

Andrzej Kobiałka

Staropolska Szkoła Wyższa w Kielcach

Multimedialny świat dzieci a świadomość rodziców

Wstęp

Jak wskazuje Joanna Matejczuk (2014) osobowość dziecka kształtuje się od najwcześniejszych chwil jego życia, pod wpływem trzech czynników: genetycznego, środowiskowego (zwłaszcza społecznego) oraz związanego z własną działalnością podejmowaną w sposób wolny i celowy. Do pożądanych form aktywności dziecka jak wskazują Kopaczyńska i Olczak (2016) w wieku 6 lat należą m.in:

- wszelkie czynności poprawiającą motorykę małą (palce, ręce). To one zapobiegają dysleksji, czyli: rysowanie, malowanie, wycinanie, pisanie, wyklejanie, lepienie,
- czytanie i słuchanie czytanych książek,
- zabawy z rówieśnikami.

Lekarze współpracujący z Amerykańską Akademią Pediatriczną (J. Radesky, D.A. Christakis, 2016) twierdzą, że korzystanie z Internetu, gier komputerowych, tabletu, telefonu w zastępstwie innych aktywności psychoruchowych, nie wpływa korzystnie na rozwój fizyczny. Ogranicza to również koordynację ruchową, utrudniając przy tym świadomość konsekwencji swoich działań oraz sprzyja to rozwojowi trudności edukacyjnych.

Paradoksem czasów pandemicznych jest to, że rodzice i nauczyciele jeszcze do niedawna „odciągali dzieci od świata wirtualnego”, dzisiaj zachęcają do aktywności zdalnej i obowiązkowej reaktywowanej edukacji on line. Ogólnoświatowy problem z koronawirusem przewartościował naszą rzeczywistość. Diametralnie zmieniło się również postrzeganie multimedialnych od pryzmatu szeroko rozumianych rozrywek sprowadzając je do codzienności wirtualnej w której: praca, edukacja, kontakty z innymi ludźmi on line, są już normą. Organizowane zajęcia zdalne na różnych platformach, czy realizacja zajęć szkolnych w publicznej telewizji pomimo, iż została „wymuszona” wpisuje się już w naszą codzienność. Edukacja zdalna na przestrzeni paru miesięcy to zamiennik najczęściej wymienianych haseł, uwag, spostrzeżeń, na temat nauczania w dobie ogólnoswiatowej pandemii. Różnorodne techniki, metody w sposób do tej pory nie znany bardzo dynamicznie zawłaszczyły sobie przestrzeń wirtualną. Zbyt szybkie przystosowanie się do „tej rzeczywistości” zwłaszcza dla edukatorów, nauczycieli czy wychowawców ma różne oblicze w wymiarze zarówno

blasków jak i cieni edukacji zdalnej. To również niespotykane wyzwanie i przewartościowane form nauczania dla samych rodziców.

Obecnie szerokie wykorzystywanie technologii informatyczno-komunikacyjnych przez „nauczycieli – off line”, dla których jeszcze parę miesięcy temu świat wirtualny był uzupełnieniem lub niepotrzebnym i zbędnym elementem przekazanej wiedzy „uległ zmianie”. W całym tym zamieszaniu zarówno w realu, jak i również przestrzeni multimediów, warto zwrócić szczególną uwagę, by „nie zgubić dzieci w sieci”. To właśnie świadomość rodziców, którzy stoją przed wyzwaniami wynikającymi z nowych technologii w obecnym czasie powinna być „wyostrzona”. Świadomość ta, to wyzwanie, gdyż innowacyjne systemy, urządzenia, programy i aplikacje wymagają kompetencji cyfrowych, które, aby rodzic mógł nadążyć za swoimi dziećmi winien ustawicznie je rozwijać. Jak twierdzi Karwowska-Struczyk (2000) celem procesu rozwoju staje się poszukiwanie i doskonalenie strategii radzenia sobie w zmieniającym się otoczeniu.

Ekspertkiej wiedzy i umiejętności wymagają także nadzór i kontrola rodzicielska, które również przenoszą się do Internetu. Jak pokazuje m.in. kampania społeczna „Mama Tata Tablet”, która poświęcona jest bezpiecznemu korzystaniu z urządzeń mobilnych – dzieciom do drugiego roku życia nie zaleca się kontaktu z urządzeniami ekranowymi, w tym tabletami i smartfonami. A. Bąk (2015) uważa, że udostępnianie urządzeń dotykowych dzieciom w wieku od 3 do 6 lat powinno być decyzją przemyślaną i obwarowaną szeregiem zasad.

W związku z powyższym wczesna inicjacja ekranowa może budzić uzasadniony niepokój i w tej niedostrzeganej materii warto edukować, wpływając na zwiększenie świadomości zwłaszcza rodziców i pedagogów. E. Krzyżak-Szymańska (2018) dostrzega, że już są realne problemy m.in. uzależnienia behawioralne, gdzie w sposób niekontrolowany mogą wpłynąć na dzieci, zawłaszczając całkowicie przestrzeń wirtualną i prawidłowe funkcjonowanie w świecie realnym.

Artykuł ten to próba wskazania na konieczność kształtowania dojrzałych wśród rodziców, by mądrze i świadomie kreowali oni proces wychowania jednocześnie nie izolując czy wykluczając z multimediów swoich dzieci. Zasygnalizowane bowiem problemy, które związane są z nadużywaniem lub uzależnieniem od nowych technologii mogą mieć podłoże wczesnej „inicjacji ekranowej”. Wiek bowiem w którym najmłodsi internauci zaczynają samodzielnie korzystać z sieci, systematycznie się obniża. Jeszcze kilka lat temu twierdzono, że dzieci zaczynają swoją przygodę z siecią w wieku 9–10 lat. Obecnie wielu badaczy (Orange Polska, 2016; Eurostat Statistics Explained, 2017; Lange, Bochenek, Wrońska, 2018) uważa, że dzieci stają się użytkownikami Internetu w wieku 6–7 lat i poniżej.

Badania pokazują, że ponad 40 proc. rocznych i dwuletnich dzieci korzysta z tabletów lub smartfonów. Godne zauważenia jest to że niemal, co trzecie dziecko w tym wieku korzysta z urządzeń mobilnych codziennie lub prawie codziennie. Ponad 13 proc. rocznych i dwuletnich dzieci ma własny tablet lub smartfon. Co ciekawe, 60 proc. rodziców, których zapytano o powody udostępniania najmłodszemu urządzeń mobilnych, deklaruje, że w ten sposób zapewnia dziecku rozrywkę. Co czwarty ankietowany przyznaje, że pozwala na korzystanie ze smartfonu lub

tabletu, ponieważ chce, aby dziecko zjadło posiłek, a 18 proc. badanych potwierdza, że udostępnia swemu dziecku urządzenia mobilne po to, aby zasnęło (Bąk, 2015).

„Higiena cyfrowa” a nasze dzieci

Korzystanie z nowych technologii powinno przyczyniać się do osobistego rozwoju, społecznego zaangażowania, jak również do wysokiego poziomu dobrostanu psychicznego. Użytkowanie multimediów jest procesem, w zależności od potrzeb:

- intuicyjnych, gdzie dzieci z łatwością radzą sobie w nawigowaniu po świecie Internetu,
- po działania skomplikowane zarezerwowane dla „segmentu IT”.

Korzystanie, czy użytkowanie cyfrowe wiąże się z pewnymi zasadami oraz zależnościami, które obowiązują również w świecie wirtualnym (od netykiety po higienę cyfrową). W przestrzeni publicznej pokutuje wyobrażenie że higiena, również ta cyfrowa sprowadza się do zabiegów szeroko pojętej opieki związanej wyłącznie z utrzymaniem czystości i higieny osobistej. To półprawda zwłaszcza, że kontekst higieny cyfrowej, zwłaszcza dzisiaj wydaje się być rozstrzygany wielowymiarowo, przez pryzmat optymalnych działań edukacyjnych. Wspiera się przy tym rozwój w różnych strefach społecznych, emocjonalnych, jak i również tych cyfrowych. Właściwa edukacja dzieci na temat higieny cyfrowej zwłaszcza przez rodziców jest dzisiaj kwestią często pomijaną. Przywołując teorię E. Eriksona, który porównuje wczesne dzieciństwo do fundamentu, gdzie od którego trwałości zależeć będzie późniejsze wzrastanie. Czym bowiem wcześniejszy etap w rozwoju, tym większe ma jego znaczenie dla jednostki.

Warto podkreślić jak wskazuje Grzelak (2000), że pamięć dorosłego sięga nie dalej niż do wieku około 3 lat, a to, co było wcześniej jest jak fundament domu – zakopany, ukryty, ale, mimo że jest niewidoczny, to na nim wszystko się opiera. Można zatem zauważyć, że okres wczesnego dzieciństwa jest czasem fundamentalnych, kluczowych i bardzo zróżnicowanych zmian, które zachodzą w każdej ze sfer funkcjonowania człowieka. Jest to czas, w którym dziecko zdobywa pierwsze doświadczenia, a które będzie podstawą jego funkcjonowania w kolejnych latach, jak sugeruje Czub (2005).

Rozwój wiedzy głównie z zakresu psychologii rozwoju dziecka i pedagogiki wczesnego rozwoju wskazuje na istotę i dalsze wzrastanie dzieci. Intensywna dynamika i tempo rozwoju dzieci zwłaszcza w pierwszych okresach życia wskazuje na dużą plastyczność we wszystkich sferach rozwoju. Rzecz jasna ten czas to szansa na maksymalną aktywizację potencjału dziecka, lecz niewłaściwe sprawowanie opieki, zaniedbania w różnych sferach jego funkcjonowania może spowodować duże problemy oraz deficyty.

Wczesne relacje międzyludzkie m.in. wpływają na właściwe funkcjonowanie społeczne oraz emocjonalne dzieci. To właśnie ograniczanie lub pozbawianie tych relacji poprzez nadużywanie multimediów przez dzieci nieraz przy nieświadomej akceptacji rodziców może pogłębić i negatywnie wpłynąć na zaburzenie właściwych interakcji międzyludzkich. Jak zaznacza Ewa Dziemidowicz (2018) do prawidłowego rozwoju dziecko potrzebuje bliskiej relacji z dorosłym – rodzicem, opiekunem

– który jest wrażliwy na jego uczucia, potrzeby i adekwatnie na nie odpowiada, który poświęca mu czas i uwagę, jest ciekawy jego świata, okazuje mu miłość i akceptację. Bezwarunkowa, niezakłócona uwaga rodzica, nastawiona na bycie z dzieckiem tu i teraz, rozwija wewnętrzne zasoby dziecka, wzmacnia jego pewność siebie, pozytywnie wpływa na odporność psychiczną dziecka.

Współczesny świat stwarza dzieciom nowe, nieznane do tej pory możliwości i szanse rozwoju i edukacji, ale także zagrożenia dotyczące ich sytuacji życiowej (Izdebska 2007). Refleksja na temat wszechobecnych smartfonów jest taka, że im więcej korzystasz z nich, tym bardziej oddalasz się od ludzi. Z używaniem telefonów zwłaszcza przez rodziców w obecności swoich dzieci wiąże się podświadoma reakcja. Urządzeniom tym niejednokrotnie użytkownik poświęcając swój czas, trzymając go w pobliżu, usilnie dbając o to urządzenie, mówiąc do niego, uśmiechając się, broniąc do niego dostępu kreuje w ten sposób urządzenie – telefon jako substytut bliskiej relacji. Co więcej emanując nim, trzymając na biurku, ustawiczne przyglądają się mu wobec innych dajemy podświadomie sygnały że to urządzenie jest ważniejsze niż inna osoba, która w danej chwili może odczuwać dyskomfort. Właściwe relacje zaczynają się dopiero wtedy, gdy telefon jest odłożony i człowiek zaczyna komunikować się off line, będąc całkowicie wylogowanym. Według zaleceń Amerykańskiej Akademii Pediatrii (AAP) dzieci poniżej 2 roku życia nie powinny mieć żadnego kontaktu z urządzeniami mobilnymi [in: Pediatrics Vol. 128 No. 5 November 1, 2011]. Akademia ostrzega również, że nadmierne korzystanie z tego typu urządzeń może prowadzić do kłopotów z nauką, trudnościami z koncentracją, czy otyłości. Należy też wziąć pod uwagę zagrożenia dla rozwoju umiejętności interpersonalnych, gdy kontakt z komputerem lub smartfonem staje się substytutem kontaktu z dorosłymi lub zabawy z innymi dziećmi. Z drugiej strony nie można nie dostrzegać tego, że nowe technologie stały się jednym z elementów kontekstu społeczno-wychowawczego najmłodszego pokolenia. Urządzenia mobilne mają nam pomagać, wspierać nas i ułatwiać nam życie. Musimy jednak pamiętać, by z nich korzystać nie zapominając o sobie i innych ludziach. Dębski i Bigaj (2019) uważają że zdrowie, relacje z bliskimi, wzajemne zaufanie to wartości, które są zawsze aktualne, a zwłaszcza dziś, w dobie nowatorskich technologii i tak powszechnej samotności w sieci. W większości ujęć teoretycznych społeczeństwo informacyjne to takie, którego najważniejszą cechą jest produkcja, gromadzenie oraz obieg informacji, i tak rozumiane jest oczywistym przejawem społeczeństwa postindustrialnego (Golka, 2005). Dodać trzeba, iż w każdej niemal sferze realnej czy wirtualnej dostrzegana jest szansa jak i zagrożenia. W przeszłości, każde nowe medium budziło niepokój i troskę np. Platon obawiał się pisma, Petrarca druku itd. Wszak to co nowe, porównuje się i ocena na tle tradycji i tego, co znane (Levinson, 1999). Postęp cywilizacyjny wszechobecne multimedia mimo, iż znane niosą w sobie pokłady niezbadanych zagrożeń zwłaszcza przez pryzmat świadomości rodziców.

Dostęp do technologii cyfrowych to dziś codzienność niemal każdego dziecka i nie jesteśmy w stanie już tego powstrzymać. Tym bardziej, że Internet to mnóstwo zalet: pomaga w nauce, w nawiązywaniu relacji z rówieśnikami w ciekawym spędzaniu czasu, itd. Aby dzieci mogły w pełni korzystać z jego potencjału, dorośli powinni zadbać o ich bezpieczeństwo w sieci. Tymczasem statystyki pokazują, że

filtry rodzinne i inne rozwiązania, które ograniczają dostęp naszych pociech do zagrożeń w Internecie, cieszą się znikomą popularnością. Tylko 11,3% nastolatków potwierdza, że ich rodzice stosują takie zabezpieczenia, a blisko 55% – że nie są objęci podobną kontrolą (Bochenek, Lange, 2019).

Ta współczesna ciągła wymiana informacji (za pośrednictwem telefonów, mediów społecznościowych, komunikatorów tekstowych, wideorozmów, na platformach gier rozrywkowych czy edukacyjnych) sprawia także, że autorytet rodzica bez przerwy konfrontowany jest z różnorodnymi punktami widzenia, wartościami i stylami życia. Próbując zinterpretować tę zmianę, współcześni badacze i naukowcy często posługują się metaforą sieci i sieciowości (zob. Raport z ogólnopolskiego badania społecznego Rodzice nastolatków 3.0, 2019). Lokalne badania zainicjowane zostały w oparciu o kampanię społeczną pod hasłem „Mama, tata, tablet” a skierowaną do rodziców przedszkolaków. Celem niniejszej kampanii było przestrzeganie rodziców przed zbyt wczesnym i niekontrolowanym udostępnianiem dzieciom urządzeń elektronicznych, jak tablety czy smartfony.

Dodać należy, że badania ogólnopolskie na zlecenie Fundacji Dzieci Niczyje, a przeprowadzone zostały w ramach projektu „Polish Safer Internet Centre w roku 2015 (Bąk 2015).

Analiza wyników przeprowadzonych badań własnych

Głównym celem badania było określenie nasilenia zjawiska korzystania z urządzeń, przez małe dzieci, które uczęszczają do samorządowych przedszkoli na terenie Miasta i Gminy Myślenice. Należy zaznaczyć, że badania miały charakter diagnostyczny i dla potrzeb niniejszego opracowania nie określono hipotez czy zmiennych.

Opracowane badania zrealizowano metodą CAWI, tj. Computer Assisted Web Interview i zostały realizowane dwutorowo: drogą elektroniczną z informacją dla rodziców oraz bezpośrednio na zebraniach z rodzicami, gdzie nauczyciele rozdawali przygotowane wcześniej ulotki z właściwymi kodem QR do w/w badania.

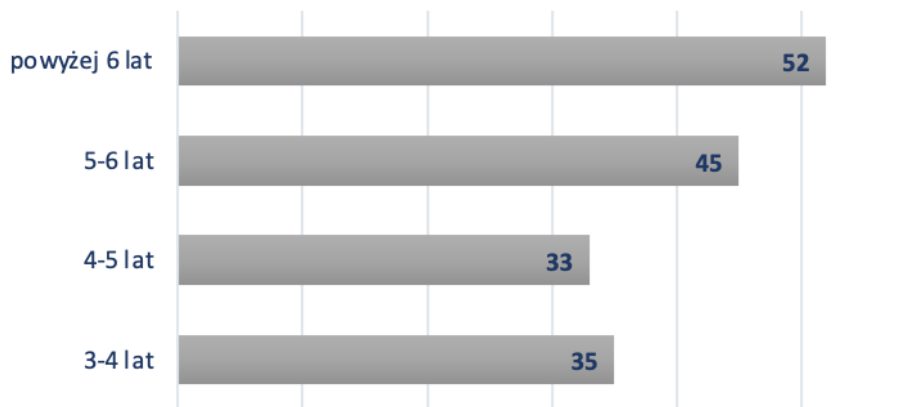
Badania zostały przeprowadzone w styczniu 2020, gdzie objęto badaniem łącznie 138 rodziców dzieci w wieku przedszkolnym, w tym 80% kobiet oraz 20% mężczyzn. Ankietowani w zdecydowanej większości tj. 90% zamieszkują w Gminie Myślenice, w innym „ośściennym powiecie” niecałe 8% a niewielki odsetek tj. 2% wskazało że zamieszkuje poza powiatem myślenickim.

Jak obrazuje wykres nr 1 z deklaracji rodziców wynika, że największą grupę dzieci, stanowią „starszaki”, co wskazało łącznie 32% rodziców, dzieci w wieku 5–6 lat to 27% a 21% z nich przyznaje że posiada „maluszki” w wieku 3–4 lata. Najmniej liczną grupę stanowią dzieci w wieku 4–5 lat, co wskazało łącznie ok. 20% rodziców biorących udział w badaniach.

Rodzice jak przyznają w przeprowadzonych badaniach w swoich mieszkaniach posiadają sprzęt multimedialny z czego największą popularnością jest dla 96% telefon typu smartfon z możliwością połączenia z Internetem. Laptop i komputer stacjonarny posiada 86% ankietowanych a multimedialny tablet, aż 51 % rodziców. Co trzeci respondent deklaruje że w standardowym wyposażeniu mieszkania jest

konsola do gier (np. X-box, Playstation) a niewiele, ok 4% ankietowanych posiada konsolę przenośną (np. Gameboy, PSP).

Dzieci w wieku przedszkolnym

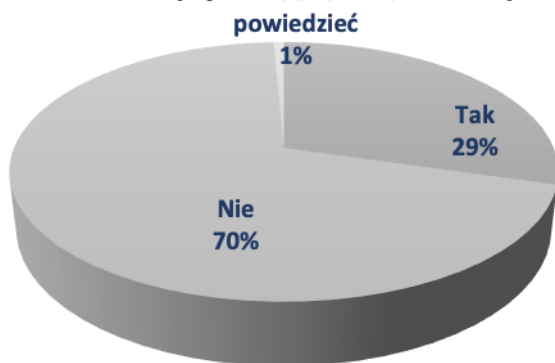


Wykres nr 1. Deklaratywność posiadania dzieci w wieku przedszkolnym

Źródło: Badania własne

Tylko niespełna 1% deklaruje, że nie posiada żadnych sprzętów do masowej komunikacji i rozrywki. Coraz częściej coś, co powinno uzupełniać i wspomagać proces wychowania kompletnie zastępuje rodziców lub „wyklucza z realnego świata”. Takim „złodziejem” czasu jest niekontrolowane funkcjonowanie dzieci w świecie wirtualnym. Ankietowani przyznali, że urządzenie multimedialne na własność posiada niespełna 29% wszystkich dzieci a 1% respondentów wskazuje, iż trudno im powiedzieć.

Czy Pana(i) dziecko posiada własne urządzenie mobilne (np. smartfon, tablet)?



Wykres nr 2. Posiadanie przez dziecko własnego urządzenia multimedialnego

Źródło: Badania własne

Kolejnym ważnym pytaniem z perspektywy badacza, było: Z których z wymienionych urządzeń, które są w Pana(i) domu, wliczając te należące do dziecka, korzysta Pana(i) dziecko? Na podstawie przeprowadzonych badań wynika, że największą popularnością cieszy się wśród dzieci telefon typu smartfon z możliwością połączenia z Internetu, co wskazało ok. 62% ankietowanych. Dużą popularnością są inne multimedialne urządzenia tj. komputer stacjonarny, laptop w opinii 37% oraz tablet podłączony do Internetu 33%. Świat rozrywki zamyka konsola do gier, gdzie 21% dzieci ankietowanych z niej korzysta. Tylko 1% wskazań dotyczyło przenośnej konsoli do gier. Jak pokazują badania 15 % ankietowanych rodziców wskazało że ich dzieci nie korzysta z żadnych urządzeń multimedialnych. Może to być sygnał, że samodzielne korzystanie przez dzieci jest mocno ograniczone lub samo „serfowanie” odbywa się w obecności rodzica. Kolejnym pytaniem ankietowym skierowanym do rodziców było uzyskanie informacji czy ich dzieci uczestniczyły w określonych czynnościach za pośrednictwem multimediiów tj. oglądanie, granie czy przeglądanie. Pytanie to otwiera przed badaczem zakres działań i czynności, które dziecko już zrealizowano lub neguje czynności związanymi z określonymi czynnościami i aktywnościami wirtualnymi. Odpowiedzi prezentuje poniższa tabela nr 1.

Tabela nr 1. Inicjacja działań i aktywności multimedialnej

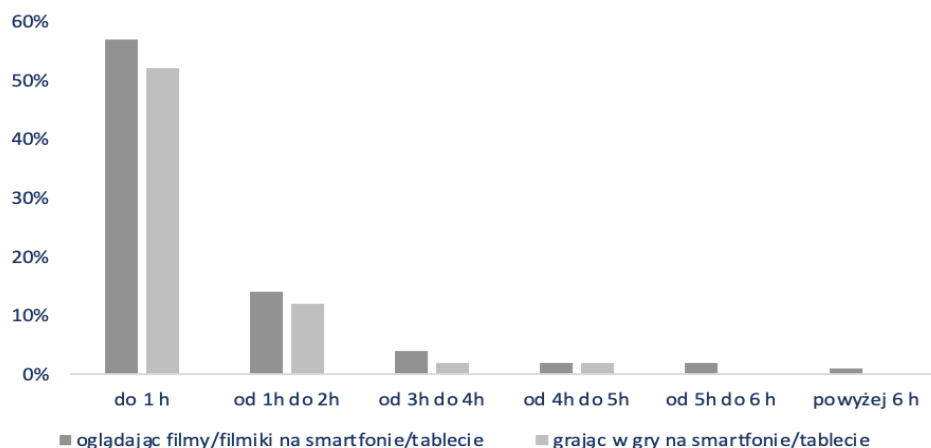
Czy Pana(i) dziecko kiedykolwiek ...?		
Wykaz czynności	Tak	Nie
Oglądało filmy/filmiki na laptopie/komputerze stacjonarnym	73%	27%
Oglądało filmy/filmiki na smartfonie/tablecie	92%	8%
Grało w gry na laptopie/komputerze stacjonarnym	44%	56%
Grało w gry na smartfonie/tablecie lub korzystało z innych aplikacji mobilnych	72%	28%
Grało w gry na konsoli	32%	68%
Przeglądało strony internetowe	31%	69%
Bawiło się smartfonem/tabletem bez konkretnego celu	29%	71%
Wyszukiwało treści w Internecie – np. filmiki, aplikacje	42%	58%

Źródło: Badania własne

Jak wynika z przeprowadzonych badań 92% dzieci oglądało filmy/filmiki na smartfonie/tablecie a 73% do tego wykorzystuje laptop lub komputer stacjonarny. Podobnie sytuacja kształtuje się jeśli chodzi o korzystanie i granie z multimedialnych gier sieciowych, co wskazuje że grało w gry na smartfonie/tablecie lub

korzystało z innych aplikacji mobilnych, ok. 72% dzieci a 44% z nich korzystało w tym celu laptopa lub komputera stacjonarnego. Najmniej wskazań rodzice typują, iż ich dzieci bawią się smartfonem/tabletem bez konkretnego celu tj. 71%, samodzielnie przegląda strony internetowe tj. 69% oraz gra i korzysta z konsoli do gier tj. 68%. Ciekawym odniesieniem do interpretacji wyników uzyskanych badań było kolejne pytanie ukierunkowane do rodziców, którzy zaznaczyli odpowiedź, iż ich dzieci grały w gry na smartfonie/tablecie lub korzystały z innych aplikacji mobilnych oraz z jakiego typu gier i aplikacji mobilnych korzystali dzieci. Jak pokazuje analiza przeprowadzonych badań 69% dzieci korzystało z aplikacji edukacyjnych – typu puzzle, memory. Dzieci równie często korzystały z różnych aplikacji rozwijających kreatywność – typu rysowanie, tworzenie muzyki tj. 57% jak i również chętnie grały w grach sieciowych tj. 49%. Niewiele ok. 19% dzieci korzystało również z innych aplikacji a 7% rodziców przyznaje że nie wie lub nie ma kontroli nad funkcjonowaniem dzieci w sieci. Istotnym pytaniem jest częstotliwość korzystania z multimediów z którego wynika, że najwięcej czasu oraz codziennie dzieci spędza na oglądaniu filmów na smartfonie/tablecie, tj. 29%. Jak pokazują wyniki 17% dzieci codziennie gra w gry a ok. 14% samodzielnie wyszukują zróżnicowanej treści w Internecie – jak np. filmiki, aplikacje.

Dzienny czas dziecka spędzony „ze smartfonem/tabletem”



Wykres nr 3 Dzienny czas ekranowy – smartfon/tablet

Źródło: Badania własne

Czas spędzony na korzystaniu z multimediów to ważny problem niejednokrotnie bagatelizowany przez rodziców. W niniejszych badaniach wyraźnie krystalizuje się tendencja, że dzieci najwięcej czasu spędzają oglądając i grając na smartfonie, co zostało w sposób czytelny zobrazowane w powyższym wykresie nr 3.

Jak wskazują wyniki przeprowadzonych badań ok. 57% dzieci w wieku 3–6 lat codziennie ogląda filmy na mobilnym urządzeniu typu smartfon lub tablet a 52% do 1 h gra na grach. Około 14% dzieci ogląda od 1h do 2h filmy a 12% z nich gra codziennie na multimedialnych urządzeniach mobilnych. Niewielki odsetek dzieci

według wskazań rodziców dzienny czas ekranowy spędza ze smartfonem tj. 6% oglądając filmy, natomiast 3% z nich gra od 3h do 4h dziennie. Jak widać na w/w wykresie zarówno oglądanie jak uczestnictwo w grach online, stanowią dużą aktywność dzieci w tym zakresie. Jak wskazują wyniki badań, łączny odsetek dzieci, które dziennie spędzają czas przed ekranem komputerów, telewizji, telefonów, konsoli oglądając filmy, bajki w codziennym zakresie godzinnym od 3–4 h wynosi ok 12%. Dzieci, którzy czas spędzają tylko grając w grach udostępnionych na powyższych urządzeniach wynosi łącznie ok 8%. Dodać należy, że czas dziennego funkcjonowania on line dla małych dzieci przekraczając 3 lub 4 godziny winno budzić pewną refleksję rodziców na temat dalszego wzrastania czy funkcjonowania w realu. Przesycenie obrazami, dynamiką, dźwiękiem, kolorem i ogólnym ruchem sztucznie wywołując stymulację bodźcową, co w konsekwencji może mieć wpływ na późniejsze negatywne zachowania w funkcjonowaniu psychospołecznym rozwoju dzieci. Zresztą, jak pokazują wyniki badań, aktywność multimedialną wykazują już dzieci w wieku 3 lat i młodsze a sama inicjacja ma miejsce niejednokrotnie od okresu niemowlęcego. To właśnie świadomość rodziców lub opiekunów dzieci winna być „pielęgnowana” by nie nasycać i nie stymulować swoich dzieci w sposób niekontrolowany pozostawiając je samotnie z wirtualnością.

To właśnie towarzyszenie od najmłodszych lat przez świadomych rodziców wzmacnia właściwe postawy i pielęgnuje właściwe role. Jak obrazują poniższe wyniki badań 58% rodziców zawsze wraz z dzieckiem/mi ogląda filmy na urządzeniach multimedialnych typu komputer czy laptop a 52% z nich te filmy ogląda również na mobilnych urządzeniach jak smartfony czy tablety. Jak wskazują rodzice tj. 46% z nich przyznaje że towarzyszy swojemu dziecku, gdy ono gra w gry lub korzysta w celach rozrywkowych z telefonu - smartfonu.

Na drugiej skrajnej znajdują się wskazania rodziców, iż nigdy w takich czynnościach jak np. pomoc czy udział w grach na konsolach swoim dzieciom nie towarzyszyło, co wskazało ok. 27% ankietowanych.

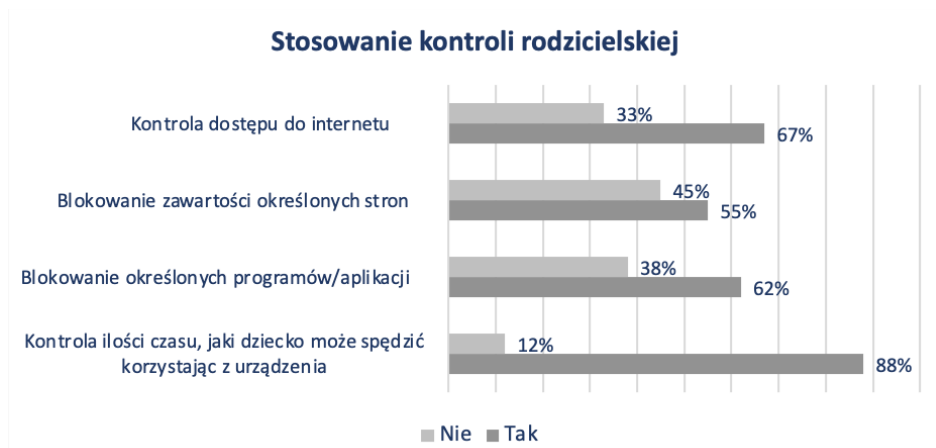
Tabela nr 2. Rodzic „towarzyszący” dziecku

Jak często towarzyszy Pan(i) (lub inny dorosły opiekun dziecka) dziecku, podczas gdy ...?				
Wykaz czynności	Zawsze	Czasami	Nigdy	Nie wiem
Oglądało filmy/filmiki na laptopie/komputerze stacjonarnym	58%	21%	11%	10%
Oglądało filmy/filmiki na smartfonie/tablecie	52%	35%	9%	4%
Grało w gry na laptopie/komputerze stacjonarnym	43%	18%	23%	16%
Grało w gry na smartfonie/tablecie lub korzystało z innych aplikacji mobilnych	46%	30%	15%	9%
Grało w gry na konsoli	40%	13%	27%	20%
Przeglądało strony internetowe	43%	16%	19%	22%

Bawiło się smartfonem/tabletem bez konkretnego celu	40%	15%	25%	20%
Wyszukiwało treści w Internecie – np. filmy, aplikacje	42%	17%	19%	21%

Źródło: Badania własne

To również brak zainteresowania jak pokazują wyniki, co czwartego rodzica, co ich dziecko szuka w sieci bawiąc się telefonem bez konkretnego celu. Wiadomą rzeczą, że świat wirtualny skrywa również „ciemną stronę” na, którą narażeni są wszyscy użytkownicy wirtualności łącznie lub przede wszystkim dzieci. Eksperymentując, serfując bez nadzoru małe dzieci narażone są nie tyle na treść, co obsceniczne zdjęcia, filmy, pornografię i inne negatywne lub trudne emocje, najczęściej z uwagi na ich wiek rozwojowy nie do końca zrozumiałe. W tym kontekście respondenci odpowiadali na pytanie ankietowe: Czy stosuje Pan(i) któreś z poniższych metod kontroli rodzicielskiej?. Wyniki w formie graficznej prezentuje wykres nr 4. To kontrola czasu, który spędzają dzieci przed „monitorem” wg. 88% ankietowanych oraz fizyczna kontrola dostępu do Internetu wg. 67% respondentów jest optymalnym rozwiązaniem na właściwe pełnienie nadzoru nad swoimi dziećmi. Jak ukazują w/w dane rodzice stawiają na tradycyjne sposoby kontroli a tylko w niewielkim stopniu posiłkują się aktualnymi aplikacjami czy systemowymi uprawnieniami do technicznej kontroli rodzicielskiej. Kontrola taka może usprawnić i odciążyć świadomego rodzica tak, iż ich dziecko w Internecie będzie bardziej bezpieczne a samo komfortowe będzie bardziej komfortowe (zarówno dla dziecka oraz samego rodzica). Eliminując w ten sposób zagrożenia na etapie samego urządzenia jak i również rutera, czy już samego dostawcę sieciowego domowego Internetu w prosty sposób wzmacniamy i chronimy bezpieczeństwo swoich dzieci.



Wykres nr 4. Rodzice a ograniczenia korzystania z Internetu przez dzieci

Źródło: Badania własne

Kolejne pytanie to motywy lub tzw. „karty przetargowe” jakimi kierują się rodzice wykorzystując lub używając ich jako siłę argumentów pozwalając na używanie multimediów przez ich dzieci. Czy zdarza się że „idąc na kompromis” z dzieckiem wymuszają określone zachowania na zasadzie podporządkowania się czy gratyfikacji w nagrodę. Wyniki zobrazowane są w tabeli nr 3.

Tabela nr 3. Korzystanie z multimediów a przyzwolenie rodziców

Czy zdarza się, że pozwala Pana(i) dziecku korzystać z urządzenia mobilnego?		
Wykaz czynności	Tak	Nie
Aby ułatwić dziecku zasypianie	7%	93%
Aby dziecko zjadło posiłek	31%	69%
Aby zapewnić dziecku zajęcie/ rozrywkę, w sytuacji w której musi Pan/ Pani zająć się swoimi sprawami	67%	33%
W nagrodę	50%	50%

Źródło: Badania własne

Jak wskazuje analiza badań własnych zamieszczonych w tabeli nr 3 rodzice nie udostępniają urządzenia mobilnego swoim dzieciom „wymuszając” na nich zasypianie, co wskazało, aż 93% respondentów. Dla 69% posiłek dzieci odbywa się poza dostępem wzrokowym od multimediów. Jednak dla 67% ankietowanych, czasowe zajęcie się przez dziecko wirtualnymi rozrywkami, stanowi alternatywę by rodzic swoje obowiązki wykonał bez zakłóceń. Respondenci zgodnie podzieli się na 2 równe grupy 50% na 50% dla których na jednej szali pozwolenie na dłuższy czas ekranowy będzie doskonałą „kartą przetargową i nagrodą dla dzieci” a dla drugiej grupy tak postawione argumenty będą nie etyczne oraz mało wychowawcze.

Podsumowanie i wnioski końcowe

Ciekawość, chęć eksperymentowania, próbowania czy smakowania jest nieodzownym elementem świata dzieci. Dzisiaj próby poszukiwania przenoszone są na grunt multimediów z których tak chętnie korzystamy. Nie tylko przez naśladownictwo czy odzwierciedlanie, lecz własny rozwój dzieci są już częściej „online – zalogowane, niż – offline – wylogowane”. To jak zostanie to wykorzystane lub zaprzepaszczone w znacznej mierze zależy od rodziców. Po stronie świadomego rodzica zależeć będzie dynamika rozwoju swoich dzieci, czy będzie ona właściwie motywowana i wspierana czy też ustawiczne gaszona i spychana na margines... nie tylko realny lecz również wirtualny. Odnośnikiem właściwych działań będzie świadomy rodzic, który będzie bezpiecznie wprowadzał swoje dzieci w świat, gdzie Internet stał się ustawicznym i nieodłącznym jego elementem.

By właściwie interpretować i wskazywać kierunki funkcjonowania zarówno w realu jak i życiu wirtualnym świadomi rodzice winni, m.in:

- budować swoje poznanie i świadomość na wiedzy, ustawicznie zdobywać umiejętności korzystania z mediów cyfrowych, w tym z urządzeń mobilnych,
- posługiwać się ustalonymi i przestrzeganymi zasadami (netykietą) w korzystaniu z urządzeń multimedialnych oraz dostępnych narzędzi komunikacji,
- uczyć empatii oraz szacunku dla drugiego człowieka, a podmiotowość jest pożądana,
- rodzic winien być wzorem dla swojego dziecka, tak więc to on musi dawać widoczny obraz w jaki zrównoważony sposób korzystać z multimediiów,
- wirtualne znajomości nie zastąpią realnych relacji międzyludzkich,
- dzieciom do 2 roku życia nie udostępniać multimediiów, a późniejszym okresie wzrastania ustawicznie im towarzyszyć,
- rozmawiać, pobudzać pasję, wzmacniać i ustawicznie dbać i pielęgnować właściwe relacje,
- „bohaterstwo rodzicielskie” to wiarygodność, odpowiedzialność i bezgraniczna świadoma miłość.

Multimedialny świat dzieci został stworzony przez dorosłych i nikt nie jest w stanie tego zatrzymać. Postęp cywilizacyjny wymusza określone działania i proponuje coraz bardziej skomplikowaną wirtualność. Z natury człowiek boi się czegoś, czego nie zna. Wzmacniając percepcję rodziców oraz zdobywając wiedzę na temat funkcjonowania urządzeń multimedialnych, świata on line budujemy samoświadomość, przekazywaną dzieciom. Fundamentem funkcjonowania bowiem jest poczucie bezpieczeństwa jak i również dojrzałej świadomości licznych zagrożeń w świecie realnym oraz życiu wirtualnym.

Bibliografia

- Bąk A. (2015). *Raport z badania nt. Korzystanie z urządzeń mobilnych przez małe dzieci w Polsce. Wyniki badania ilościowego*. Warszawa: Wydawnictwo Fundacja Dzieci Niczyje.
- Bochenek M., Lange R. (red.). (2019). *Nastolatki 3.0. Raport z ogólnopolskiego badania uczniów*. Warszawa: NASK – Państwowy Instytut Badawczy.
- Czub M. (2005). Wiek niemowlęcy. Jak rozpoznać potencjał dziecka?. W: A.I. Brzezińska (red.), *Psychologiczne portrety człowieka*. Gdańsk: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne.
- Dębski M., Bigaj M. (2019). *Młodzi Cyfrowi. Nowe technologie. Relacje. Dobrostan*. Gdynia: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne.
- Eurostat Statistics Explained, (2017), Digital economy and society statistics – households and individuals, (09.06.2020).
- Golka M. (2005). *Czym jest społeczeństwo informacyjne?* „Ruch prawniczy, ekonomiczny i socjologiczny.” ROK LXVII, zeszyt 4. Pobrano z: https://repozytorium.amu.edu.pl/bitstream/10593/5615/1/19_Marian_Golka_Czym%20jest%20spo%5%82e-cze%5%84stwo%20informacyjne_253-265.pdf (09.06.2020).
- Grzelak S. (2000). Buduje się od fundamentów. W: T. Ogrodzińska (red.), *Małe dziecko – znaczenie wczesnej edukacji*. Warszawa: Wydawnictwo PFDiM.
- Izdebska J. (2007). Współczesne dzieci – sukcesy i porażki. W: R. Piwowarski (red.), *Dziecko. Sukcesy i porażki*. Warszawa: Wydawnictwo Instytut Badań Edukacyjnych.

- Karwowska-Struczyk M. (2000). *Nisze ekologiczne a rozwój dziecka*. Warszawa: Wydawnictwo Instytut Badań Edukacyjnych.
- Kopaczyńska I., Olczak A. (red.). (2016). *Wybrane problemy opieki i edukacji dzieci do trzeciego roku życia*. Zielona Góra: Wydawnictwo Fundacja Edukacja – Demokracja – Rozwój
- Lange R., Bochenek M., Wrońska, A., Niedzielska-Barczyk D., (2018). *Raport. Dziecko w świecie smartfonów*. Warszawa: NASK – Państwowy Instytut Badawczy, zob. bit.ly/dzsmart (09.06.2020).
- Levinson P. (1999). *Miękkie ostrze. Naturalna historia i przyszłość rewolucji informacyjnej*, H. Jankowska, (przeł.). Warszawa: Wydawnictwo Literackie MUZA S.A.
- Orange Polska (2016), *Rodzice i dzieci wobec zagrożeń dzieci w Internecie. Raport z badania przygotowany przez TNS Polska S.A. na zlecenie Orange Polska, we współpracy z Fundacją Orange i Fundacją Dajemy Dzieciom Siłę*, zob. bit.ly/rdwzagr (09.06.2020).
- Policy statement. (2011). *Media use by children younger than 2 years*, „Pediatrics” Vol. 128 No. 5 November 1.
- Red. Lange R. (red.). (2019). *Raport z ogólnopolskiego badania społecznego Rodzice nastolatków 3.0*. Warszawa: Wydawnictwo NASK Państwowy Instytut Badawczy.
- Rywczyńska A., Wójcik Sz. (red.). (2018). *Bezpieczeństwo dzieci i młodzieży online. Kompendium dla rodziców i profesjonalistów*. Warszawa: Polskie Centrum Programu Safer Internet, zob. <https://www.saferinternet.pl> (09.06.2020).

Multimedia children world and parents' awareness

Abstract:

The article is an attempt to define and term what is parents' awareness in the context of multimedia children functioning in the virtual world. Own research concerns the perception of parents from Myślenice commune on the children multimedia world in preschool age. Through the analysis of the research, the author interprets and tries to systematize what are the mature attitudes of parents.

In addition, author's intention was that parents wisely and consciously was creating process of upbringing, their children and at the same time they did not insulate or ruled out form virtual world. Summary and the final conclusions end this article.

Keywords: children, multimedia initiation, parents' awareness