

MAGDALENA EWA RUSZEL

Katolicki Uniwersytet Lubelski Jana Pawła II
Wydział Zamiejscowy Prawa i Nauk o Społeczeństwie
Stalowa Wola

„Podwórko komputerowe” a „podwórko z trzepakami” – wybrane, psychologiczne aspekty współczesnych relacji u dzieci

Streszczenie: Celem artykułu jest ukazanie w przystępnej, krótkiej psychologicznej charakterystyce wpływów na rozwój dziecka dwóch typów środowisk wychowawczych: „podwórka z trzepakami” oraz „podwórka komputerowego”. Autorka nie poprzestaje na ich charakterystyce, lecz ukazuje także pozytywne i negatywne aspekty z nimi związane, jak również możliwości mądrego wychowawczego wykorzystania każdego z nich w rozwoju i wychowaniu dziecka.

Słowa kluczowe: „podwórko z trzepakami”, „podwórko komputerowe”, rozwój dziecka, wychowanie, zmiany kulturowe

Dziś trudno spotkać dziecko czy nastolatka, którzy nie byliby zaabsorbowani najnowszymi osiągnięciami technicznymi, znajomością współczesnych gier komputerowych czy możliwościami, jakie daje internet. Widok przedszkolaka, dziecka w wieku wczesnoszkolnym biegłego obsługującego smartfon lub tableta nikogo chyba nie dziwi. Przestaje także dziwić i to, że dziecku „do szczęścia” (czytaj: „by zajęło się czymś i przez chwilę dało „wytchnąć” osobie dorosłej”) wystarczy posiadanie jednej z tych rzeczy, koniecznie z dostępem do internetu. A już najmniej chyba dziwi, że, tak jak przewidywała to niegdyś Margaret Mead w książce „Kultura i tożsamość. Studium dystansu międzypokoleniowego”, pokolenie młodych uczyć będzie adaptacji do współczesności i asymilacji treści z niej płynących dorosłych członków społeczeństwa. Rodzice i dziadkowie powoli przyzwyczajają się do tego, że dzieci i młodzież wybierają świat wirtualny do zaspokojenia kluczowych potrzeb dzieciństwa takich jak: potrzeba kontaktów, ciekawości poznawczej, zaabsorbowania rzeczywistością, potrzeba przynależności, przyjaźni, więzi, współpracy z rówieśnikami i dorosłymi, potrzeba czerpania wzorców, potrzeba oparcia, rekreacji fizycznej, odreagowywania napięć i stresów. Tradycyjne zabawy (zaspokajające te potrzeby) jeszcze popularne w pokoleniu rodziców, powoli wypierane są przez współczesne oparte na nowych technologiach. Do tych tradycyjnych zaliczyć można: 1) zabawy tematyczne – związane z odgrywaniem ról, np. wcielanie się w rodzica, ekspedientkę, policjanta, nauczyciela, 2) konstrukcyjne (budowanie z klocków, układanie kamyków, lepienie babek z piasku), 3) zręcznościowe, np. z użyciem skakanki, piłki,

4) grupowe, np. kołowe, wyliczanki, naśladowcze, wybierane, gonione, 5) ruchowe, np. w chowanego, w podchody, 6) intelektualne, np. gry planszowe, karciane, rebusy¹. Współczesne gry i zabawy również oferują dziecku np. odgrywanie ról – z tym, że pojawiają się takie role jak: wampir, bandyta, terrorysta itp., a tradycyjne materiały i rekwizyty typu: piasek, skakanka, guma do grania, piłeczka „Zośka”, jojo odchodzą w zapomnienie i / lub są wypierane przez dostarczające „wrażen” batalistyczno-agresywne.

Coraz częstsza w związku z tym jest tendencja u dzieci i młodzieży do spędzania wolnego czasu w tzw. wirtualnym świecie. Co więcej, wzajemne relacje pomiędzy dziećmi rzadziej opierają się na rozmowach twarzą w twarz, grach i zabawach połączonych z gimnastyką mięśni, treningiem pamięci w oparciu o przekazywane z pokolenia na pokolenie piosenki, wierszyki. Podwórkowe zabawy z piłką (inne niż gra w piłkę nożną, w koszykówkę), rysowanie kredą na asfalcie, podwórkowe wyliczanki i rymowanki obecnie prawie zanikają. „Podwórko z trzepakami” nie jest już tak atrakcyjne dla dziecka jak kiedyś. Dlaczego tak się dzieje? Wróćmy na chwilę do wspomnianej uprzednio Margaret Mead i jej teorii zmian kulturowych. Wyróżniła ona: kulturę postfiguratywną, kofiguratywną oraz prefiguratywną.

1. Dziecko i jego relacje w kulturze postfiguratywnej

Dziecko wychowywane jest w rzeczywistości stałej, niezmiennej. Jest ona oporna na zmiany technologiczne czy innowacje, które są z niechęcią przyjmowane przez dorosłych. Bezpieczeństwo psychiczne człowieka związane jest właśnie z ustalonym porządkiem, jasnymi dla wszystkich zasadami, tym samym od wieków przekazem wartości. W tej kulturze dużą rolę odgrywa ustny przekaz będący w zasadzie jednostronną interakcją: to rodzice przekazują dzieciom zasady i wartości domagając się ich przyjmowania i respektowania bez możliwości zmian. Przekaz ten „wymaga posłuchu, jak to tylko było możliwe, zgodnie z przeświadczeniem starszych, że istnieje tylko jeden sposób ukształtowania pomyślnego losu dziecka, które jest ciałem z ich ciała i duchem z ich ducha, należy do ich ziemi i do ich tradycji”². Dziecko, jak widać, nie było współkreатorem rzeczywistości rodzinnej a nawet swojego własnego losu. Na jego potrzeby patrzono przez pryzmat rodziny i prowadzonego gospodarstwa domowego. Nie mogło więc być mowy o zaspokajaniu kluczowych potrzeb z dzieciństwa, w tym kontaktów z dziećmi (nie tylko rodzeństwem) opartych na wspólnym wolnym czasie wypełnionym grami, zabawami. Dzieciństwo wówczas miało zupełnie inny charakter. Nie istniała także przepaść pokoleniowa „pomiędzy starszymi osobami a młodszymi, gdyż ich doświadczenia życiowe i światopogląd były zbliżone do siebie”³. To, co uznawane było za pewnik w pokoleniu starszych,

¹ Zabawa, w: *Psychologia i pedagogika. Zagadnienia, pojęcia, terminy*, red. K. Janas, Warszawa 2006, s. 195.

² M. Mead, *Kultura i tożsamość. Studium dystansu międzypokoleniowego*. Warszawa 2000, s. 24.

³ M. E. Ruszel, *Antropologiczne uwarunkowania transmisji wartości w rodzinie*, w: *Międzypokoleniowy przekaz wartości w rodzinie*, red. J. Zamorski, Stalowa Wola – Rzeszów 2009, s. 55.

również takie było dla dzieci. Nie było możliwości podważenia autorytetu wychowawczego dorosłych.

2. Dziecko i jego relacje w kulturze kofiguratywnej

W tej kulturze zachodzą nieco inne zmiany wychowawcze, gdyż tego typu kultury „opierają się na takim doświadczeniu młodych pokoleń, które nie ma odpowiednika w doświadczeniu rodziców, dziadków i innych starszych osób z bezpośredniego otoczenia”⁴. A więc mamy tu do czynienia ze stopniowym wyzwaniem się młodych osób spod jurysdykcji życiowej dorosłych. Dziecko z biegiem lat uczy się odkrywania siebie, swojej tożsamości, zaspokajania swoich potrzeb. Z tym związane jest zatarcie granic pomiędzy dorosłymi a dziećmi, rozluźnienie wartości i norm, niechęć młodych do czerpania z przekazu międzypokoleniowych wartości. Pokolenie starszych nie jest autorytetem dla dziecka. W adaptacji pomagają pokoleniu dzieci wzorce rówieśnicze a nie skarbnica doświadczeń i wartości osób dorosłych.

3. Dziecko i jego relacje w kulturze prefiguratywnej

Relacje dziecka w tej kulturze współkształtowane są przez kulturę masową, której to dziecko jest najważniejszym odbiorcą. Dziecko ma takie potrzeby i pragnienia, jakie jego rówieśnicy w świecie mass mediów. Jego język, zachowanie, styl życia, ubiór, pragnienia podobne są do tego, co widzi na kolorowych okładkach czasopism dla dzieci i młodzieży, reklamach sieci markowych sklepów czy w serialach telewizyjnych. Wszystko to, co reprezentują rodzice i dziadkowie staje się niemodne. To dzieci najszybciej przyjmują nowe światopoglądy i nowinki technologiczne i najszybciej wprowadzają je w swoje życie, starając się przekonać do nich własnych rodziców. Relacje rówieśnicze często opierają się na potrzebach lansowanych przez kulturę masową, a tradycyjne – charakterystyczne dla pokolenia rodziców i dziadków gry i zabawy powoli są zapominane. W ich miejsce wchodzi nowoczesne technologie.

4. „Podwórko komputerowe” a „podwórko z trzepakami” – próba definicji

„Podwórko komputerowe” to rzeczywistość wirtualna, w której spotyka się dziecko z innymi osobami. Mogą być to osoby przypadkowe, nieznanne lub rówieśnicy grający razem (np. każdy w swoim domu) w komputerową grę zespołową. Jest bardzo wąską przestrzenią w sensie fizycznym – ogranicza się zaledwie do miejsca, w którym dziecko siedzi przed komputerem. Jednakże jego „wirtualna przestrzeń fizyczna” jest nieograniczona, często przekracza granice wyobraźni a nawet fantazji

⁴ M. Mead, *dz. cyt.*, s. 64.

niekoniecznie w pozytywnych dla rozwoju psychicznego dziecka skutkach.

„Podwórko z trzepakami” jest realną rzeczywistością, w której żyje i porusza się dziecko. To miejsce interakcji dzieci i rodziców zamieszkujących okoliczne bloki / domy. Na tej przestrzeni dziecko uczy się pod okiem opiekunów zasad wchodzenia w relacje z innymi dziećmi, ostrożności w stosunku do nowych, nieznanymi osobami dorosłymi, podtrzymywania koleżeństwa, zasad współpracy w grupie osób wspólnie bawiących się oraz nowych form zabawy i rekreacji. Uczy się także dzielenia wspólną przestrzenią, „miejsce, w którym się bawię nie jest tylko moje, huśtawka, z której korzystam nie jest na moją wyłączność – muszę się liczyć z tym, że inni też mogą chcieć się huśtać w tym samym czasie co ja”. Na podwórku z trzepakami każdy jest znany, jeśli nie od razu to po jakimś czasie, a jego tożsamość jest prawdziwa i łatwa do zweryfikowania. Zaufanie dziecka do takiej osoby, stopień jej lubienia opiera się na przesłankach płynących z własnego, codziennego, namacalnego doświadczenia bycia z nią.

5. Charakterystyka „podwórka z trzepakami”

Najważniejsze cechy charakterystyczne „podwórka z trzepakami” a zarazem jego zalety to:

- bezpośrednie kontakty twarzą w twarz;
- uczenie się rozpoznawania stanów emocjonalnych drugiej osoby. Dziecko obserwując zachowanie innych uczy się myślenia, jak samemu w danej sytuacji się zachować, jak podejść do drugiego człowieka, jak zakomunikować mu, co się myśli i pragnie, co się mu podoba a co sprawia przykrość;
- bezpośrednie rozładowywanie emocji w kłótniach, przewiskach, niekiedy w bójkach, po których dziecko uczone jest przez dorosłych, jak reagować, gdy inni nas nie rozumieją, ranią, traktują niesprawiedliwie oraz, że należy przebaczać sobie i przepraszać się;
- uczenie się rozwiązywania konfliktów, napięć, kłótni. Jeśli dziecko „obrazi się” na wszystkich, następnego dnia nie będzie miało, z kim się bawić. Straty poniesione z tego tytułu nie będą tak atrakcyjne, jak pogodzenie się i wspólna zabawa w kolejnych dniach;
- uczenie się przestrzegania zasad wspólnych zabaw, gier. Ktoś te zasady ustala, nie zawsze jest nim dziecko, czasem lider dominujący w grupie rówieśniczej. „Charakterystyczne dla dzieci w młodszym wieku szkolnym są zabawy oparte na pewnych zasadach (prawidłach, przepisach) – gry. Przepisy te regulują układ i podział sił bawiących się grup dziecięcych. W czasie zabawy dzieci dzielą się na <partie> walczące ze sobą, współzawodniczące lub wzajemnie siebie wspierające. Każde dziecko w takiej zabawie ma swoją <pozycję>, uzgodnioną z pozycją innych uczestników zabawy. Tego rodzaju zabawy zespołowe mają zwykle charakter współzawodnictwa, rywalizacji. Zabawę scala i kieruje nią silna emocja

społeczna oraz wyraźne, niewzruszone reguły zachowania się w toku gry. Zespołowe zabawy ruchowe, uprawiane przez dzieci w tym okresie życia, przeradzają się w następnym okresie – dorastania – w sport, uprawiany grupowo i indywidualnie⁵.

- naturalne i niewymuszone wchodzenie w relacje koleżeńskie. Jak dziecko ma ochotę, to bawi się, z kim chce i jak długo chce. Po zakończeniu zabawy podwórkowej łatwiej jest mu przejść do innych czynności, swoich obowiązków, a powrót do „podwórka z trzepakami” nie jest w zasięgu „ręki dziecka” – dowolna pora – jak w przypadku „podwórka internetowego”. Zatem, po czynnościach wykonywanych na podwórku z trzepakami łatwiejsze jest odcięcie się fizyczne i psychiczne od tego, co się na nim robiło niż ma to miejsce w przypadku podwórka internetowego, w którym dziecko często myślnie jest w nim długo po zakończeniu zabawy z komputerem;
- poczucie przynależności do realnej grupy koleżeńsko-rówieśniczej, a co za tym idzie poczucie bycia sobą, swojej tożsamości w konkretnej, „namacalnej” przestrzeni psychiczno-fizycznej. Kreowanie swojej tożsamości związane jest z poczuciem siebie, ale również z tym, jak widzą mnie inni, tzw. jaźń odzwierciedlona. Dziecko dostaje informacje zwrotne. Jego poczucie własnej wartości nie opiera się głównie na ilości zdobytych punktów, jak ma to miejsce podczas gier i zabaw na podwórku internetowym, tylko na jakości tworzonych relacji, umiejętności potrzebnych do tego;
- pogłębianie relacji koleżeńsko-przyjacielskich. Poznawanie, czym jest przyjaźń a czym koleżeństwo, uczenie się tego na własnym, realnym doświadczeniu;
- uczenie się niewchodzenia w relacje koleżeńskie, które przysparzają dziecku przykrości. Dziecko uświadamia sobie, że ma prawo odmówić zabawy, gdy nie czuje się z kimś w niej dobrze, łatwiej jest mu dostrzec negatywne zachowania innych, co jest trudniejsze w przypadku podwórka internetowego, gdzie często zło występuje pod pozorem dobra, przyjemności, gratyfikacji, sprawiedliwości;
- bodźce wzrokowe z naturalnego środowiska przyrodniczego są znane dziecku i bezpieczne. Dziecko nie jest zalewane ich nadmiarem w niekontrolowany i nieprzewidywalny dla rodzica sposób;
- poczucie bezpieczeństwa psychiczno-przestrzennego. Dziecko porusza się w znanej mu przestrzeni, pod „okiem” dorosłych. Ta przestrzeń jest bezpieczna i niezagrażająca;
- możliwość dotlenienia;
- gimnastyka całego ciała, wzrost sprawności ruchowych u dziecka. „Do podstawowych sprawności ruchowych wywodzących się z ruchów swobodnych i podstawno-lokomocyjnych w wieku przedszkolnym należą takie czynności moto-

⁵ L. Wołoszynowa, *Młodszy wiek szkolny*, w: *Psychologia rozwojowa dzieci i młodzieży*, red. M. Żebrowska, Warszawa 1982, s. 546-547.

ryczne, jak: chód, bieg, skoki, wspinanie się i inne formy przystosowania się do warunków terenu, wyrażające się w pokonywaniu różnych przeszkód: rowów, wzniesień itp.”⁶. Jest to nie tylko profilaktyka zdrowia fizycznego, lecz także stymulacja dla procesów poznawczych u dziecka: trening myślenia, pamięci, wyobraźni wzrokowo-przestrzennej, spostrzegawczości, uwagi, koncentracji. Jest to więc nieocenione przygotowanie dziecka do obowiązku codzienności szkolnej, do przebywania przez kilka godzin dziennie w gronie rówieśników w przedszkolu, szkole jak również wiary w siebie w sprośnię obowiązkom narzuconym przez te instytucje – możliwość porównania swojego dotychczasowego doświadczenia, wiedzy o świecie zaczerpniętej z najbliższego środowiska społeczno-przyrodniczego dziecka z tym, czego dowiaduje się w przedszkolu, szkole;

- możliwość wykorzystania dodatkowych sprzętów do rekreacji zależnie od pory roku: rower, rolki, hulajnoga, deskorolka, skakanka, koło hula-hop, sanki, łyżwy oraz kocy do siedzenia na trawie i zabawek przyniesionych z własnego domu;
- aktywny odpoczynek, odreagowanie stresów i napięć;
- wzmocnienie odporności fizycznej i psychiczno-duchowej. Odporność psychiczno-duchowa dziecka jest w dużej mierze związana z oddziaływaniami wychowawczymi rodziców mających świadomość tego, jakie potrzeby są istotne w rozwoju dziecka, których zaspokojenie jest niezbędne dla jego równowagi psychicznej, emocjonalnej i duchowej. Wspólne podwórkowe kontakty z rówieśnikami pomagają przeciwdziałać zjawisku tzw. cierpienia duchowego dziecka. Cierpienia duchowe to „sytuacja negatywnych skutków w sferze duchowej człowieka spowodowana brakiem wglądu w przyczyny własnych i cudzych zachowań, emocji oraz sytuacja braku rozumienia procesów psychicznych biorących w nich udział, podtrzymujących niekorzystne samopoczucie psychiczno-duchowe na danym etapie życia człowieka. Ta sytuacja, której doświadcza człowiek to brak adekwatnej integracji pomiędzy bodźcami płynącymi z zewnątrz, własnymi reakcjami emocjonalno-duchowymi na nie, a właściwym rozumieniem ich na poziomie duchowym”⁷. Kontakty podwórkowe uczą wglądu w siebie, w zachowania innych, dostarczają bezcennej wiedzy i kompetencji społecznych. Wzmacniają w niepowodzeniach, kłótniach – gdyż uczą dziecko, jak reagować na konflikty, jak sobie w nich radzić, u kogo szukać pomocy, wsparcia, by móc dalej istnieć w rzeczywistości podwórkowej;
- uczenie się zaufania do drugiego człowieka na podstawie realnych, psychicznych przesłanek i doświadczeń;
- eksploracja przestrzeni biologicznej. Poznawanie nowych gatunków roślin, do-

⁶ M. Przetacznikowa, *Wiek przedszkolny*, w: *Psychologia rozwojowa dzieci i młodzieży*, red. M. Żebrowska, Warszawa 1982, s. 423.

⁷ M. E. Ruszel, *Cierpienia duchowe dziecka. Psychologiczne aspekty*, „Studia Gdańskie” 31 (2012), s. 318.

strzeżenie zjawisk w przyrodzie.

6. Charakterystyka „podwórka komputerowego”

- ograniczenie lub brak kontaktów twarzą w twarz. Partnerem interakcji dla dziecka jest ekran nie dostarczający dziecku informacji zwrotnych na temat jego reakcji podczas gry, zabawy;
- dziecko ma złudne przekonanie, że w sposób aktywny kreuje „prawdziwą” rzeczywistość w wirtualnym świecie;
- kumulowanie emocji negatywnych w dziecku w przypadku porażki. Wirtualny świat nie poda dziecku mądrych uzasadnień, wyjaśnień na temat przyczyn i skutków związanych z wirtualną rzeczywistością. Dziecko pozostaje z „pustką poznawczą” naładowane mieszkanką skumulowanych podczas gry / zabawy emocji domagających się odreagowania po odejściu od komputera;
- zamykanie się w sobie, w swoim świecie, koncentracja na tym, co się dzieje, co może się dziać w wirtualnym podwórku, jeśli dziecko do niego zaglądnie
- „głód” kontaktów wirtualnych wypierający w dziecku potrzebę bezpośrednich kontaktów z rówieśnikami;
- zubożenie w dziecku umiejętności interpersonalnych przez wchodzenie w wirtualne relacje;
- zubożenie języka;
- problemy w komunikacji werbalnej i niewerbalnej;
- częstsza drażliwość, zachowania opozycyjno-buntownicze jako protest przed odchodzeniem od komputera;
- uzależnienie od emocji pochodzących z podwórka komputerowego;
- niewrażliwość na potrzeby osób z najbliższego środowiska;
- koncentracja na sobie – osiągnięcie celu wyznaczonego przez grę;
- przekraczanie granic i zasad, które obowiązują w realnym świecie, skoro można te zasady przekraczać na podwórku komputerowym;
- zacieranie granic pomiędzy rzeczywistością a światem wirtualnym. To, co jest na podwórku komputerowym, wydaje się dziecku być rzeczywistością powszechną, normalną.

„Podwórko komputerowe” może być mądrze, z pożytkiem dla rozwoju dziecka wykorzystane jako dodatkowa (a nie główna) stymulacja jego procesów poznawczych, wiedzy o świecie oraz pomoc w zdobywaniu tej wiedzy. Jednakże, czy tak się stanie, zależy to od opiekunów dziecka mających świadomość pozytywnych i negatywnych skutków przebywania swej pociechy w poszczególnych przestrzeniach wirtualnej rzeczywistości.

Podsumowanie

Gry i zabawy podwórkowe przez wieki odgrywały bezcenną rolę w wychowaniu dzieci. Postęp społeczny i technologiczny nie wypierał ich z repertuaru potrzeb dziecka, które umiało czerpać z nich przyjemność i łączyć z innymi aktywnościami. Niestety, dzisiaj coraz częściej dzieci nieświadomie stają się „więźniami” podwórka komputerowego, uzależniając się od przebywania w nim. Spływają w sobie zarazem umiejętności takie jak: zdrowe współzawodnictwo, wykazywanie się wiedzą, siłą, zręcznością, byciem w zespole, panowaniem nad sobą, wytrwałym dążeniem do celu z jasnymi, bezpiecznymi, ustalonymi przed grą zasadami oraz łatwym do rozróżnienia pojęciem dobra od zła. Ponadto gry i zabawy podwórkowe dają dziecku możliwość wdrażania „nowych pomysłów, tworzenia nowych odmian gier”⁸. Są zatem skarbnicą kreatywności, współpracy, zdrowego odreagowania emocjonalnego, a co najważniejsze, zdrowo otwierają dziecku oczy na rzeczywistość w której żyje.

Literatura

- Janas, K. (red.), *Psychologia i pedagogika. Zagadnienia, pojęcia, terminy*, Warszawa 2006.
- Mead, M., *Kultura i tożsamość. Studium dystansu międzypokoleniowego*, Warszawa 2000.
- Przetacznikowa, M., *Wiek przedszkolny*, w: *Psychologia rozwojowa dzieci i młodzieży*, Warszawa 1982, s. 417-521.
- Ruszel, M.E., *Cierpienia duchowe dziecka. Psychologiczne aspekty*, „Studia Gdańskie” 31 (2012), s. 315-324.
- Ruszel, M.E., *Antropologiczne uwarunkowania transmisji wartości w rodzinie*, w: *Międzypokoleniowy przekaz wartości w rodzinie*, red. J. Zamorski, Stalowa Wola – Rzeszów 2009, s. 53-64.
- Słysz, S., *Gry i zabawy*, Warszawa 1974.
- Wołoszynowa, L., *Młodszy wiek szkolny*, w: *Psychologia rozwojowa dzieci i młodzieży*, red. M. Żebrowska, Warszawa 1982, s. 522-663.

The “Virtual Backyard” and the “Real Backyard” – Some Psychological Aspects of Modern Relations Among Children

Summary: The aim of this article is to provide a short description of two types of environment, real (physical) and virtual, which affect the development and upbringing of children. The author points out their positive and negative psychological aspects and shows how these two types of environments can be wisely used.

Keywords: Real yard, virtual yard, child development, upbringing, cultural changes

⁸ S. Słysz, *Gry i zabawy*, Warszawa 1974, s. 10.