każdy nowy wynalazek wymaga ostrożnej akceptacji, zanim stanie się częścią społecznej i kulturowej świadomości. Zwłaszcza wynalazek dotyczący komunikowania i mediów. Kontrolery ruchu i geocaching to ciągle nowina technologiczna. Można też zaryzykować tezę, że nasze przyzwyczajenia formalne np. dotyczące aktywności fizycznej to gwarancja pewnej stabilności kulturowej, a sceptycyzm technologiczny to właściwa reakcja na każdą nowość.

Bez badania jakościowego powyższe stwierdzenia nie byłyby możliwe. Stąd zachęta do podejmowania dalszych wysiłków, rozwoju tej metodologii w coraz to nowszych kontekstach technologicznych.

Dr hab. Piotr Drzewiecki

Kierownik projektu

Otwock, 15 października 2013 roku

Bibliografia

- Fenton A., *Weft QDA – a free, open-source tool for qualitative data analysis*, <http://www.pressure.to/qda/> (dostęp 27.09.2013).
- *Geocaching Polska*, <http://www.geocaching.pl/> (dostęp 27.09.2013).
- Hsu H. J., *The Potential of Kinect in Education*, „International Journal of Information and Education Technology” 1 (5), 2011, s. 365-370.
- *Kinect in the classroom*, <http://www.microsoft.com/education/en-us/products/Pages/kinect.aspx> (dostęp 27.09.2013).
- *KinectEDucation*, <http://www.kinecteducation.com/> (dostęp 27.09.2013).
- *Kontroler ruchu PlayStation Move*, <http://pl.playstation.com/psmove/> (dostęp 27.09.2013).
- O'Donovan C. i in., *Energy expended playing Xbox Kinect™ and Wii™ games: a preliminary study comparing single and multiplayer modes*, „Physiotherapy” 98 (3), 2012, s. 224-229.
- Poole E. S. i in., *The place for ubiquitous computing in schools: lessons learned from a school-based intervention for youth physical activity*, w: *UbiComp '11 Proceedings of the 13th international conference on Ubiquitous computing*, J. A. Landay i in. (red.), Nowy Jork: ACM 2011, s. 395-404.
- Season M. i in., *'Kinecting' with Student Learning: Applications of Game Consoles in World Language Programs*, w: *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2012*, P. Resta (red.), Chesapeake: SITE 2012, s. 2626-2628.
- Taylor M. J. D. i in., *Activity-promoting gaming systems in exercise and rehabilitation*, „Journal of Rehabilitation Research & Development” 48 (10), 2011, s. 1171-1186.

- *Technologia Kinect dla konsoli Xbox 360*, <http://www.xbox.com/pl-PL/Kinect> (dostęp 27.09.2013).
- Wimmer R. D., Dominick J. R., *Mass media. Metody badań*, przeł. T. Karłowicz, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego 2009, s. 157-208.