

# CYWILIZACJA ZABAWY, ROZRYWKI I WYPOCZYNKU

praca zbiorowa pod redakcją  
dr hab. Małgorzaty Suchackiej

**e-bookowo.pl**  
wydawnictwo internetowe





# **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 Kmiecik, 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](http://www.e-bookowo.pl)  
Kontakt: [wydawnictwo@e-bookowo.pl](mailto: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