

## **Ewolucja czasu wolnego na przestrzeni dziejów. Gry komputerowe jako współczesna forma wolnoczasowa**

**Abstract.** The evolution of free time throughout history. Video games as a modern leisure activity

Against the background of civilizational development, the 21st century appears as a time of great opportunities of self-development and general progress but also as a time of various new leisure activities. Thanks to the society's prosperity, as a consequence of scientific and technological research as well as technological progress, our lives have been improving on a daily basis, evolving towards "excellence". A similar evolution has taken place in terms of leisure activities that have been known since antiquity. Some of them have slipped into oblivion, giving way to more interesting and controversial forms of leisure, including computer games.

Computer games have become a part of our society; the role they have played in the 21st century is immense. Both children and teenagers are involved in this sort of pastime on a daily basis. To many of them, a day without their favourite game or virtual hero is hard to imagine. When asked about computer games, most adolescents will flood you with information on the subject. To children and teenagers, games are a source of lively colours, sounds and great opportunities. They offer a world beyond a child's common experience. Games make a child feel needed. Most of all, computer games are more attractive and more easily accessible than other leisure activities.

**Keywords:** computer games, leisure, youth

Wiek XXI rysuje się jako czas dynamicznych przeobrażeń oraz nieograniczonych możliwości rozwoju całych cywilizacji (społeczeństw) oraz jednostek, które mają zasadniczy wpływ na ich funkcjonowanie. Zmian można doszukiwać się także w realizacji i dominacji różnych form wolnoczasowych. Poprzez dobrodziejstwo, jakie osiągnęło nasze społeczeństwo w rozwoju badań naukowo-technicznych i w postępie technologicznym, życie z dnia na dzień uległo i bez wątpienia w dalszym ciągu ulega poprawie i ewolucji w stronę „doskonałości”. Takiej samej ewolucji doczekały się formy spędzania czasu wolnego znane już od starożytności, które współcześnie zostały zmarginalizowane na rzecz innych, bardziej interesujących, biernych i często kontrowersyjnych form wol-

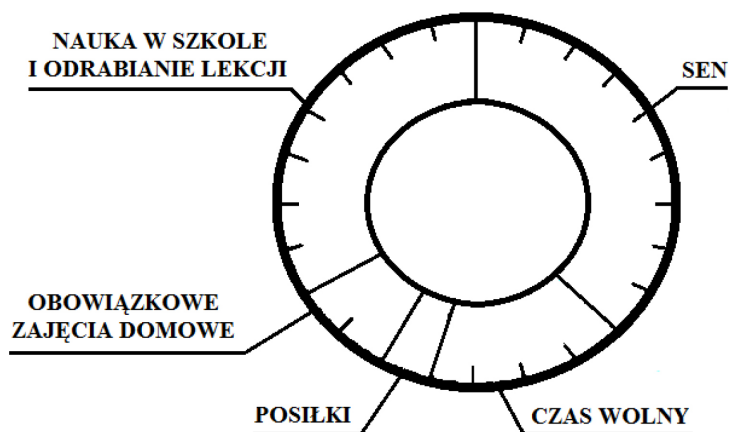
noczasowych, do których można zaliczyć nowe media, Internet i gry komputerowe (Por.: Orłowska, Khyzhna, Błęszyński; 2017; Ponczek, Olszowy, 2012, s. 266).

Te trzecie, stały się współcześnie częścią naszego społeczeństwa, a ich rola w dobie XXI w. jest przeogromna. Wszystkie kategorie wiekowe: dzieci, młodzież, osoby dorosłe oraz seniorzy na co dzień mają do czynienia z tą formą spędzania czasu wolnego. Wielu z nich nie wyobraża sobie nowego dnia bez ulubionej gry bądź wirtualnego bohatera. Szczególnie młode pokolenie zapytane o gry komputerowe jest w stanie wygłosić obszerny dyskurs na ich temat. Dla nich bowiem gry są skarbnicą żywych barw, dźwięków oraz ogromnych możliwości. Są bardziej atrakcyjne i łatwiej dostępne niż pozostałe formy wolnoczasowe. Ponadto oferują świat, którego na co dzień nie można doświadczyć oraz sprawiają, że poszczególne jednostki czują się potrzebne i dowartościowane.

### **Ewolucja czasu wolnego na przestrzeni dziejów**

Czas wolny jest kategorią znaną już od zarania dziejów (Por.: M. Truszkowska-Wojtkowiak, 2012). Od czasów średniowiecza stał się on przedmiotem zainteresowań filozofów, a następnie naukowców, którzy przeprowadzili szereg badań w jego obrębie w odniesieniu do różnych kategorii wieku. Współcześni badacze, rozszerzając zakres znaczeniowy tego pojęcia, uznali za przydatne takie terminy, jak: rekreacja, wczasy, wypoczynek, odpoczynek, zabawa, praca nad sobą, rozrywka, gra oraz hobby (Pięta, 2004, s. 11). Na podstawie literatury przedmiotu można uznać, że czas wolny jest nieodłącznym elementem życia społecznego, który towarzyszy każdemu człowiekowi już od zamierzonych czasów. Jest nie tylko składnikiem, ale i również nośnikiem pewnych wartości kulturowych, które są przekazywane z pokolenia na pokolenie (Pięta, 2004, s. 62). W ujęciu potocznym czas wolny określany jest jako *czas bez obowiązków, przeznaczony na zajęcia dowolne* (Pięta, 2004, s. 11). Jest to uproszczona definicja, jednak wskazuje ona na dowolność jednostki w doborze działań i form realizacji czasu wolnego. Dlatego też zasadnym wydaje się stwierdzenie, iż *czas ten wypełniony jest aktywnością, w którą człowiek angażuje się z własnej woli (po wypełnieniu swoich obowiązków zawodowych, rodzinnych i społecznych). Jest on częścią czasu ogólnego, kategorią ilościową* (Pięta, 2004, s. 11). Czas wolny zatem nie jest kategorią bezproduktywną, jest natomiast ważnym elementem w układzie dobowym funkcjonowania człowieka, w trakcie którego jednostka może realizować własne formy aktywności.

Takie samo spojrzenie prezentował Paul Lafargue, który uznawał czas wolny jako czas swobodnego, a przede wszystkim nieskrępowanego wyboru różnych, alternatywnych form czynnego wypoczynku, rozrywki, a także zainteresowań, które odpowiadają i są zgodne z preferencjami jednostki. Zdaniem autora, czas wolny powinien być także przeznaczony na aktywne oraz świadome poszukiwanie nowych celów i wartości, które pozwolą na kształtowanie postawy jednostki wobec jej otoczenia zewnętrznego, a także umożliwią odnalezienie własnej roli w społeczeństwie. Wszystkie te wartości, które zo-



Rys. 1. Harmonogram ucznia w wieku 7–15 lat

Źródło: opracowanie własne na podstawie K. Czajkowski, *Wychowanie do rekreacji...*, s. 39.

staną wykreowane przez zajęcia miłośnicze i zawodowe mogą pozwolić człowiekowi żyć pełnią i radością życia (Por.: Lafargue, 2006; Czajkowski, 1979, s. 21).

Kategoria czasu wolnego ma również swoje odniesienie do dzieci i młodzieży, dlatego też warto ją ukazać w szerszym kontekście.

Badania nad czasem wolnym wśród dzieci i młodzieży zostały zapoczątkowane bardzo późno, a mianowicie dopiero pod koniec XIX w. Inicjatorem badań stała się Akademia Medyczna w Paryżu (Czajkowski, 1979, s. 34). W rozważaniach naukowych na temat czasu wolnego dzieci i młodzieży, a czasu wolnego osób dorosłych występuje zasadnicza różnica. Znaczącym wyróżnikiem jest sytuacja społeczno-ekonomiczna oraz doświadczenie życiowe (dziecko posiada je w ograniczonym zakresie). Ponadto młode jednostki nie posiadają dojrzałości psychicznej i mają ograniczoną prawem zdolność do decydowania o swoim życiu i czasie wolnym (Por.: Truszkowska-Wojtkowiak, 2013). Aktywność bądź pasywność dziecka jest więc zależna od organizacji życia jego rodziców/opiekunów. Dlatego też ogromną odpowiedzialność powinny wziąć na siebie osoby dorosłe, aby w odpowiedni sposób kontrolować i ustalać nie tylko swój czas wolny, ale i również swoich dzieci (Czajkowski, 1979, s. 40). Wobec tego czas wolny dzieci i młodzieży można zdefiniować następująco: *czas wolny dziecka to ten okres dnia, który pozostaje do wyłącznej jego dyspozycji, po uwzględnieniu czasu przeznaczanego na naukę szkolną, posiłki, sen, odrabianie lekcji, niezbędne osobiste zajęcia domowe. Wolny czas dziecka obejmuje także dobrowolnie na siebie przyjęte obowiązki społeczne (np. spełnianie jakiejś funkcji w organizacji harcerskiej, praca w samorządzie szkoły, świetlicy, domu kultury itp.). Czas wolny dziecka to czas, który może być przeznaczony na jego odpoczynek, rozrywkę i zaspakajanie osobistych zainteresowań* (Czajkowski, 1960). Uszczegóławiając tę definicję zaproponowaną przez Kazimierza Czajkowskiego, warto przybliżyć harmonogram przebiegu doby życia dziecka w wieku 7–15 lat.

Harmonogram ten przedstawia właściwy pod względem zdrowotnym oraz pedagogicznym przebieg doby życia dziecka w wieku 7–15 lat. Na jego podstawie można przyjąć, że na pracę (dotyczy ona nauki w szkole i odrabianie lekcji) w omawianym przedziale wieku przypada 8 godzin. Sen powinien zajmować 9 godzin. Natomiast inne zajęcia: obowiązki pozaszkolne, domowe oraz posiłki 3 godziny. Zwracając uwagę na czas pozostawiony jako wolny, powinien on wynosić 4 godziny (Czajkowski, 1979, s. 38).

Dopełniając definicji czasu wolnego dzieci i młodzieży, warto również zwrócić uwagę na cztery aspekty, które sprawiają, że pojęcie to posiada charakter społeczny, a mianowicie na aspekt:

- socjologiczno-ekonomiczny,
- psychologiczny,
- higieniczno-zdrowotny,
- pedagogiczny (ibidem, s. 43–58).

Aspekt pedagogiczny stanowi ideę wszystkich funkcji czasu wolnego, dlatego też należy poświęcić mu więcej uwagi. Aspekt pedagogiczny czasu wolnego dzieci i młodzieży związany jest przede wszystkim ze stwarzaniem sytuacji, w której młode pokolenie może przejawiać własną inicjatywę, stawać się aktywne i organizować własne zajęcia, które wykraczają poza harmonogram ich codziennych obowiązków. W czasie wolnym dzieci mogą organizować oraz rozwijać swoją aktywność, pomysłowość oraz samodzielność, realizując zadania odpowiadające ich preferencjom. Młode pokolenie dochodzi do tego, że powinno samo się wychowywać, podnosić swoje umiejętności i je doskonalić, dzięki temu ma poczucie swobody i możliwości rozwijania swojej inicjatywy.

Czas wolny, z punktu widzenia pedagogiki, ma bardzo pozytywny wpływ na dziecko i młodzież, którzy mają możliwość dobrowolnego wyboru formy swoich aktywności oraz treści zadań, które bezpośrednio odpowiadają ich własnym, indywidualnym potrzebom oraz zainteresowaniom. Dziecko, które ma do dyspozycji czas wolny, wykorzystuje go w różnoraki sposób, poszukując coraz to nowszych i lepszych metod oraz form jego organizacji (ibidem, s. 52–53).

Zasadne wydaje się także stwierdzenie, że realizacja czasu wolnego zależy od różnych czynników. Ogromne znaczenie ma świadomość różnorodności form spędzania czasu wolnego, indywidualne preferencje jednostki, jak również ilość środków materialnych, którymi jednostka dysponuje i które jest w stanie przeznaczyć na właściwą realizację preferowanych przez siebie form wolnoczasowych. Jednak, aby posiadać świadomość dostępności różnorodności form spędzania czasu wolnego, należy przyjrzeć się, w jaki sposób kształtowały się one na przestrzeni dziejów.

### **Formy spędzania czasu wolnego dawniej**

Na podstawie źródeł materialnych wytworzonych przez ludzkość, już w okresie starożytnym stworzono pewien obraz różnych form spędzenia czasu wolnego, mimo iż pojęcie to stało się dopiero przedmiotem zainteresowania średniowiecznych uczonych.

Na przykładzie starożytnych i średniowiecznych form wolnoczasowych warto ukazać, jakiej ewolucji doczekało się omawiane zagadnienie. Zrozumienie pochodzenia współczesnych form wolnoczasowych wymaga odniesienia do czasów zamierzchłych, w których można doszukiwać się początków współczesnych form spędzania czasu wolnego.

### Starożytność

Starożytność jest epoką, która obejmuje w swoich ramach czasowych 10 000 lat przed naszą erą i około 500 lat naszej ery. Współcześni badacze do swojej dyspozycji mają mnogość materiałów źródłowych w postaci: posągów, obrazków, przedmiotów religijnych oraz codziennych, które stanowią istotny dowód na działalność człowieka. Mimo zróżnicowania zarówno w aspekcie kulturalnym, jak i gospodarczym, charakteryzowała się m.in. systematycznym postępem cywilizacyjnym zapoczątkowanym przez rozwój kultury, handlu oraz żeglugi. Na tej podstawie można określić formy wolnoczasowe preferowane przez ludność żyjącą blisko 2000 lat temu w Egipcie, Grecji i Rzymie (Pięta, 2004, s. 65).

Tabela 1 ilustruje, w jaki sposób ludzie wolni spędzali czas wolny w omawianym okresie.

Tabela 1. Formy spędzania czasu wolnego w starożytności

| Państwo | Formy spędzania czasu wolnego   |
|---------|---|
| Egipt   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• indywidualne i grupowe wędrowki ludności związane z handlem, kultem religijnym, dyplomacją, wojnami i chęcią poznania świata,</li> <li>• budowle świątynne – teatry, w których przedstawiano dramatyczne obrzędy i widowiskowe ceremonie religijne,</li> <li>• zabawy – gry terenowe i planszowe, śpiewacy, muzycy, tancerze, żonglerzy i akrobaci,</li> <li>• aktywność fizyczna – wyścigi, przejażdżki, walki w łodziach, sportowe polowania, łowienie ryb.</li> </ul> |
| Grecja  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• podróże, wyprawy lądowe i morskie związane z handlem, kultem religijnym, dyplomacją, wojnami i chęcią poznania otaczającego świata,</li> <li>• gry, rozrywki znane i wykorzystywane w Egipcie, poezja, muzyka, teatr z zawodowymi aktorami, festiwale, konkursy teatralne, koncerty muzyczne,</li> <li>• sport i gimnastyka, zawody sportowe, igrzyska olimpijskie, pytyjskie, istmijskie, nemejskie.</li> </ul>   |
| Rzym    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• wędrowki związane z walką i podbojem terenów wokół basenu Morza Śródziemnego, zachodniej Europy oraz części ziem azjatyckich,</li> <li>• widowiska teatralne dla kilkunastu tysięcy widzów,</li> <li>• przejęcie kultury greckiej, w tym bieganie, rzucanie oszczepem, zapasy; konkurencje militarne, walki gladiatorów z dzikimi zwierzętami, amfiteatry,</li> <li>• spotkania i rozmowy w publicznych parkach i ogrodach.</li> </ul>                                   |

Źródło: opracowanie własne na podstawie J. Pięta, *Pedagogika czasu wolnego...*, s. 66.

W okresie starożytnym funkcjonował rytm przyrody, który regulował tak czas pracy, jak i czas wolny. Natomiast same formy spędzania czasu wolnego były związane z kulturą, religią oraz możliwościami, które oferowała natura. Ta ostatnia była zarówno siłą napędową, jak i hamulcem rozwoju nowych form spędzania czasu wolnego.

Mimo upływu wielu lat niektóre starożytne formy wolnoczasowe przetrwały do czasów współczesnych, jak przykładowo igrzyska olimpijskie.

## Średniowiecze

Kolejną epoką w dziejach ludzkości było średniowiecze. Okres ten na kartach historii przypadający między IV–V a XV w. w dziejach Europy, dał załazek rozwoju nowych form politycznych, społeczno-gospodarczych, oraz umożliwił rozwój różnorodnych form wolnoczasowych. Różnice w spędzaniu czasu wolnego wynikały przede wszystkim z przynależności do danej warstwy społecznej. Uprzywilejowane warstwy, takie jak: szlachta, rycerstwo, możnowładcy, inaczej spędzały czas wolny niż warstwy niższe: mieszczaństwo, chłopstwo.

Poniższe zestawienie form spędzania czasu wolnego nie uwzględnia jednak rozróżnienia klasowego. Na formy wolnoczasowe w ujęciu zaprezentowanym przez J. Pięta winno się spojrzeć, jak na formy spędzania czasu wolnego ogólnie realizowane w średniowieczu.

Epoka średniowiecza była bardzo niejednolita w dziejach rozwoju cywilizacji. Dlatego też warto przyjrzeć jej się bliżej, biorąc pod uwagę kontekst czasu wolnego z uwzględnieniem trzech znaczących okresów:

- średniowiecze wczesne przypadające na okres od IV–V do XI w.,
- rozkwit średniowiecza, który przypadał na XI–XIII w.,
- średniowiecze schyłkowe przypadające na XIV–XV w., określane również renesansem (Pięta, 2004, s. 69–70).

Tabela 2 ukazuje formy wolnoczasowe realizowane przez ludność w epoce średniowiecza.

Tabela 2. Formy spędzania czasu wolnego w średniowieczu

| Okres średniowiecza       | Formy spędzania czasu wolnego  |
|---------------------------|--|
| Wczesny (IV–V do XI wiek) | <ul style="list-style-type: none"> <li>• początki współczesnej turystyki, wyprawy kupieckie oraz pielgrzymki w święte miejsca, wyprawy morskie i lądowe,</li> <li>• powstawanie budowli o charakterze gościnnym/towarzyskim: gospody, zajazdy,</li> <li>• różnego typu turnieje i gry zręcznościowe, sztuki teatralne, poezja czytana, rozwój muzyki,</li> <li>• rozwój dramatu religijnego w spektaklach kościelnych, związanego z obchodami świąt chrześcijańskich.</li> </ul> |

|                            |  |
|----------------------------|--|
| Rozkwitu<br>(XI–XIII wiek) | <ul style="list-style-type: none"> <li>• dalszy rozwój turystyki kupieckiej i religijnej,</li> <li>• dalszy rozwój poezji, muzyki oraz teatru, następuje również rozwój wątków biblijnych i powstanie dramatycznego średniowiecznego gatunku – misterium<sup>1</sup> i mirakle<sup>2</sup>.</li> </ul>   |
| Schyłkowy<br>(XIV–XV wiek) | <ul style="list-style-type: none"> <li>• dalszy rozwój coraz dłuższych wypraw turystycznych i religijnych, odkrycie Ameryki,</li> <li>• rozwój nowych gatunków literackich, a także malarstwa i rzeźby,</li> <li>• spektakle teatralne wystawione w aulach uniwersyteckich, pałacach, domach, w których aktorami byli pisarze, wolni artyści, natomiast autorami samych sztuk bywali niekiedy żonglerzy, skaldowie; nastąpił w tym okresie rozwój pantomimy i teatru lalek.</li> </ul> |

Źródło: opracowanie własne na podstawie J. Pięta, *Pedagogika czasu wolnego...*, s. 70.

<sup>1</sup> MISTERIUM [łac., gr.], średniowieczny dramat religijny o tematyce zaczerpniętej ze Starego i Nowego Testamentu, z apokryfów i żywotów świętych. Wyrósł w XII–XIII w. z kościelnych obrzędów liturgicznych. W XVI w. opuścił mury kościołów, przekształcił się w grywane na placach miejskich widowiska. Misteria rozwinęły się w XIV–XV w. głównie we Francji, Anglii i w Niemczech. W Polsce najstarszym znanym misterium jest *Historijka o chwalebnym Zmartwychwstaniu Pańskim* (1580-1582) Mikołaja z Wilkowiecka. Elementy misterium utrwaliły jasełka.

<sup>2</sup> MIRACLE [franc.], mirakl, średniowieczny dramat religijny przedstawiający w obrazach scenicznych cudowne wydarzenia z życia świętych i męczenników. Dramat ten łączył cudowność z realistyczną obserwacją społeczno-obyczajową.

Formy spędzania czasu wolnego rozwijały się na przestrzeni wieków, jednakże ich rozwój był uzależniony od wielu czynników. Współcześnie jednak można uznać, iż formy spędzania czasu wolnego rozwijały się systematycznie i umiarkowanie we wszystkich epokach aż do współczesności.

### Współczesne formy spędzania czasu wolnego

Współczesne formy spędzania czasu wolnego ukształtowały się dopiero w 2 poł. XX w. Do trzech głównych form wolnoczasowych, które obecnie są realizowane przez największą liczbę zainteresowanych osób, można zaliczyć: turystykę, sport i środki masowego przekazu. Rozpatrując różnorodność form realizacji czasu wolnego w szerszym ujęciu, można dodatkowo wyróżnić takie formy, jak:

- teatry i filharmonie,
- wystawy i muzea,
- samokształcenie,
- amatorstwo artystyczne,
- majsterkowanie i amatorstwo techniczne,
- hodowlę amatorską,
- zabawy i kontakty towarzyskie,
- kolekcjonerstwo i aktywność społeczną (ibidem, s. 81).

Biorąc pod uwagę powyższe kategorie form wolnoczasowych, *można by stwierdzić, że dziś mamy do czynienia z pluralizmem form czasu wolnego, tzn. że istnieje wielość form, poprzez które ten czas może być urzeczywistniany* (ibidem, s. 81–82).

## Turystyka

Jest jednym z rodzajów współczesnej formy spędzania czasu wolnego o coraz szerszym gronie praktykujących. Z początku wyprawy turystyczne organizowane były na niewielkie odległości, współcześnie jednak ruch turystyczny obejmuje wyprawy do innych, odległych krajów oraz na inne kontynenty. Obecnie szacunkowo z tej formy korzysta nawet milion ludzi w Polsce. Ludzie bogaci, zamożni, a w dzisiejszych czasach nawet i średniozamożni, odbywają liczne podróże w celach zarówno poznawczych, zdrowotnych, wypoczynkowych, jak również dla samej przyjemności.

Pod koniec XX w. omawiana forma wolnoczasowa objęła szerokie warstwy społeczne i upowszechniła się na ogromną skalę, spełniając określone funkcje. Między innymi, takie jak:

- funkcję zdrowotną,
- funkcję wypoczynkową,
- funkcję kulturalną,
- funkcję poznawczą,
- funkcję wychowawczą,
- funkcję ekonomiczną.

Turystyka jako forma wolnoczasowa ma również istotny wpływ na rozwój zarówno społeczny, jak i gospodarczy wielu krajów. Jest także ważnym elementem rekreacji oraz rozwoju kulturalnego danego człowieka (ibidem, s. 81–86).

## Sport

Początków tej formy wolnoczasowej można się już doszukiwać w zamierzonych czasach. Nawiązuje bowiem ona do pierwotnych czynności człowieka, takich jak: łowiectwo, łucznictwo, narciarstwo, wędkarstwo oraz wioślarstwo. Obecnie sport stał się formą spędzania czasu wolnego praktykowaną przez wielu ludzi na świecie. Sport uznawany jest również za widowisko, które emocjonalnie angażuje całą rzeszę fanów i kibiców. Można również uznać, że przez tę formę wolnoczasową występuje mocna integracja różnych środowisk zarówno o zasięgu lokalnym, regionalnym, jak i globalnym.

Rozwój publikacji na temat sportu pozwolił zaklasyfikować tę formę spędzania czasu wolnego jako zjawisko społeczne oraz szeroko rozumianą aktywność ludzką.

Według J. Pięty sport jest obecnie częścią składową kultury fizycznej, która jest z kolei elementem kultury całego społeczeństwa. Obejmuje działania, które są związane z dbałością o zdrowie, właściwą postawę ciała, a także z rozwojem fizycznym człowieka,



kształtowaniem i doskonaleniem jego uzdolnień ruchowych, sprawności, a także i wydolności fizycznej. Sport odnosi się także do systemu zachowań oraz indywidualnych i społecznych potrzeb, poglądów, postaw oraz teorii, które dotyczą bezpośrednio tych zachowań i postaw.

W rozważaniach na temat sportu jako formy spędzania czasu wolnego, warto wyodrębnić również dwa jego rodzaje:

- zainteresowanie sportem – dotyczy samej wizualizacji widowiska sportowego,
- oddawanie się sportowi – dotyczy jego aktywnego uprawiania.

W obu tych przypadkach cechą wspólną jest fakt, że sport zajmuje kluczową pozycję w gospodarowaniu czasem wolnym przez miliony ludzi na całym świecie (ibidem, s. 87–92).

### Środki masowego przekazu

Współcześnie, w dobie globalizacji, realizacja czasu wolnego uległa ogromnym przemianom. Wpływ na to głównie mają kształtujące się nowe typy więzi społecznych, komercjalizacja, kultura popularna i osłabienie więzi interpersonalnych. Można wręcz uznać, iż obecnie widoczne jest zanikanie znanych dotąd form ludyczności i ludyzmu. Istotne przeobrażenie dokonuje się także w podejściu do spędzania czasu wolnego, który obecnie traktowany jest jako wskaźnik powodzenia jednostek, dominuje przekonanie o istocie przyjemności i rozrywce jako głównym elemencie codzienności – zanika aspekt odświętności czasu wolnego (Por.: Mokras-Grabowska, 2015, s. 12; Paleczny 2011, s. 10). Ogromny wpływ na takie postrzeganie czasu wolnego mają zatem środki masowego przekazu, określane również jako środki masowego komunikowania, czy mass media. Termin ten odnosi się do urządzeń i instytucji, dzięki którym są kierowane pewne treści do szerokiego grona odbiorców. W skład środków masowego przekazu wchodzi m.in.: radio, telewizja, prasa, rozpowszechnione na szeroką skalę książki, fonografie, filmy kinowe, wideogramy i Internet. Podstawą systemu komunikowania się w kulturze masowej<sup>1</sup> są środki masowego przekazu, które w wysokim stopniu określają charakter tej kultury. Współcześnie z tej formy korzysta większość naszego społeczeństwa.

Wszystkie omówione powyżej formy spędzania czasu wolnego odnoszą się zarówno do osób dorosłych, jak i dzieci. Jednakże warto również wspomnieć o zabawach preferowanych w niedalekiej przeszłości szczególnie przez tę drugą kategorię wiekową. Są to m.in.:

- gry planszowe,
- klocki lego,
- modele do sklejanania,
- kolekcjonerstwo (ibidem, s. 92–99).

---

<sup>1</sup> Kultura masowa – jest to ogół jednolitych form masowego uczestniczenia w kulturze oraz jednolitych wytworów tej kultury, które są używane współcześnie przez wielkie, zróżnicowane masy odbiorców. Kultura ta jednak ma negatywny wydźwięk wśród krytyków, którzy zarzucają tej kulturze obniżanie gustów estetycznych i wartości moralnych.

## Gry planszowe

Gry planszowe określane jako wartościowe pod względem edukacyjnym, cieszą się dobrą opinią wśród pedagogów, nauczycieli. Zakładają uczestnictwo pewnej, wymaganej liczby graczy i dotyczą przeróżnej tematyki. Współczesna oferta obejmuje gry skierowane do rodziców z młodszymi dziećmi. Problem rozpoczyna się w momencie, gdy dziecko ukończy 8 rok życia, ponieważ obecny pakiet rzadko przewiduje starszych odbiorców (Feibel, 2006, s. 34). Przykładowe gry planszowe, to: szachy, warcaby, „Scrabble”, „Monopoly” oraz chińczyk, w Polsce znany również pod nazwą „Człowieku, nie irtuj się”.

## Klocki Lego

Według Thomasa Feibela, klocki Lego były jedyną grą z plastiku, która nie została skrytykowana. Dzieci przez tę zabawę mogą rozwijać swoją kreatywność oraz godzinami tworzyć wymyślone przez siebie budowle przestrzenne. Klocki te, są w taki sposób konstruowane, aby pewien system wypustek pasował idealnie do odpowiadających im gniazd. Dzięki duńskiemu producentowi dzieci przez wiele pokoleń miały zapewnioną zabawę.

Mimo że na współczesnym rynku pojawiają się nadal klocki Lego, coraz mniej dzieci z nich korzysta na co dzień (ibidem, s. 34).

## Modele do sklejania

Dzieci od zawsze były zafascynowane zabawą, która polegała na składaniu, dopasowywaniu, klejeniu pewnych elementów, które w efekcie końcowym miały tworzyć ciekawą i oryginalną kompozycję. Dlatego też w nieodległych jeszcze czasach dzieci chętnie sięgały na półki sklepowe i wybierały modele do sklejania. Dzięki tej formie spędzania czasu powstawały różne przestrzenne dzieła: statki, samoloty, pociągi, dinozaury, zwierzęta, czołgi itd. Sklejaniem modeli zajmowali się przeważnie chłopcy, którzy przejawiali skłonności do dokładności, precyzji w wykonywaniu takich modeli. Według T. Feibela taka forma spędzania czasu wolnego zaliczana była do kategorii „zabawek militarnych”. Współcześnie jednak można zauważyć wyraźną tendencję odchodzenia od tej formy na rzecz innych, bardziej atrakcyjnych, a przede wszystkim mniej kosztownych form wolnoczasowych (ibidem, s. 35–36).

## Kolekcjonerstwo

Kolejną bardzo atrakcyjną formą spędzania czasu wolnego praktykowaną w nieodległych czasach przez dzieci było kolekcjonowanie różnych rzeczy/przedmiotów. Od swoich rówieśników starali się czerpać pewien wzór, trend, który był w danym okresie

„modny”. Dlatego też rzeczy, które dzieci i młodzi ludzie zbierali przez rodziców określone były często jako dziwne i niepotrzebne. Jednak one z zapałem poświęcały się swoim pasjom. Dzieci lubowały się w kolekcjonowaniu: szklanych kulek, kart z ulubionymi postaciami z telewizyjnej bajki, żetonów przedstawiających bajkowych bohaterów, figurek z jajek-niespodzianek, figurek, naklejek, tornistrów z emblematami ulubionych bohaterów bajek i filmów animowanych (ibidem, s. 36–38).

### Gry komputerowe jako współczesna forma wolnoczasowa

Wszystko to, co nas otacza niezaprzeczalnie się zmienia i ewoluuje. Świat z dnia na dzień się rozwija w szybkim tempie. Rozwój technologii, nie tylko usprawnia życie każdego człowieka, technologia je po prostu zmienia. Dlatego też warto przyjrzeć się nowej formie spędzania czasu wolnego, która wyłoniła i ukształtowała się przez rozwój nauki i badań technologicznych, odpowiadając w szczególności wygórowanym preferencjom młodych ludzi.

Jedną z najłatwiejszych, jak również bardzo przyjemnych, form spędzania czasu wolnego przy użyciu komputera lub innych sprzętów mobilnych są **gry komputerowe**. Szczególne znaczenie mają one dla dzieci i młodzieży, którzy korzystają z nich najczęściej, najchętniej i najchętniej. Gry traktowane są jako niezwykle ciekawa i atrakcyjna forma wolnoczasowa, przy tym niebył kosztowna i ogólnodostępna.

Na podstawie wyników badań przeprowadzonych przez Newzoo, firmę badawczą zajmującą się analizą rynku gier komputerowych, można przyjąć, że w Polsce w 2014 r. było 13,4 miliona graczy (Gryonline.pl, 2017 za: Newzoo, 2014), natomiast w 2017 r. było ich aż 16 milionów (Newzoo, 2017). Obecnie rynek gier komputerowych dynamicznie się rozwija, zyskując coraz szersze grono użytkowników w różnym wieku. Według wyników badań z gier korzystają najczęściej osoby w wieku 9–43 lata (Polish Gamers Research, 2016).

Badacze zjawiska gier komputerowych początków ich rozwoju doszukują się już w latach 70. XX w., który był nieodzownie powiązany z postępem technologii komputerowej mającej niebagatelny wpływ na zmiany w możliwościach realizacji różnych form wolnoczasowych (Por.: Wawrzak-Chodaczek, 2012; Gajewski, 2002). Rozwój popularności gier komputerowych w literaturze przedmiotu określany jest jako fenomen społeczny i kulturowy końca XX w. (Por.: Gałuszka, 2015; Mäyrä, 2008; Ulfik-Jaworska, 2005, s. 59, Wawrzak-Chodaczek, 2000, s. 52, Zyss i Boroń, 1996, s. 255–266). W literaturze przedmiotu gry komputerowe definiowane są m.in. jako *zapisany w dowolnej postaci i na dowolnym nośniku cyfrowym [...] program komputerowy spełniający funkcję ludyczną poprzez umożliwienie manipulacji generowanymi elektronicznie na ekranie wizyjnym (wyświetlaczu ciekłokrystalicznym, monitorze, telewizorze itp.) obiektami graficznymi lub tekstem, zgodnie z określonymi przez twórców gry regułami. W odróżnieniu od na przykład programów graficznych, gry służą wyłącznie celom rozrywkowym, a zatem nie spełniają żadnej funkcji użytkowej umożliwiającej jakąkolwiek formę pracy twórczej* (Łukasz, 1998, s. 11).

Na współczesnym rynku rozrywkowym można odnaleźć mnogość różnych gatunków gier, które mogą sprostać wyszukany preferencjom swoich użytkowników. Najczęściej wymienia się 8 głównych gatunków gier, takich jak: gry logiczne, przygodowe, fabularne, sportowe, zręcznościowe, strategiczne, symulacyjne, edukacyjne (Ulfik-Jaworska, 2005, s. 45). Jednakże jest to uproszczona klasyfikacja. Współczesne ujęcia prezentują różne gatunki i rodzaje gier w ich ramach, przykładowo biorąc pod uwagę typ rozrywki: *single player*, *multi player* i *gry online*.

Na podstawie opinii różnych badaczy można wyodrębnić również cechy gier, które sprawiają, iż dzieci i młodzież traktują je jako atrakcyjne i chętnie z nich korzystają w swoim czasie wolnym. Są to takie cechy gier, jak:

- występowanie procesu identyfikacji, który umożliwia graczowi wcielenie się w dowolną postać i przeżywanie jej emocji i doświadczeń,
- interaktywność, która umożliwia graczowi komunikacyjną wolność i bezpośredni udział w grze (Fiolek- Lubezyńska, 2005),
- ciągła gotowość do użycia – gra nie posiada ludzkich cech, więc nie jest skora do zmęczenia czy braku chęci do zabawy,
- brak wymogu obecności drugiego człowieka, ponieważ sam komputer jest już wystarczającym symulatorem zabawy i/lub inne osoby w trybie *multiplayer*,
- dostarczanie wielu bodźców pobudzających gracza (oddziaływanie na zmysły), dzięki temu użytkownik może przeżywać różnego rodzaju emocje (od pozytywnych po negatywne), a także realizować swoje marzenia i rozwijać zainteresowania,
- zatracenie się w wirtualnej rzeczywistości, sposób na oderwanie się od codziennych problemów: rodzinnych, szkolnych i w grupie rówieśniczej,
- natychmiastowa informacja zwrotna na temat błędów gracza i możliwość ich korygowania, brak kar za błędy,
- stwarzanie poczucia przebywania w świecie „bezpiecznym”, gracz w każdej chwili może z niego zrezygnować bądź zacząć od nowa w razie niepowodzenia,
- dostarczanie różnych form gratyfikacji, nagradzanie za trafne decyzje oraz zdobywanie nowych umiejętności (Ulfik-Jaworska, 2005; Zyss, Boroń, 1996 ).

Wielu badaczy podkreśla również, że gry komputerowe są bardzo atrakcyjne zwłaszcza dla osób sfrustrowanych, o niskiej samoocenie oraz dla osób, które mają problemy w relacjach nie tylko z rodzicami, nauczycielami, ale i rówieśnikami. To właśnie dzięki grom komputerowym, w wirtualnym świecie przełamują swoją nieśmiałość, doświadczają poczucia władzy, siły, niezależności. Realizują także swoje marzenia, wpływają na losy innych. Dzięki grom mogą uchronić się przed negatywnymi emocjami, takimi jak odrzucenie z grupy rówieśniczej, upokorzenie, wyśmianie. Mogą za to poczuć się wartościowi i docenieni (Ulfik-Jaworska, 2002, s. 12–15).

Dlatego też, porównując dawne formy wolnoczasowe ze współczesnymi, a zwłaszcza z grami komputerowymi można jednoznacznie określić, iż gry komputerowe dla współczesnych użytkowników są bardzo atrakcyjne. Nie wymagają bowiem ani ingerencji osób trzecich, ani wyszukanego i kosztownego sprzętu, a oferują wielkie spektrum możliwości, których nie oferują inne formy wolnoczasowe. Nic więc dziwnego, iż w dalszym ciągu liczba ich użytkowników sukcesywnie wzrasta.

## Podsumowanie

W związku z ewolucją form wolnoczasowych na przestrzeni dziejów i rozwojem badań naukowo-technicznych gry komputerowe wyodrębniły się jako nowa, a przede wszystkim atrakcyjna dla młodych ludzi forma spędzania czasu wolnego. Gry komputerowe stały się również ciekawą alternatywą dla osób „łaknących” nowych przygód przy niewielkim nakładzie finansowym. Współczesne gry komputerowe jako forma spędzania czasu wolnego są na tyle atrakcyjne i różnicowane pod względem treści i formy, ale przede wszystkim odpowiadają preferencjom młodych ludzi i z roku na rok przyciągają coraz większe grono miłośników, oferując szereg nowych możliwości.

## Bibliografia

### Pozycje zwarte

- Czajkowski K., *Wychowanie do rekreacji*, WSiP, Warszawa 1979.
- Feibel T., *Zabójca w dzieciennym pokoju przemoc i gry komputerowe*, Instytut Wydawniczy PAX, Warszawa 2006.
- Łukasz S., *Magia gier wirtualnych*, Mikom, Warszawa 1998.
- Mäyrä F., *An Introduction to Game Studies. Games In Culture*, SAGE Publications, London 2008.
- Paleczny T., *Zabawa w czasach globalizacji*, [w:] *Wąz w raju. Zabawa w społeczeństwie konsumpcyjnym*, R. Kantor, T. Paleczny, M. Banaszkiewicz (red.), Wydawnictwo UJ, Kraków 2011.
- Pięta J., *Pedagogika czasu wolnego*, Wyższa Szkoła Ekonomiczna, Warszawa 2004.
- Truszkowska-Wojtkowiak M., *Fenomen czasu wolnego*, Harmonia Universalis, Gdańsk 2012.
- Ulfik-Jaworska I., *Komputerowi mordercy Tendencje Konstrukttywne i destruktywne u graczy komputerowych*, Wydawnictwo KUL, Lublin 2005.
- Wawrzak-Chodaczek M., *Kształcenie kultury audiowizualnej. Acta Universitatis Wratislaviensis. Prace Pedagogiczne CXXXIII*, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 2000.

### Czasopisma

- Czajkowski K., *Rola zajęć pozalekcyjnych w organizacji czasu dzieci i młodzieży na tle doświadczeń Palacu Młodzieży w Warszawie*, „Biuletyn Pedagogiczny” nr 5, 1960.
- Fiolek- Lubeżyńska B., *Gry komputerowe w kulturze audiowizualnej i edukacji*, Acta Universitatis Lodziensis, Folia Litteraria Polonica nr 7, 2005.
- Gajewski M., *Niebezpieczne gry komputerowe*, „Wychowawca” nr 1, 2002.
- Gałuszka D., *Antropologia komputerowa wobec fenomenu gier komputerowych*, „Studia Socjologiczne”, nr 4, 2015.
- Mokras-Grabowska J., *Czas wolny w dobie postmodernizmu*, w: FOLIA TURISTICA nr 34, 2015.
- Orłowska M., Khyzhna O., Błężyński J. J., *Miejsce Internetu w budźecie czasu polskiego dziecka – perspektywa pedagogiczna*, „Edukacja – Technika – Informatyka” nr 1, 2017.
- Ponczek D., Olszowy I., *Styl życia młodzieży i jego wpływ na zdrowie*, „Probl Hig Epidemiol” nr 93(2), 2012.

- Truszkowska-Wojtkowiak M., *Prawa dziecka a czas wolny*, „Studia Gdańskie. Wizje i Rzeczywistość” nr 10, 2013.
- Ulfik-Jaworska I., *Czy gry komputerowe mogą być niebezpieczne?*, „Wychowawca” nr 1, 2002.
- Wawrzak-Chodaczek M., *Rola gier komputerowych w czasie wolnym młodzieży w wieku adolescencji*, CHOWANNA nr 2, 2012.
- Zyss T., Boroń J., *Świat gier komputerowych I-nowe medium rozrywkowe i nowe zagrożenia*, „Psychiatria Polska” Nr 2(30), 2, 1996.

## Netografia

- Gryonline.pl, <https://www.gry-online.pl/S013.asp?ID=82806>
- Lafargue P., 2006, *Prawo do lenistwa*, przekł. I. Bibrowska, Studenckie Koło Filozofii Marksistowskiej, WARSZAWA, wydanie internetowe: <http://www.filozofia.uw.edu.pl/skfm/publikacje/lafargue03.pdf>
- Newzoo 2014, <https://newzoo.com/insights/infographics/infographic-polish-games-market/>
- Newzoo 2017, <https://newzoo.com/insights/infographics/the-polish-gamer-2017/>