

CYWILIZACJA ZABAWY, ROZRYWKI I WYPOCZYNKU

praca zbiorowa pod redakcją
dr hab. Małgorzaty Suchackiej



Cywilizacja zabawy, rozrywki i wypoczynku

Red. dr hab. Małgorzata Suchacka

Recenzent: dr Monika Bąk-Sosnowska

© Copyright by Olgierd Abramski, Ewelina Bendlin, Bibiana Bałaj, Piotr Cholewa, Joanna Dreszer, Włodzisław Duch, Karolina Finc, Łukasz Goraczewski, Małgorzata Gut, Agnieszka Ignaczewska, Jolanta Klimczak, Magdalena Kmieciak, Marcin Langer, Jakub Majewski, Katarzyna Mańkowska, Jacek Matulewski, Dorota Nowalska-Kapuścik, Bogdan Nowosad, Katarzyna Ponikowska-Cichoń, Marlena Robakowska, Jagoda Rydelek, Julia Stępińska, Krzysztof Świeszczak, Marika Świeszczak, Anna Tyrańska-Fobke, Olga Tytko, Gabriela Wanat, Jolanta Woźniak-Holecka, Marzena Zarzeczna-Baran & e-bookowo

Projekt okładki: e-bookowo
Grafika na okładce: schutterstock

ISBN e-book 978-83-7859-747-6
ISBN druk 978-83-7859-748-3

Wydawca: Wydawnictwo internetowe e-bookowo
www.e-bookowo.pl
Kontakt: wydawnictwo@e-bookowo.pl

Wszelkie prawa zastrzeżone.
Kopiowanie, rozpowszechnianie części lub całości
bez zgody wydawcy zabronione
Wydanie I 2016

Spis treści

Wstęp •9

Jagoda Rydelek, Jolanta Woźniak-Holecka, Gabriela Wanat
MODELE NAUCZANIA HYBRYDOWEGO
W INSTYTUCJACH EDUKACYJNYCH •13

**Marlena Robakowska, Anna Tyrańska-Fobke,
Marzena Zarzeczna-Baran**
ZASTOSOWANIE NARZĘDZI NAUKI POPRZEZ ZABAWĘ
W EDUKACJI ZDROWOTNEJ - ANALIZA WYBRANYCH
KAMPANII ZDROWOTNYCH •31

Gabriela Wanat, Jolanta Woźniak-Holecka, Jagoda Rydelek
EDUKACJA ŻYWIENIOWA NA PRZYKŁADZIE
PROJEKTU „KUCHNIA MOLEKULARNA, CZYLI NAUKA
W GASTRONOMII” REALIZOWANEGO W RAMACH
UNIwersytetu Młodych Wynalazców •47

Małgorzata Gut
KOMPUTEROWE GRY MATEMATYCZNE
JAKO NARZĘDZIE EDUKACYJNE I TERAPEUTYCZNE •59

Małgorzata Gut, Łukasz Goraczewski, Jacek Matulewski, Karolina Finc, Agnieszka Ignaczewska, Bibiana Bałaj, Joanna Dreszer, Magdalena Kmieciak, Julia Stępińska, Jakub Majewski, Ewelina Bendlin, Piotr Cholewa, Włodzisław Duch

TRENING POZNAWCZY PRZY UŻYCIU KOMPUTEROWEJ
GRY MATEMATYCZNEJ A PRZETWARZANIE
INFORMACJI NUMERYCZNEJ U DZIECI – WYNIKI BADAŃ
PILOTAŻOWYCH •89

Katarzyna Mańkowska, Karolina Finc

GRY KOMPUTEROWE JAKO PRZYSZŁOŚĆ
TERAPII ZABURZEŃ KOGNITYWNYCH •127

Marcin Langer

SEKSIZM W GRACH KOMPUTEROWYCH? KORZENIE
POWSZECHNEGO W MEDIACH I KULTURZE
EUROPY ZACHODNIEJ I STANÓW ZJEDNOCZONYCH
MIZOGINISTYCZNEGO WIZERUNKU GRACZY
I TWÓRCÓW GIER •149

Marika Świeszczak, Krzysztof Świeszczak

GRYWALIZACJA - NOWY TREND W MARKETINGU
BANKÓW •215

Olga Tytko

WYKORZYSTANIE ELEMENTÓW GIER ORAZ MECHANIKI
GIER W ASSESSMENT CENTER ORAZ GRYWALIZACJI
A SKUTECZNOŚĆ TYCH METOD W REKRUTACJI ORAZ
MOTYWOWANIU PRACOWNIKÓW •235

Katarzyna Ponikowska-Cichoń

ZRÓWNOWAŻONA TURYSTYKA – ROZRYWKA

I ODPOWIEDZIALNOŚĆ •255

Bogdan Nowosad

KONCEPCJA WSPÓLKONSUMPCJI W TURYSTYCE:

ATRAKCYJNOŚĆ I NIEDOGODNOŚĆ PODRÓŻOWANIA

INACZEJ •275

Dorota Nowalska-Kapuścik

CZY TURYSTYKA DZIEDZICTWA POPRZEMYSŁOWEGO

WPISUJE SIĘ W POTRZEBY KONSUMPCYJNE OSÓB

STARSZYCH?

PRZYPADEK WOJEWÓDZTWA ŚLĄSKIEGO •295

Olgierd Abramski

ROLA SAMORZĄDU GMINNEGO W KREOWANIU,

TWORZENIU I PROMOCJI PRODUKTU TURYSTYCZNEGO.

UWAGI NA PODSTAWIE WYBRANEGO PRZYKŁADU

GMINY Z TERENU WOJEWÓDZTWA ŚLĄSKIEGO •313

Jolanta Klimczak

ZABAWA W DOM(U)

Z PERSPEKTYWY PŁCI KULTUROWEJ •379

Wstęp

*„Nic człowieka tak nie charakteryzuje,
jak rodzaj zabawy, której szuka.”*

Kazimierz Przerwa-Tetmajer

Współczesność zaskakuje obserwatorów życia społecznego pod wieloma względami. Podejmowane próby kategoryzacji zjawisk społecznych coraz częściej odnoszą się do tych nowych sfer życia społecznego, które zaczynają odgrywać coraz większą rolę. Na przestrzeni doświadczeń historycznych dostrzec można stopniową zmianę znaczenia tych sfer.

Tematem, który szczególnie łączy wszystkich autorów niniejszej publikacji jest cały ogrom zagadnień związanych z cywilizacją zabawy, rozrywki i wypoczynku. Mimo bardzo oczywistego spostrzeżenia, że dla współczesnego człowieka praca jest wartością szczególnie pożądaną dostrzec należy całą gamę różnych zjawisk towarzyszących tej szczególnej wartości. Praca sama w sobie nie jest bowiem pierwszym celem życiowym. Człowiek jako istota twórcza upatruje w realizowanej aktywności zawodowej nie tylko możliwości zarobkowania, ale i samorealizacji. W procesie pracy wytwarzane są określone dobra materialne i niematerialne, ale towarzyszy temu szereg kolejnych zjawisk będących niezwykle interesującym przedmiotem badań dla psychologów, socjologów, pedagogów, przedstawicieli branży turystycznej i handlu, a także i marketingu. Zdając sobie sprawę z całego wachlarza niezwykle interesujących zagadnień warto przybliżyć wnikliwemu obserwa-

torowi życia społecznego kilka studiów przypadku przeanalizowanych przez uczestników konferencji organizowanej przez Instytut Socjologii w czerwcu 2016 roku.

Temat rodzącej się cywilizacji zabawy, rozrywki i wypoczynku traktowany jest z przymrużeniem oka. Ciągłe pokutuje przekonanie, że nie jest to na tyle poważne zagadnienie – może poza analizami zachowań dzieci – by absorbować poważne głowy naukowców. Jednak – nawiązując do przytoczonych na początku słów poety – z analizy charakteru współczesnych zabaw można wysnuć całkiem poważne wnioski o istocie zachodzących w społeczeństwie zmian. Już David Riesman zajął się problematyką zabawy i stawiał sobie pytanie czy badania nad zabawami człowieka są rzeczą rozsądną? (Reiseman D., Glazer N. Denney R., *Samotny tłum*, Warszawa 1996). Autorzy zamieszczonych w niniejszej publikacji artykułów udowadniają, że problematyka zabawy, rozrywki i wypoczynku może być kopalnią inspiracji. Doceniając konieczność eksplorowania zaproponowanego tematu przedstawiają interesującą wymianę poglądów i doświadczeń zarówno teoretycznych jak i empirycznych w sferach dotyczących rynku zabawy, rozrywki i wypoczynku. Ich wnioski stanowią ogromny, niewyczerpany potencjał dla pogłębionych analiz i inspiracji do dalszych badań.

Niniejsze opracowanie zostało podzielone zgodnie ze strukturą panelową konferencji i obejmuje trzy główne bloki tematyczne. Pierwszy – najobszerniejszy – koncentruje uwagę czytelników wokół zagadnień związanych z edukacyjną rolą rozmaitych zabaw. Tematami podejmowanymi przez autorów w tej części są modele nauczania hybrydowego w instytucjach edukacyjnych (autorstwa Jagody Rydelek i współpracowniczek), zastosowanie narzędzi nauki poprzez zabawę w edukacji zdrowotnej na przykładzie wybranych kampanii zdrowotnych (autorstwa Marleny Robakowskiej i współpracowniczek), edukacja żywieniowa na przykładzie pro-

jektu kuchni molekularnej (autorstwa Gabrieli Wanat i współpracowniczek), komputerowe gry matematyczne jako narzędzie edukacyjne i terapeutyczne (autorstwa Małgorzaty Gut). W tej części opracowania czytelnik będzie miał także okazję zapoznać się z wynikami badań pilotażowych dotyczących treningu poznawczego przy użyciu komputerowej gry matematycznej w odniesieniu do przetwarzania informacji numerycznych u dzieci (autorstwa Małgorzaty Gut i współpracowników). Interesujące z całą pewnością są także wnioski dotyczące gier komputerowych jako przyszłości terapii zaburzeń kognitywnych (opracowane przez Katarzyną Mańkowską ze współautorką). Kolejny artykuł zwracający uwagę na seksizm w grach komputerowych wskazuje na znaczenie mediów i kultury w kształtowaniu wizerunku graczy i twórców gier (autorstwa Marcina Langer)

Dalsze opracowania obejmują zagadnienia wykorzystania nowego zjawiska – grywalizacji – w marketingu (Marika Świeszczak i współautor) oraz polityce personalnej (Olga Tytko). Jest to ciekawe zjawisko, które coraz powszechniej stosowane jest w strategicznych podejściach wielkich firm.

Kolejną grupą niezwykle interesujących artykułów są opracowania traktujące o zabawie w kontekście rozrywki, jaką jest turystyka i cała gama zjawisk jej towarzyszących ze szczególnym uwzględnieniem zagadnień konsumpcjonizmu. Podejmowane są tematy zrównoważonej turystyki (Katarzyna Ponikowska-Cichoń), współkonsumpcji w turystyce (Bogdan Nowosad), czy dziedzictwa przemysłowego jako potrzeb konsumpcyjnych osób starszych (Dorota Nowalska-Kapuścik). Podkreślona została także rola samorządu gminnego w kreowaniu, tworzeniu i promocji produktu turystycznego (w opracowaniu Olgierda Abramskiego). Całość zamyka artykuł traktujący o zabawie w dom(u) z perspektywy płci kulturowej (autorstwa Jolanty Klimczak).

Mocną stroną przedstawianych w tym miejscu opracowań jest ukazywanie wielowymiarowości rzeczywistości społecznej. Autorzy nawiązując do własnych badań, opracowanych zgodnie z zasadami naukowymi, do własnych analiz materiałów źródłowych i doświadczeń przedstawili w rzetelny sposób wybrane przykłady zjawisk, które dopiero zarysowują swój kontur w nowych realiach świata nowej cywilizacji. Wykorzystanie zabawy w różnorodnej formie do osiągnięcia rozmaitych celów staje się coraz powszechniejsze. Towarzyszy temu intensywny rozwój nowych technologii służących zabawie, tworzeniu gier komputerowych. Konieczna z tego punktu widzenia jest świadomość interdyscyplinarności analiz naukowych. Całość tych procesów tworzy sprzężenie zwrotne ze świadomością społeczną. Jesteśmy świadkami rodzącej się cywilizacji zabawy, rozrywki i wypoczynku. Prezentowane opracowania mają charakter sygnałny, obejmujący wybrane zagadnienia, a ich podstawową rolą jest wywołanie dalszych implikacji do pogłębionych badań.

Małgorzata Suchacka