

**Rola rodziców w rozwoju zainteresowania programami telewizyjnymi
i grami komputerowymi u dzieci w wieku przedszkolnym**

**The role of parents in fostering an interest in television programmes
and computer games in pre-school children**

Emilia Potembska

Katedra i Klinika Psychiatrii Uniwersytetu Medycznego w Lublinie

Streszczenie

Współczesne dzieci bardzo chętnie grają w gry komputerowe i oglądają telewizję, gdyż likwidują one poczucie nudy oraz wypełniają czas, gdy rodzice zajęci są pracą. Dostępne gry komputerowe i filmy animowane pełne są agresji i przemocy. Oglądanie tego typu scen przez dzieci stwarza niebezpieczeństwo naśladowania przez nie tych zachowań w realnym życiu.

Celem badań była analiza programów telewizyjnych oglądanych przez dzieci w wieku przedszkolnym oraz gier komputerowych, które kupują im rodzice. Udzielono odpowiedzi na pytanie: dlaczego gry komputerowe są atrakcyjne dla dzieci w wieku przedszkolnym?

Grupa badana: Badaniami objęto 91 dzieci (54% dziewcząt i 46% chłopców) w wieku od 4 do 6 roku życia. W rodzinie pełnej wychowuje się 87% dzieci.

Wyniki: W pracy przeanalizowano odpowiedzi, jakich udzielały dzieci na następujące pytania: „czy rodzice bawią się z dziećmi?”, „czy dziecko korzysta z komputera?”, „czy lubi grać w gry komputerowe i dlaczego?”, „jak dzieci są karane przez rodziców?”. Około 32% dzieci twierdziło, że rodzice nie bawią się z nimi ponieważ: „pracują i późno wracają do domu”, „mama gotuje i nie ma czasu”. Korzystać z komputera i grać w gry komputerowe lubi 90% badanych przedszkolaków, a 67% informuje, że rodzice kupują im gry komputerowe, ponieważ o nie proszą, w nagrodę, gdy są grzeczne lub też aby dziecku „nie nudziło się”. Rodzice 36% badanych karze dzieci zabraniając im korzystać z komputera i oglądać telewizję.

Wnioski: Gry komputerowe i telewizja nie powinny być traktowane przez rodziców jako możliwość odpoczynku, ale powinny być okazją do wspólnego spędzania czasu z dzieckiem, wspólnej zabawy czy nauki. Traktowanie przez dorosłych filmów i gier komputerowych jako nagrody dla dziecka, zastępowanie przez komputer zabawy z rówieśnikami oraz niekontrolowanie czasu jaki ich dziecko spędza przed ekranem komputera czy telewizora może przyczyniać się do rozwoju uzależnienia od komputera czy Internetu w dorosłym życiu.

Summary

Contemporary children are eager to play computer games and watch TV as these eliminate the sense of boredom and fill the time when the parents are busy working. Computer games and movies available on the market are full of aggression and violence. Children who watch violent scenes may want to imitate aggressive behaviour in real life.

The aim of the study was to analyze television programmes watched by pre-schoolers and computer games bought for them by their parents. An answer was given to the question of why computer games are attractive to pre-school children.

Participants: The participants were 91 children (54% girls and 46 boys) aged 4-6 years old. 87% of the participants were being brought up in complete families.

Results: In the study, the children's answers to the following questions were analyzed: "do your parents play with you?", "do you use the computer?", "do you like to play computer games and why?", and "how are you punished by your parents?" About 32% of the children said that their parents did not play with them because "they worked late hours" and that "mum had no time because she was busy cooking". 90% of the surveyed pre-schoolers liked using the computer and playing computer games, and 67% reported that they received computer games from their parents because they asked for them or as a reward for good behaviour or because the parents did not want them to "get bored". The parents of 36% of the participants punished their offspring by not allowing them to use the computer or to watch TV.

Conclusions: Computer games and television should not be treated by parents as ways of getting some rest, but ought to provide an opportunity to spend time together with the child, to play and learn in each other's company. By using movies and computer games to reward their children, allowing computers to replace their children's interactions with peers, and by failing to control the amount of the time spent by their children in front of a computer or TV screen, adults may contribute to the development of computer or Internet addiction in their children's adult lives.

Słowa kluczowe: dzieci, gry komputerowe, telewizja, rodzice

Keywords: children, computer games, television, parents

Wstęp

We współczesnym świecie powszechny dostęp do mediów (telewizja, Internet, filmy) spowodował, że stanowią one główne źródło informacji o otaczającym je świecie.

Z badań OBOPu [1], przeprowadzonych w 2003 roku wynika, że dzieci w wieku do 6 roku życia oglądają programy telewizyjne około 80 minut dziennie, a 16% dzieci od trzeciego do szóstego roku życia ogląda telewizję przez cztery godziny dziennie lub dłużej [2].

McKenney i wsp. [3] zwracają uwagę, że umiejętność samodzielnego uruchamiania gier komputerowych opanowało 45% dzieci w wieku około 4 lat i aż 92% w wieku od 7 do 12 roku życia. Marsh i wsp. [4] informują, że dzieci korzystając z komputera najchętniej grają w gry komputerowe oraz oglądają filmy na DVD. Wśród programów telewizyjnych największą popularnością cieszą się kreskówki na kanale Cartoon Network, reklamy, dobranocka, programy rozrywkowe [5].

Dzieci bardzo chętnie grają w gry komputerowe ponieważ: mogą decydować o przebiegu akcji, wpływać na losy bohaterów, mają możliwość wielokrotnego powtarzania określonych fragmentów gry, co pozwala im przyzwyczaić się do pełnych przemocy scen. Fabuła gier komputerowych jest najczęściej skonstruowana tak, że gracz, aby osiągnąć cel musi zabijać i stosować przemoc. Agresja w wirtualnej rzeczywistości jest nagradzana przejściem do dalszego etapu gry, odnalezieniem ukrytego skarbu. Dzięki temu gracz, a zwłaszcza najmłodszy użytkownik zaczyna uważać agresję i przemoc za jedyną metodę rozwiązywania problemów. Ponadto gry komputerowe bardzo silnie angażują dzieci emocjonalnie, likwidują poczucie nudy. Gry zastępują realnych towarzyszy zabaw, a obecność drugiej osoby staje się niepotrzebna, ponieważ zastępuje ją komputer.

Dostępne na rynku gry komputerowe polegają w znacznej mierze na walce, w związku z tym spotykamy się w nich z nadreprezentacją agresji w stosunku do otaczającej nas rzeczywistości. Gracz przyzwyczaja się do szerszego, niż w rzeczywistości rozpowszechnienia przemocy w relacjach interpersonalnych. Powstaje wówczas przekonanie, że zachowania agresywne są powszechnie przyjęte, nie budzą więc poczucia winy. Wielokrotne oglądanie scen przedstawiających walkę i zabijanie, według Griffithsa [6], wywołuje początkowo silne pobudzenie emocjonalne, a z czasem staje się coraz bardziej obojętne. Następuje opisywane przez Rule i Ferguson [7] zjawisko desensytyzacji, a więc zubożenie na tego typu

sceny, które muszą być coraz bardziej brutalne i wstrząsające, żeby wywołać reakcję. Badania Bandury [8,9] wykazały, że dzieci naśladują oglądane w filmach zachowania agresywne, rozwijają je i uogólniają na inne sytuacje. W swoim eksperymencie Bandura [9] pokazywał dzieciom film, na którym dorosła osoba niszczyła manekina. Następnie dzieci oglądające opisany film bawiły się z podobnym manekinem i również niszczyły go – robiąc to też w sposób nie obserwowany na filmie. Dzieci, które nie oglądały wcześniej filmu, nie niszczyły manekina podczas zabawy z nim. Dzieci oglądające agresywne zachowania nie tylko je naśladują, ale wymyślają również nowe formy agresji, nie obserwowane wcześniej. W związku z negatywnym wpływem gier komputerowych, zwłaszcza na najmłodsze dzieci, rodzice powinni wiedzieć w jakie gry grają ich dzieci oraz kontrolować czas spędzany przez dziecko przed ekranem komputera czy telewizora.

Celem przedstawionych w artykule badań była analiza programów telewizyjnych oglądanych przez dzieci w wieku przedszkolnym oraz gier komputerowych, które kupują im rodzice. Udzielono odpowiedzi na pytanie: dlaczego i jakie gry komputerowe są atrakcyjne dla dzieci w wieku przedszkolnym?

Grupa badana

Badaniami objęto 91 dzieci (54% dziewcząt i 46% chłopców) w wieku od 4 do 6 roku życia.

W pracy zastosowano Ankietę własnej konstrukcji, której pytania odczytywano dzieciom. Dzieci rysowały również ulubionego bohatera gier komputerowych lub programów telewizyjnych.

Wyniki

W pracy przeanalizowano odpowiedzi, jakich udzielały dzieci na następujące pytania: „czy rodzice bawią się z dziećmi?”, „czy dziecko korzysta z komputera?”, „czy lubi grać w gry komputerowe i dlaczego?”, „jak dzieci są karane przez rodziców?”, „ile czasu dziecko spędza przed telewizorem?”.

Około 32% dzieci twierdziło, że rodzice nie bawią się z nimi ponieważ: „*pracują i późno wracają do domu*” (24 osoby), „*mama gotuje i nie ma czasu*” (3 osoby). Poniżej podano kilka odpowiedzi, jakich udzielały przedszkolaki, na pytanie o ilość czasu spędzanego przed telewizorem: „*w sobotę - cały dzień*”, „*w weekendy prawie cały dzień*”, „*u babci długo, bo nikt nie krzyczy*”, „*długo, jak jestem u babci to cały dzień, mama się cieszy, że sam się tak długo sobą zajmuję*”, „*jak wracam z przed-*

szkola to oglądam telewizję do wieczora”, „jak mama nie ma czasu, to mówi: idź obejrzyj bajkę”

Korzystać z komputera i grać w gry komputerowe lubi 90% badanych przedszkolaków. Rodzice 33 dzieci kupuje im gry komputerowe, ponieważ o nie proszą, 21 przedszkolaków otrzymuje od rodziców gry w nagrodę, a 6 dzieci dostaje gry, aby „nie nudziły się”. Rodzice 36% badanych zabraniają korzystać z komputera i oglądać telewizję, gdy chcą dziecko ukarać.

Na pytanie: co jest ciekawego w grach komputerowych, dzieci odpowiadały: „*chłopczyk, który lata, nie jest mu smutno jak go zabiją*”, „*można kimś kierować*”, „*można strzelać*”, „*można ustawiać bomby, rakiety*”, „*są walki*”, „*zabijanie potworów*”, „*można kogoś zabić, jeździć samochodem*”, „*można zabijać złodziei*”, „*rozbijać samochody*”, „*można strzelać jak żołnierze*”, „*można leczyć albo zabijać*”, „*można sobie wyobrazić, że się tam jest*.”

Chłopcy zapytani o ulubioną grę komputerową najczęściej wymieniali: „*wyścigi samochodowe i motocyklowe*” (21%), „*strzelanie*” (12%) oraz tytuły bajek: „*Spiderman*” (12%), „*Batman*” (7%), „*Power Rangers*” (10%), „*Hugo*” (10%), natomiast dziewczynki najchętniej oglądają: „*Barbie*” (24%), „*Kubusia Puchatka*” (8%), „*Piotrusia Pana*” (4%).

Rysunki (1-4) przedstawiają ulubionych bohaterów z gier komputerowych i programów telewizyjnych badanych przedszkolaków.

Dzieci spędzające dużą ilość czasu przed komputerem oraz grające w gry komputerowe najczęściej rysują zniekształcone postaci bohaterów z bronią.

Dyskusja

Otrzymane na podstawie badań wyniki wskazują, że około 32% rodziców, według relacji dzieci, nie ma czasu na zabawę z nimi, a 36% rodziców karze swoje dzieci zabraniając im grania w gry komputerowe i oglądania telewizji. Dane zawarte w raporcie naukowców z Uniwersytetu Kalifornijskiego [10] wskazują, że 57% rodziców ogranicza dzieciom dostęp do komputera i telewizji, żeby je ukarać.

Wyniki badań własnych uzyskane na podstawie wypowiedzi przedszkolaków informują, że rodzice chętnie pozwalają im oglądać telewizję, ponieważ mają wówczas czas na inne zajęcia. Dzieci pytane o ilość czasu spędzanego na oglądaniu bajek często odpowiadają, że po powrocie z przedszkola oraz w weekendy cały dzień spędzają przed telewizorem. Wyniki własnych obserwacji są zgodne z badaniami sondażowymi OBOPu [1], których wynika, że dzieci w wieku do 6 roku życia oglądają programy telewizyjne około 80 minut dziennie, oraz badaniami IQS/Quant [2], według których 16% dzieci od trzeciego do szóstego roku życia ogląda telewizję przez cztery godziny dziennie lub dłużej.



Ryc. 1. „Żółwie Ninja”



Ryc. 2. „Żółwie Ninja”



Ryc. 3. „Power Rangers”



Ryc. 4. „Power Rangers”

W przeprowadzonych badaniach własnych przedszkolaki na pytanie: dlaczego interesują się grami komputerowymi, udzieliły następujących odpowiedzi: „są walki”, „można strzelać i zabijać potwory” oraz „można rozbijać samochody”. Wyniki badań własnych są zgodne z przytaczanymi przez Więczkowską [11] wypowiedziami dzieci, które informują, że najbardziej podoba się im: „ściganie się z samochodami”, „kradzieże aut”, „rozjeżdżanie ludzi i mutantów”, „prędkość i możliwość zniekształcenia pojazdu”, „rywalizacja”.

Brak spędzania przez rodziców czasu wspólnie z dzieckiem i pozwalanie mu aby jedyną rozrywką był komputer lub telewizor może prowadzić do pogorszenia komunikacji z dzieckiem. Konflikty oraz niezadowolenie z relacji w rodzinie mogą prowadzić do uzależnienia od gier komputerowych czy Internetu [12,13].

Wnioski

Gry komputerowe oraz czas spędzany przez dziecko przed monitorem komputera czy telewizora nie powinien być przez rodziców traktowany jako czas ich odpoczynku, możliwości „spokojnej” pracy, „świętego spokoju” od dziecka, ale okazją bycia z nim, wspólnej zabawy, nauki, zaspokajania różnych potrzeb emocjonalnych: potrzeby bliskości, wsparcia, akceptacji, itp.. Rodzice, którzy pokazują swoim dzieciom, że filmy, gry komputerowe mogą być nagrodą, sposobem zabicia nudy, samotności, nawiązania relacji interpersonalnych sami przyczyniają się do rozwoju u nich uzależnienia od Internetu i komputera.

Piśmiennictwo

1. TNS OBOP badanie przeprowadzone w listopadzie 2003. www.tnsglobal.pl
2. IQS/ Quant, 2008. Dziecko przed telewizorem. <http://wyborcza.pl>
3. McKenney S., Voogt J. Technology and young children: How 4-7 year olds perceive their own use of computer. *Comp. Hum. Behav.*, 2010; doi:10.1016/j.chb.2010.01.002.
4. Marsh, J., Brooks, G., Hughes, J., Ritchie, L., Roberts, S., Wright, K. Digital beginnings: young children's use of popular culture, media and new technologies. University of Sheffield; Sheffield: 2005.
5. Marcalik M. Dziecko w świecie reklamy. *Wychowanie na co dzień*, 2000; 4/5.
6. Griffiths M. Czy gry komputerowe szkodzą dzieciom? *Nowiny Psychologiczne*, 1995; 4: 35-49.
7. Rule B., Ferguson T. The effects of media violence on attitudes, emotions and cognition. *J. Soc. Issues.*, 1986; 42: 29-50.
8. Bandura A., Waltera R.H. Agresja w okresie dorastania. PWN; Warszawa: 1968.
9. Bandura A. Social Learning Theory of Aggression. *Journal of Communication* 1978; 28(3): 12-29.
10. Internet restriction, is now the new punishment for children. <http://techweek.org/14271internet-restriction-is-now-the-new-punishment-for-children.html>
11. Więczkowska M. Gry komputerowe - niewinna zabawa czy zagrożenie? http://www.nowa.edukacjamedialna.pl/e107_plugins/content/content.php?content.43
12. Wolak J., K.J., Finkelhor D. Escaping or connecting? Characteristics of youth who form close online relationships. *J. Adolescence*, 2003; 26(1): 105-119.
13. Ko CH, Yen JY, Yen CF, Lin HC, Yang MJ. Factors predictive for incidence and remission of internet addiction in young adolescents: a prospective study. *Cyberpsychol Behav.*, 2007; 10(4): 545-51.

Adres do korespondencji

ermila100@gmail.com