



**RYSUNEK DZIECKA
W WIEKU OD 3 DO 12 LAT
A JĘZYK WIZUALNY
NOWYCH MEDIÓW**

 Bernadeta Didkowska



WYDAWNICTWO NAUKOWE
UNIwersytetu MIKOŁAJA KOPERNIKA

Recenzent
dr hab. Urszula Szućcik

Projekt okładki
Piotr Florianowicz

Redaktor
Magdalena Prokopowicz

Printed in Poland

© Copyright by Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika

Toruń 2015

ISBN 978-83-231-3476-3

WYDAWNICTWO NAUKOWE UNIWERSYTETU MIKOŁAJA KOPERNIKA

Redakcja: ul. Gagarina 5, 87-100 Toruń
tel. (56) 611 42 95, tel./fax 611 47 05
e-mail: wydawnictwo@umk.pl

Dystrybucja: ul. Mickiewicza 2/4, 87-100 Toruń
tel./fax (56) 611 42 38, e-mail: books@umk.pl
www.wydawnictwoumk.pl

Druk i oprawa: Wydawnictwo Naukowe UMK

Spis treści

Wstęp	7
1. Dziecko i dzieciństwo	13
1.1. Dzieciństwo w czasach ponowoczesnych	16
1.2. Dziecko w świecie nowych mediów	22
2. Rysunek dziecka w wieku od 3 do 12 lat	31
2.1. Badania twórczości rysunkowej dzieci w wieku od 3 do 12 lat	32
2.2. Znaczenie aktywności rysunkowej dziecka w wieku od 3 do 12 lat – przeгляд badań	38
2.3. Wybrane elementy formy plastycznej w rysunku dziecka	46
2.3.1. Kompozycja	47
2.3.1.1. Kompozycja w rysunkach dzieci w wieku od 3 do 12 lat	49
2.3.2. Przestrzeń	51
2.3.2.1. Sposoby sugerowania przestrzeni na płaszczyźnie przez dzieci w wieku od 3 do 12 lat	54
2.3.3. Linia	57
2.3.3.1. Linia w twórczości rysunkowej dzieci w wieku od 3 do 12 lat	60
2.3.4. Faktura/walor/światłocien	64
2.3.4.1. Faktura/walor/światłocien w twórczości rysunkowej dzieci w wieku od 3 do 12 lat	65
2.3.5. Ruch	67
2.3.5.1. Sposoby pokazywania ruchu w rysunkach dzieci w wieku od 3 do 12 lat	68
2.4. Typy percepcji i ekspresji plastycznej	72
2.4.1. Ekspresja w rysunkach dzieci w wieku od 3 do 12 lat	74
2.5. Treści przedstawiane w rysunkach dzieci w wieku od 3 do 12 lat	77
3. Rysunek a edukacja plastyczna w Polsce po II wojnie światowej	85
4. Nowe media	97
4.1. Jakości plastyczne konstruujące język wizualny nowych mediów	100
4.1.1. Język fotografii	101
4.1.2. Język filmu	104
4.1.2.1. Film animowany	106
4.1.3. Język telewizji	109
4.1.4. Język wideo	111
4.1.5. Język komputera	113
4.1.5.1. Gry komputerowe	114
4.1.5.2. Internet	117

5. Metodologia badań własnych	125
5.1. Cel badań	128
5.2. Hipotezy badawcze	129
5.3. Opis badań	130
5.3.1. Plan badań	130
5.3.2. Osoby badane	130
5.3.3. Sposób realizacji badań	131
5.3.4. Narzędzia badawcze	132
5.3.5. Metody analizy i opracowania wyników	133
5.3.5.1. Metoda oceny prac rysunkowych dzieci przedszkolnych ...	133
5.3.5.2. Metoda oceny prac rysunkowych dzieci szkolnych	135
6. Analiza i interpretacja wyników badań	141
6.1. Wyniki badań ilościowych	141
6.1.1. Rysunki dzieci w wieku od 3 do 6 lat	142
6.1.2. Rysunki dzieci w wieku od 7 do 12 lat	154
6.2. Wyniki badań jakościowych	172
6.2.1. Charakterystyka rysunków dzieci w wieku od 3 do 6 lat	173
6.2.2. Charakterystyka rysunków dzieci w wieku od 7 do 12 lat	182
6.2.2.1. Rysunki dzieci w wieku od 7 do 9 lat	182
6.2.2.2. Rysunki dzieci w wieku od 10 do 12 lat	201
6.3. Interpretacja wyników badań	220
6.4. Wnioski z badań dla praktyki pedagogicznej	232
6.4.1. Aktywność rysunkowa dzieci w wieku od 3 do 6 lat	232
6.4.2. Aktywność rysunkowa dzieci w wieku od 7 do 12 lat	235
Zakończenie	241
Bibliografia	243
Filmografia	265
Strony internetowe	266
Załącznik 1	
Wzory tabel do analiz	267
Załącznik 2	
Testy różnic analizy wariancji ANOVA dla dzieci uczęszczających do szkoły – poziom istotności wybranych jakości opisywanych w poszczególnych rysunkach	281
Indeks osób	295
Summary	301

Wstęp

Nowe media odgrywają coraz większą rolę w życiu człowieka, intensyfikują rozpowszechniający się globalizm, utrwalają nawyki konsumpcyjne. Tworząc swoistą mediasferę współczesnego człowieka, zmieniają sposób, w jaki on myśli i patrzy na otaczający go świat. *Network society* – społeczeństwo sieci, pokolenie *World Wide Web* (Castells 2011), *homo internetiensis* pisze blogi, nagrywa i zamieszcza w sieci swoje teledyski, filmy, udoskonala oryginalne gry on-line, tworzy własne społeczności sieciowe, wspólnymi siłami opracowuje wirtualne encyklopedie. Z jednej strony zapis cyfrowy umożliwia młodym ludziom tworzenie niezliczonej liczby różnorodnych wersji utworu, z drugiej jednak – łatwość operowania nowymi mediami generuje spektakularny nadmiar obrazów krążących w globalnym obiegu medialnym i pozbawionych zakorzenienia kulturowego: kopii bez oryginału, znaków bez odniesienia, map bez terytorium. Potęgują one charakterystyczne dla tożsamości ponowoczesnego człowieka poczucie fragmentaryzacji świata, braku stabilnych i trwałych odniesień oraz znaczeń.

Wśród badaczy kultury, psychologów, pedagogów, filozofów trwa dyskurs nad istotą zmian zachodzących w życiu człowieka pod wpływem tak szybkiego rozwoju mediów. Poglądy te są bardzo rozbieżne: od technokratycznej euforii po wróżby katastroficzne (Patzlaff 2008, Desmurget 2012). Wskazuje się na zmierzch *Galaktyki Gutenberga*, odrzucenie kultury druku i wiążące się z tym myślenia linearnego na rzecz kultury mozaikowej, pluralizmu poznania zbliżonego do zapomnianej kultury oralnej. Media elektroniczne – według tej teorii – zwiększają nasze doznania zmysłowe towarzyszące odbiorowi informacji, człowiek staje się mieszkańcem *globalnej wioski* (McLuhan 2004). Inna teoria wskazuje na *trzecią falę* przemian rewolucji informatycznej i mikroelektronicznej, polegającą na *odmasowieniu środków przekazu*, przyczyniającą się do nowego spostrzegania i rozumienia świata (Toffler 1997). Jeszcze inni wskazują na *technopol* – wciągający wir uzależnień od techniki i informacji, który sprawia, że ludzie godzą się być narzędziami narzędzi, które sami stworzyli (Postman 1995). Wielu wskazuje na niebezpieczeństwo totalizującego od-

działywania mediów związanych z potężnymi systemami nacisku biurokratycznego i ekonomicznego, kreującymi poddane ich oddziaływaniu *społeczeństwo spektaklu* (Debord 2006). W tym duchu wypowiadają się również niektórzy teoretycy, określając obecną fazę naszej kultury jako *epokę simulacrum* – bezprecedensową ekspansję mediów elektronicznych, która przekształca metropole w netropolie (Baudrillard 1998).

Oszalałającemu postępowi w dziedzinie elektronicznej rejestracji, produkcji i emisji obrazów nie towarzyszy głęboka refleksja nad tym, co za pomocą tych supernowoczesnych technologii można wyrazić. Prowadzić to może do zniewolenia człowieka, a w skali globalnej do mediokracji, dyktatu mediów (Zawojski 2000). *Kultura instant* (Melosik 1996), która stanowi część globalnej kultury konsumpcji, propagując powierzchowność i oczekiwanie natychmiastowego zaspokojenia potrzeb materialnych, sprowadza obraz do roli „ogniwa pośredniczącego” między rynkiem a konsumentem. Można w tym kontekście mówić o występującej w kulturze ponowoczesnej tendencji do instrumentalizacji obrazu, który tradycyjnie rozumiany był jako ważny zasób kultury (pełen znaczeń, metafor i symboli), poprzez oderwanie go od jego kulturotwórczych źródeł i poddanie procesom urynkowania lub ideologizacji.

W tym kontekście interesujące i ważne wydają się badania dotyczące oddziaływania nowych mediów na człowieka, a przede wszystkim na dzieci, które obok świata realnego coraz intensywniej poznają świat wirtualny. Mówi się wręcz o immersji, zanurzeniu w masowo wytworzonym, rozprzestrzenionym i głęboko przeżywanym świecie wyobrażonym, coraz częściej uznawanym za bardziej atrakcyjny niż świat rzeczywisty. Dzieci uczą się odróżniać znaki komputerowe, zanim nauczą się czytać, a media często stają się głównym źródłem informacji, zdobywania doświadczeń, przeżywania emocji. Jeżeli zewnętrzne czynniki kulturowe w postaci zróżnicowanego obrazu nowych mediów obecne są w życiu dziecka właściwie już od jego narodzin, to konieczne wydaje się sprawdzenie, czy i w jakim stopniu wpływają one na jego rozwój. Jednym z narzędzi badawczych, które może rzucić interesujące światło na to zjawisko, jest rysunek dziecka. Od zawsze stanowił on źródło informacji o emocjach, sposobie rozumienia świata i przede wszystkim o rozwoju dziecka. Analiza rysunku może pomóc w określeniu oddziaływania języka nowych mediów na aktywność rysunkową dziecka w wieku od 3 do 12 lat, zwaną przez badaczy okresem ideoplastycznym. Ponieważ – według literatury przedmiotu – aktywność rysunkowa jest czynnością charakterystyczną i niezbędną dla rozwoju każdego dziecka, a czynniki zewnętrzne nie powinny w istotny sposób wpływać na jej zmiany, analizy rysunków mogą być wręcz diagnostyczne.

Media dostarczają dziecku liczne, gotowe wzorce obrazów świata. Można założyć, że pod ich wpływem ulega zaburzeniu proces konstruowania przez dziecko jego własnych modeli reprezentacji świata i ich eksterioryzacji w rysunku. Zaburzeniu ulega proces budowy *wzoru wewnętrznego* w umyśle dziecka (wzoru będącego pod-

stawą jego schematycznego rysunku) i proces rysowania, czyli konstrukcji własnej formy. Dziecko, rysując, zawsze korzystało z gotowych obrazowych przedstawień: oglądało ilustracje, obrazy w kościołach, na wystawach czy w muzeach, prosiło również dorosłych o narysowanie określonych obiektów. Nigdy jednak wpływ tych *wzorów zewnętrznych*, jak określa je Philippe Wallon (Wallon i in. 1993), nie był tak silny, nigdy dziecko nie znajdowało się w sytuacji tak zmasowanej dostępności obrazów medialnych. Zmiany zachodzące w rysunkach dzieci wynikają między innymi z ich rozwoju intelektualnego, wiedzy, rozwijanych procesów poznawczych i spostrzeżeńowych, które obecnie w dużym stopniu warunkowane są przez wzory wizualne zawarte w nowych mediach. Dzisiaj diametralnie zmieniło się rozumienie samej sztuki, a dziecko widzi znacznie więcej. Czas i zaangażowanie, z jakim „pochłania” obrazy medialne, nie mogą pozostać obojętne dla jego psychiki, w tym także jego aktywności rysunkowej. Zdaniem wielu badaczy *model wewnętrzny*, będący podstawą rysunku dziecka, stanowi trwałe fundament, który skutecznie opiera się najróżniejszym wpływom (Wallon i in. 1993). Tymczasem wyniki przeprowadzonych przeze mnie w 2004 roku badań pokazują, że już przed 10 laty oddziaływania zewnętrzne nie tylko wypaczały tę aktywność, ale w skrajnych przypadkach doprowadzały do jej zaniechania. Stąd uznałam za konieczne i zasadne przeprowadzenie badań, które umożliwiłyby weryfikację oddziaływania obrazu nowych mediów na aktywność rysunkową dzieci w wieku 3–12 lat, a jednocześnie przybliżyły problem oddziaływania współczesnego obrazu medialnego na inne sfery rozwoju młodego odbiorcy.

Niniejsza praca składa się z sześciu rozdziałów. W rozdziale pierwszym scharakteryzowałam dziecko współczesne, sygnalizując, jakie zmiany w konstruowaniu pojęć dziecka i jego dzieciństwa dokonały się na przestrzeni lat (Ariès 2010). W sposób szczególny zwróciłam uwagę na konsumpcjonizm i hiperrzeczywistość (Baudrillard 1998, 2001), dwa filary czasów ponowoczesnych, które „budują” człowieka i w sposób szczególny wpływają na dziecko. W rozważaniach tych nie chodziło mi o wykazanie, czy pokolenia różnią się od siebie – co jest oczywiste – ale o unacznienie, że zmiany te następują bardzo szybko. Widoczne są już na przestrzeni 10 lat, a więc w obrębie jednego pokolenia, a istotną rolę w tym procesie odgrywiają obrazy medialne.

Aby móc dokonać pełnej analizy porównawczej rysunku dziecka z obrazem pokazywanym w nowych mediach, należy z jednej strony wyjaśnić, czym jest aktywność rysunkowa dziecka w wieku od 3 do 12 lat, a z drugiej określić, jak konstruowany jest język wizualny nowych mediów.

Przyjmując, że język plastyczny ma istotne odniesienia do języka nowych mediów, a jego generalne, podstawowe jakości plastyczne mogą być równocześnie punktem odniesienia do opisów medialnego języka wizualnego, koncentrowałam się na: kompozycji, ruchu, przestrzeni, linii, fakturze, walorze i światłocieniu. Stąd w rozdziale drugim, omawiając rysunek dziecka i znaczenie ideoplastyki w aktywno-

ści rysunkowej, szczególną uwagę poświęciłam omówieniu wybranych, wskazanych wyżej elementów formy plastycznej. Zakładając, że zmiany kulturowe istotnie wpływają na kształcenie artystyczne, w rozdziale trzecim omówiłam problemy edukacji plastycznej, podkreślając jej kluczowe znaczenie dla rozwoju kultury wizualnej.

Opis języka wizualnego nowych mediów z racji swej dynamiki i rozbudowanej struktury jest bardzo trudny i niejednoznaczny. Dlatego też w rozdziale czwartym wyodrębniłam jego podstawowe elementy, czyli język fotografii, filmu, telewizji, wideo, komputera, gier komputerowych i Internetu. Mając świadomość bogactwa i różnorodności teorii wskazanych jakości budujących obraz nowych mediów, zasygnalizowałam tylko te problemy, które moim zdaniem można odnieść do aktywności rysunkowej dziecka w wieku od 3 do 12 lat.

Z racji intensywnej zmian dokonujących się w ostatnim dziesięcioleciu, związanych przede wszystkim z rozwojem nowych mediów, a także ze środowiskiem dziecka, któremu tzw. nowe technologie towarzyszą od urodzenia, uznałam za konieczne prześledzenie ewentualnych zmian wynikających z tych relacji. Dlatego też przeprowadziłam badania replikacyjne analiz z roku 2004, w wyniku których otrzymałam 2134 rysunki dzieci w wieku od 3 do 12 lat. Powtórzenie procedury badawczej pozwoliło mi porównać wyniki do badań przeprowadzonych wcześniej, a także skonfrontować je z opisami rysunków dzieci w literaturze przedmiotu. Z kolei uzyskane charakterystyki mogłam odnieść do języka wizualnego konstruującego obraz nowych mediów. Szczegółowy opis metodologii badawczej zawarłam w rozdziale piątym, a analizy i interpretację wyników badań w rozdziale szóstym.

* * *

Na koniec chciałam odnieść się do osobistej refleksji i powiedzieć, że niniejsza książka i opisane w niej badania nie powstałyby, gdyby nie moi synowie. To obserwacja ich rozwoju nakierowała mnie na obrany tok myślenia. Pamiętam ich pierwsze schematy rysunkowe, w których Kuba rysował wszystkim ludziom włosy niczym toporek wbity w głowę, a Wojtek przedstawił słońce w czerwone kółka, bo jak stwierdził „zachorowało ono na ospę”. Jednak rysunki to nic w porównaniu z rewolucją domową związaną z pojawieniem się pierwszego komputera Atari. Trwanie chłopców przy grach *Zorro*, *Mario*, które godzinami wgrywały się w telewizor, a potem ledwo migały na jego ekranie, budziły we mnie trwogę i zadziwienie, jednak dawały trochę wytchnienia. Pamiętam też jak – mimo moich sprzeciwów – w domu pojawił się pistolet na ekranowe kaczkę. Najbardziej baliśmy się z mężem, że nasze dzieci nie będą czytały. Jakież było zdziwienie i ulga, kiedy Kuba podszedł do półki z książkami, wybrał kilka z nich i poprosił o radę, którą z nich czytać: stanęło na *Igle* Kena Folletta. W ten sposób przeszliśmy jako rodzice całą drogę związaną z rozwojem nowych mediów. Popołudniami (ustaliliśmy piątek po szkole) przychodzili koledzy

i oczywiście grali w gry. Dzisiaj moi synowie to mądrzy, odpowiedzialni mężczyźni, którzy dalej zajmują się mediami. Starszego fascynuje film i zajmuje się jego montażem, młodszy tworzy sztukę opierającą się na obrazie i dźwiękach, a ich koledzy to lekarze, prawnicy, biznesmeni. Książka ta to refleksja o rówieśnikach Kuby, Wojtka, Radka, Bartka, Marasa, Przemka i wielu innych z pokolenia Y, jednak bardziej niż ich samych dotyczy – jak sądzę – ich dzieci, a naszych wnuków.