

# **KORZYSTANIE Z URZĄDZEŃ MOBILNYCH PRZEZ MAŁE DZIECI W POLSCE**

*Wyniki badania ilościowego*



**Fundacja Dzieci Niczyje**

**2015**

**Autor:**

Agnieszka Bąk

Badania zrealizowano w ramach projektu „Polish Safer Internet Centre”

Dofinansowano ze środków Komisji Europejskiej



Główny partner: Fundacja Orange



Copyright © 2015 Fundacja Dzieci Niczyje

Fundacja Dzieci Niczyje

03-926 Warszawa, ul. Walecznych 59

Tel. (22) 616 02 68; [fdn@fdn.pl](mailto:fdn@fdn.pl); [www.fdn.pl](http://www.fdn.pl)

## **Spis treści**

1. Wprowadzenie .....	4
2. Cele badań.....	5
3. Metoda badawcza .....	5
4. Wyniki.....	7
4.1. Najważniejsze wyniki.....	7
4.2. Dostęp dzieci do urządzeń elektronicznych, w tym mobilnych .....	7
4.3. Korzystanie z urządzeń mobilnych .....	8
4.4. Aktywności dzieci przy użyciu urządzeń elektronicznych, w tym urządzeniach mobilnych....	9
4.5. Kontrola rodziców .....	12
4.6. Powody, dla których rodzice udostępniają dzieciom urządzenia mobilne .....	13
5. Podsumowanie i wnioski .....	14
ANEKS - kwestionariusz .....	16

## **1. Wprowadzenie**

Nauka nie dostarczyła jeszcze wystarczających dowodów na to, jaki wpływ mają nowe technologie na rozwój małych dzieci. Dlatego należy wykazać szczególną ostrożność i umiar przy udostępnianiu dzieciom urządzeń mobilnych. Według zaleceń Amerykańskiej Akademii Pediatrii (AAP) dzieci poniżej 2 roku życia nie powinny mieć żadnego kontaktu z urządzeniami mobilnymi<sup>1</sup>. Akademia ostrzega również, że nadmierne korzystanie z tego typu urządzeń może prowadzić do kłopotów z nauką, trudnościami z koncentracją, czy otyłości. Należy też wziąć pod uwagę zagrożenia dla rozwoju umiejętności interpersonalnych, gdy kontakt z komputerem lub smartfonem staje się substytutem kontaktu z dorosłymi lub zabawy z innymi dziećmi. Z drugiej strony nie można nie dostrzegać tego, że nowe technologie stały się jednym z elementów kontekstu społeczno-wychowawczego najmłodszego pokolenia. Według informacji opublikowanych przez AAP w kwietniu tego roku w Stanach Zjednoczonych ponad jedna trzecia dzieci, które nie ukończyły roku, bawiła się tabletkami czy smartfonami<sup>2</sup>.

Badanie przeprowadzone przez Fundację Dzieci Niczyje pokazuje, jak powszechne w Polsce jest korzystanie przez małe dzieci z urządzeń mobilnych, a także stara się przybliżyć charakter tego zjawiska. Jest to pierwsze na gruncie polskim badanie skoncentrowane na najmłodszych dzieciach i zrealizowane na ogólnopolskiej próbie reprezentatywnej dla dzieci w wieku 6 miesięcy – 6,5 lat. Bezpośrednim impulsem do przeprowadzenia badania była chęć szczegółowego poznania zjawiska przed realizacją kampanii społecznej skierowanej do rodziców małych dzieci pod hasłem „Mama, tata, tablet”. Celem kampanii jest zwrócenie uwagi rodziców na zagrożenia, jakie mogą się wiązać z niekontrolowanym i niewłaściwym użyciem nowych mediów przez najmłodsze dzieci.

---

<sup>1</sup> *Policy statement: Media use by children younger than 2 years*, Pediatrics Vol. 128 No. 5 November 1, 2011, s. 1040 -1045.

<sup>2</sup> *First Exposure and Use of Mobile Media in Young Children*, H. Kabali, R. Nunez-Davis, S. Mohanty, J. Budacki, K. Leister, M. K. Tan, M. Irigoyen, R. Bonner, Pediatric Academic Societies' Annual Meeting, 25-28 kwietnia 2015 r., San Diego (abstract: [http://www.abstracts2view.com/pas/view.php?nu=PAS15L1\\_1165.3](http://www.abstracts2view.com/pas/view.php?nu=PAS15L1_1165.3), dostęp w dniu 26.07.2015), oraz C. Kemp, *Babies as young as 6 months using mobile media: Survey shows most 2-year-olds using mobile devices, with some spending more than an hour a day on screens*, AAP News E150425-3; published ahead of print April 25, 2015.

## 2. Cele badań

Głównym celem badania było określenie nasilenia zjawiska korzystania przez małe dzieci z urządzeń mobilnych oraz scharakteryzowanie tej kwestii ze szczególnym uwzględnieniem wieku dzieci. Aby ukazać pełniejszy obraz analizowanego zjawiska, część pytań dotyczyła szerszej grupy urządzeń, tj. urządzeń elektronicznych.

Szczegółowe pytania badawcze:

1. Jaki procent dzieci ma doświadczenie korzystania z urządzeń mobilnych?
2. Jaki procent małych dzieci może mieć potencjalnie kontakt z urządzeniami mobilnymi? Jaki procent dzieci posiada własne urządzenia mobilne?
3. Jakie aktywności podejmują dzieci przy użyciu urządzeń mobilnych i jak często?
4. Ile czasu spędzają dzieci na korzystaniu z urządzeń mobilnych?
5. Czy rodzice ograniczają korzystanie przez dzieci z urządzeń mobilnych?
6. Jakie są powody, dla których rodzice pozwalają dzieciom korzystać z urządzeń mobilnych?

## 3. Metoda badawcza

Badanie zostało zrealizowane metodą CAWI (ankieta internetowa) przez agencję badawczą Millward Brown S.A.. Respondentami były osoby wylosowane w panelu internetowym będącym bazą osób, które zgodziły się uczestniczyć w badaniach panelowych firmy Millward Brown i przekazały swój adres mailowy. Rekrutacja do panelu odbywa się w trakcie badań CATI (np. sondaż CATIBus), poprzez rekomendacje panelistów oraz online.

Zaproszenie do badania wysłano do 2392 osób w wieku powyżej 18 lat posiadających dzieci w wieku od 6 miesięcy do 6,5 lat. Ostatecznie uzyskano 1011 kompletnych kwestionariuszy i stopień realizacji próby (*response rate*) na poziomie 59%. Próba była tak dobierana, żeby proporcje dzieci, na temat których respondenci udzielali odpowiedzi, odpowiadały pod względem wieku populacji dzieci między 6 miesiącem życia a 6,5 rokiem życia. W poniższej tabeli przedstawiono porównanie dla próby oraz populacji dzieci w Polsce urodzonych w latach 2009-2014.

**Tabela 1.** Struktura próby badawczej

Rok urodzenia	Wiek dzieci w momencie badania	Udział w populacji wg danych GUS	Udział w grupie badanej	Nazwa grupy stosowana w raporcie
2014	6 miesięcy – 1,5 roku	15 %	16 %	dzieci roczne
2013	1,5 roku – 2,5 roku	16 %	16 %	dzieci dwuletnie
2012	2,5 roku – 3,5 roku	16 %	16 %	dzieci trzyletnie
2011	3,5 roku – 4,5 roku	17 %	17 %	dzieci czteroletnie
2010	4,5 roku – 5,5 roku	17 %	18 %	dzieci pięcioletnie
2009	5,5 roku – 6,5 roku	18 %	18 %	dzieci sześćoletnie
<b>SUMA</b>		<b>100 %</b>	<b>100 %</b>	

Badanie przeprowadzono w dniach 24 czerwca – 2 lipca 2015 r. Respondenci wypełniali kwestionariusz złożony z 10 pytań<sup>3</sup>, które zostały opracowane przez zespół Fundacji Dzieci Niczyje w oparciu o dotychczasowe badania międzynarodowe oraz wyniki przeprowadzonego przez Fundację w 2014 r. badania jakościowego na temat korzystania przez małe dzieci z aplikacji mobilnych.

Badanie użytkowania przez dzieci urządzeń mobilnych za pośrednictwem ankiety skierowanej do rodziców nie jest metodą optymalną, choć najczęściej stosowaną w tego typu badaniach międzynarodowych. Dalszą eksplorację problematyki użytkowania przez małe dzieci urządzeń mobilnych warto uzupełnić bezpośrednią obserwacją zachowań dzieci, co pozwoliłoby ocenić, czy deklaracje rodziców nie zaniżają skali zjawiska. Należy bowiem wziąć pod uwagę, że choć poruszane kwestie nie były drażliwe, to na odpowiedzi na część pytań (np. długość czasu spędzanego z urządzeniami mobilnymi) mógł mieć wpływ kontekst społeczny, tj. cenzura wewnętrzna wynikająca z norm, które negatywnie oceniają użytkowanie przez dzieci urządzeń mobilnych. Z drugiej strony, można mieć nadzieję, że interaktywny i anonimowy charakter badań online obniżył ryzyko udzielania odpowiedzi społecznie akceptowalnych.

Tak, jak zostało to podkreślone wcześniej, omawiane badanie jest pierwszym w Polsce, które dotyczy użytkowania przez małe dzieci urządzeń mobilnych zrealizowanym na tak dużą skalę. Autorzy badania mają nadzieję, że badania w tym obszarze będą kontynuowane, aby lepiej zrozumieć motywacje i mechanizmy dotyczące korzystania przez małe dzieci z urządzeń mobilnych.

<sup>3</sup> Kwestionariusz stanowi załącznik do niniejszego raportu.

## 4. Wyniki

### 4.1. Najważniejsze wyniki

- 64% dzieci w wieku od 6 miesięcy do 6,5 lat korzysta z urządzeń mobilnych, 25% - codziennie
- 26% dzieci posiada własne urządzenie mobilne
- 79% dzieci ogląda filmy, a 62% gra na smartfonie lub tablecie
- 63% dzieci zdarzyło się bawić smartfonem lub tabletem bez konkretnego celu
- 69% rodziców udostępnia dzieciom urządzenia mobilne, kiedy muszą zająć się własnymi sprawami; 49% rodziców stosuje to jako rodzaj nagrody dla dziecka

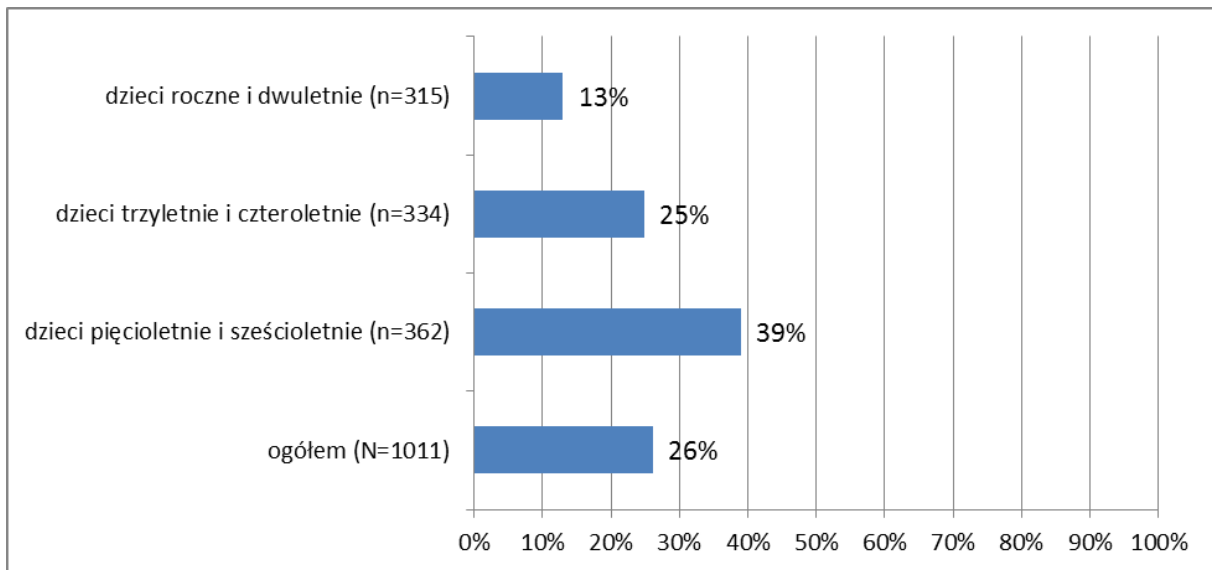
### 4.2. Dostęp dzieci do urządzeń elektronicznych, w tym mobilnych

To, do jakich urządzeń elektronicznych mają dostęp dzieci, zależy przede wszystkim od tego, jakie urządzenia znajdują się w ich domach. Badanych rodziców zapytano o następujące rodzaje urządzeń: laptop lub komputer stacjonarny, telefon typu smartfon z możliwością połączenia z internetem, konsola do gier (np. X-box, Playstation), przenośna konsola do gier (np. Gameboy, PSP), tablet z możliwością połączenia z internetem, przy czym w niniejszej analizie szczególnie skupiono się na urządzeniach mobilnych, tj. smartfonie, przenośnej konsoli do gier oraz tablecie.

Niemal wszyscy badani (99,8%) potwierdzili posiadanie przynajmniej jednego urządzenia elektronicznego, a 66% dysponuje trzema lub więcej rodzajami tych urządzeń. Odsetek rodziców posiadających urządzenia mobilne jest również bardzo wysoki – 94,7%. Zdecydowanie najbardziej powszechne są sprzęty elektroniczne o uniwersalnym przeznaczeniu, tj. laptop lub komputer stacjonarny (97%), smartfon (91%) oraz tablet (62%). Natomiast urządzenia o charakterze *stricte* rozrywkowym, czyli konsola do gier lub przenośna konsola do gier są znacznie mniej popularne, posiada je odpowiednio: 33% i 10% badanych.

Rodziców zapytano nie tylko o sprzęt obecny w domu, ale również o ten należący do dzieci. Co czwarty respondent (26%) stwierdził, że jego dziecko w wieku do 6,5 lat posiada własne urządzenie mobilne. Przy czym udział ten wahał się między 13% a 39% w zależności od wieku dziecka. Im starsze były dzieci, tym większy był udział tych, które posiadają tego typu sprzęt na własność.

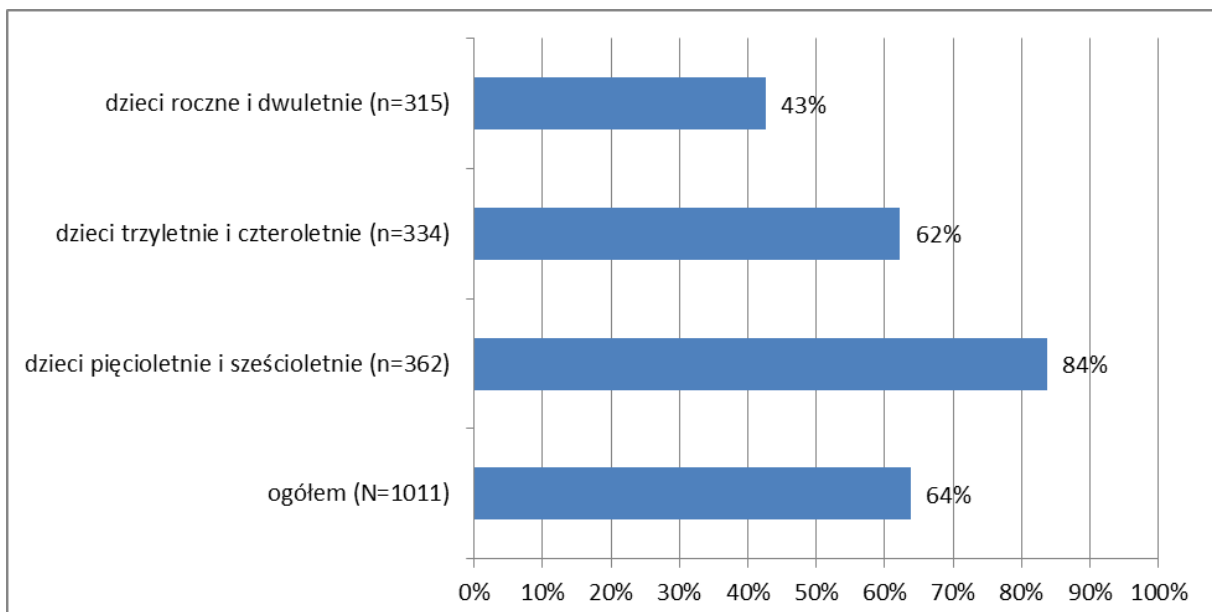
**Wykres 1.** Posiadanie przez dziecko własnego urządzenia mobilnego według kategorii wiekowych, %.



#### 4.3. Korzystanie z urządzeń mobilnych

Ogółem z urządzeń mobilnych, tj.: smartfona, tableta oraz przenośnej konsoli, korzysta 64% dzieci. W grupie dzieci rocznych i dwuletnich - 43% korzysta z tego typu urządzeń, w przypadku trzy i czteroletnich dzieci udział wyniósł – 62%, a w grupie najstarszych dzieci – 84%. Można więc uznać, że dla dzieci w wieku 5 lat i więcej korzystanie z urządzeń mobilnych jest powszechne.

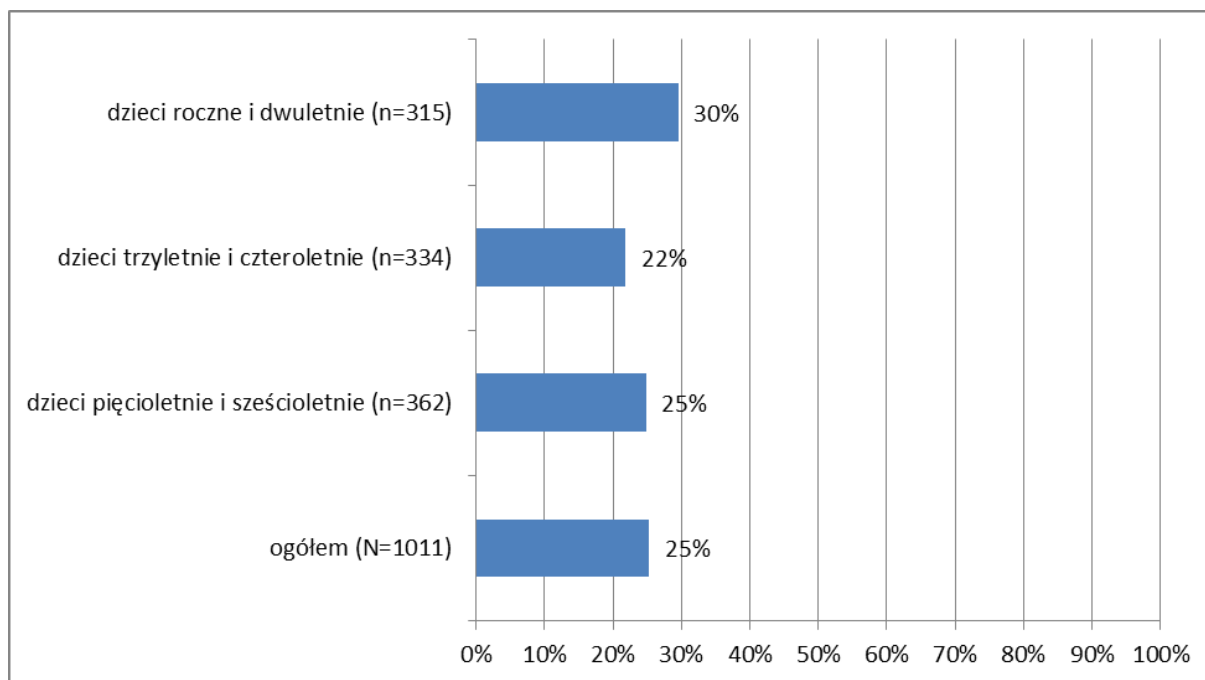
**Wykres 2.** Korzystanie przez dzieci z urządzeń mobilnych dostępnych w domu według kategorii wiekowych, %.





Jeśli przyjrzymy się częstotliwości, z jaką dzieci korzystają z urządzeń mobilnych, niezależnie od rodzaju urządzenia, to okazuje się, że co czwarte dziecko korzysta codziennie z jakiegoś urządzenia mobilnego (25%). Niepokojący jest zwłaszcza fakt, że w najwyższym stopniu dotyczy to dzieci najmłodszych – 30% z nich codziennie używa smartfona, tabletu lub przenośnej konsoli.

**Wykres 3.** Codzienne korzystanie z urządzenia mobilnego według kategorii wiekowych, %.

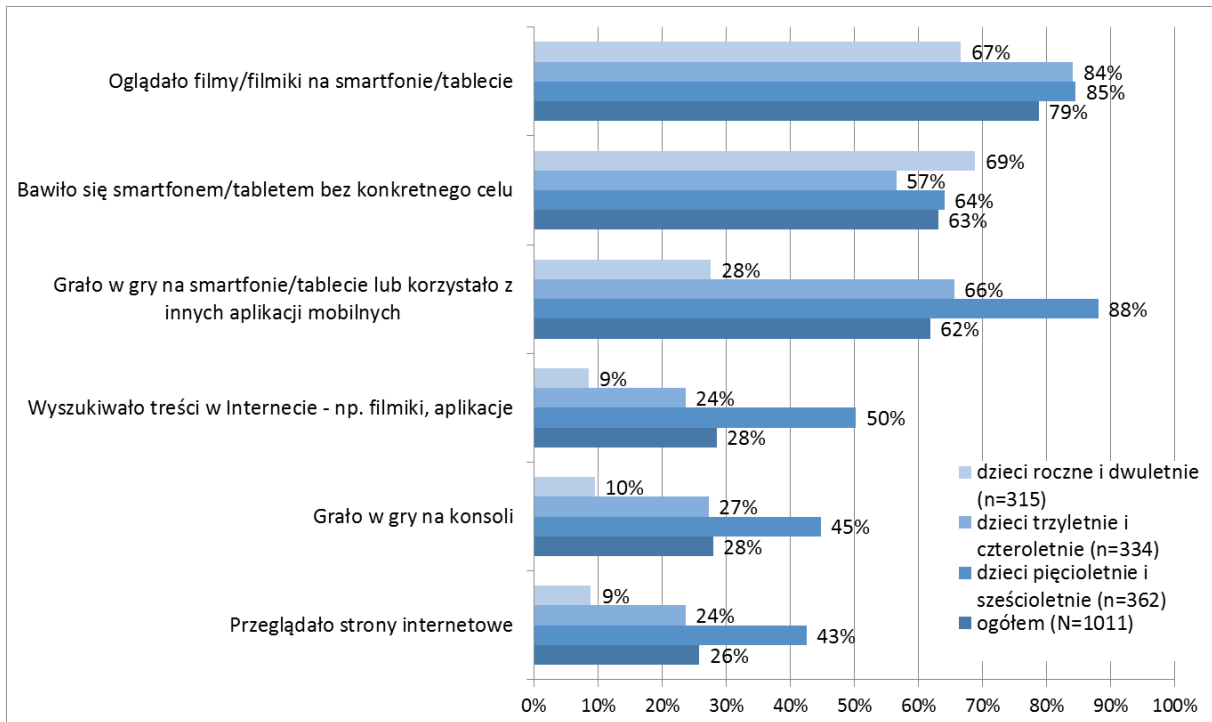


#### 4.4. Aktywności dzieci przy użyciu urządzeń elektronicznych, w tym urządzeniach mobilnych

Kolejne pytanie, które zadano rodzicom dotyczyło tego, czy dziecko kiedykolwiek korzystało w określony sposób z urządzenia mobilnego. Najbardziej popularne wśród dzieci było doświadczenie związane z oglądaniem filmów/filmików – 79% dzieci korzystało w ten sposób z tabletu. Drugą najczęstszą aktywnością jest granie w gry – najwięcej dzieci gra na smartfonie lub tablecie – 62%. Doświadczenie grania na konsoli miało 28% dzieci. Dodatkowo, aż 63% małych użytkowników zdarzyło się bawić smartfonem lub tabletem bez konkretnego celu. Warto również zauważyć, że co czwarte dziecko aktywnie korzystało z internetu: przeglądało strony internetowe (26%) lub wyszukiwało treści, np. filmiki lub aplikacje (28%). W przypadku grania na konsoli i korzystania z internetu nie różnicowano aktywności dzieci na tą podejmowaną na urządzeniach mobilnych oraz tą realizowaną na urządzeniach stacjonarnych.

**Wykres 4.** Korzystanie przez dzieci z urządzeń mobilnych według rodzaju aktywności i kategorii wiekowych, %.

*Czy Pana(i) dziecko kiedykolwiek...?*



Jeśli chodzi o oglądanie filmów na urządzeniach mobilnych, to wiekiem granicznym wydaje się pierwszy rok życia. Dla dzieci rocznych udział oglądających wyniósł 49%. Natomiast w starszych grupach odsetek wyniósł ponad 80%. W przypadku grania, granica wiekowa nieznacznie się przesuwana. Doświadczenie grania lub korzystania z aplikacji mobilnych miało 28% dzieci z najmłodszej grupy wiekowej, 66% wśród dzieci trzy- i czteroletnich oraz 88% w najstarszej grupie wiekowej.

Rodziców, których dzieci grają na smartfonie/tablecie lub korzystają z innych urządzeń mobilnych, zapytano z jakich aplikacji lub gier korzystają ich dzieci. 79% z dzieci bawiło się aplikacjami o charakterze edukacyjnym (np. puzzle, memory), 64% - używało aplikacji rozwijających kreatywność (np. rysowanie, tworzenie muzyki) i taki sam odsetek (64%) dzieci korzystał z gier służących rozrywce. Około 16% dzieci używało innych niż wymienione rodzaje aplikacji.

W grupie dzieci najmłodszych (dzieci roczne i dwuletnie) odnotowano najwyższy odsetek tych, które mają doświadczenie bawienia się smartfonem/tabletem bez konkretnego celu – 69%, przy poziomie 63% dla wszystkich badanych.

Wyniki te mogą wskazywać na większą realną dostępność urządzeń mobilnych typu smartfon i tablet dla małych dzieci lub odmienne wzorce ich wykorzystania (m.in. prostota i intuicyjność użytkowania dzięki technologii dotykowej), co wydaje się istotnym tematem do dalszych badań.

W badaniu korzystania przez dzieci z urządzeń mobilnych szczególnie ważna jest częstotliwość tego korzystania. Jak się okazało, co trzecie dziecko (34%) przynajmniej kilka razy w tygodniu ogląda filmy na smartfonie/tablecie. Codzienne oglądanie jest generalnie częstsze w młodszych grupach wiekowych, tj. wśród dzieci do czwartego roku życia. Natomiast codzienna zabawa smartfonem bez konkretnego celu dotyczy przede wszystkim dzieci rocznych i dwuletnich. Granie, tak jak wcześniej zaznaczono dotyczy przede wszystkim starszych dzieci, i tak 47% dzieci w wieku 5-6 lat gra przynajmniej raz w tygodniu na smartfonie lub tablecie. Nie analizowano częstotliwości grania na konsoli i korzystania z internetu ze względu na małe udziały dzieci podejmujących te aktywności.

**Tabela 2.** Częstotliwość podejmowania określonych aktywności na urządzeniach mobilnych (smartfonach i tabletach), %, N=1011.

		Codziennie lub prawie codziennie	Dwa, trzy razy w tygodniu	Raz w tygodniu	Raz lub dwa razy w miesiącu	Rzadziej niż raz w miesiącu	Nie wiem/trudno powiedzieć	Nigdy tego nie robią tego
Zabawa smartfonem/tabletem bez konkretnego celu	dzieci roczne i dwuletnie	22,5%	19,4%	10,2%	6,3%	6,7%	3,8%	31,1%
	dzieci trzyletnie i czteroletnie	9,0%	13,8%	10,2%	13,2%	9,3%	1,2%	43,4%
	dzieci pięcioletnie i sześćioletnie	12,2%	16,3%	15,2%	9,7%	8,0%	2,8%	35,9%
	<b>ogółem</b>	<b>14,3%</b>	<b>16,4%</b>	<b>12,0%</b>	<b>9,8%</b>	<b>8,0%</b>	<b>2,6%</b>	<b>36,9%</b>
Oglądanie filmów/filmików na smartfonie/tablecie	dzieci roczne i dwuletnie	15,2%	13,7%	12,4%	14,9%	9,2%	1,3%	33,3%
	dzieci trzyletnie i czteroletnie	13,5%	26,3%	11,7%	14,4%	15,0%	3,3%	15,9%
	dzieci pięcioletnie i sześćioletnie	10,2%	21,8%	21,8%	16,9%	12,4%	1,4%	15,5%
	<b>ogółem</b>	<b>12,9%</b>	<b>20,8%</b>	<b>15,5%</b>	<b>15,4%</b>	<b>12,3%</b>	<b>2,0%</b>	<b>21,2%</b>
Granie w gry na smartfonie/tablecie lub korzystanie z innych aplikacji mobilnych	dzieci roczne i dwuletnie	3,5%	8,3%	6,3%	4,4%	3,5%	1,6%	72,4%
	dzieci trzyletnie i czteroletnie	7,5%	19,8%	15,0%	13,8%	9,0%	0,6%	34,4%
	dzieci pięcioletnie i sześćioletnie	16,0%	30,9%	21,0%	12,2%	7,7%	0,3%	11,9%
	<b>ogółem</b>	<b>9,3%</b>	<b>20,2%</b>	<b>14,4%</b>	<b>10,3%</b>	<b>6,8%</b>	<b>0,8%</b>	<b>38,2%</b>

Zapytani o wymiar czasu, który dzieci poświęcają na określone czynności w dniu, kiedy korzystają z danego urządzenia, rodzice wskazywali od 5 minut do kilku godzin. Średnio najwięcej czasu dzieci poświęcały na oglądanie filmów oraz granie w gry. Stosunkowo najmniej czasu, choć nadal średnio było to ponad pół godziny, dzieci spędzały bawiąc się smartfonem/tabletem bez konkretnego celu.

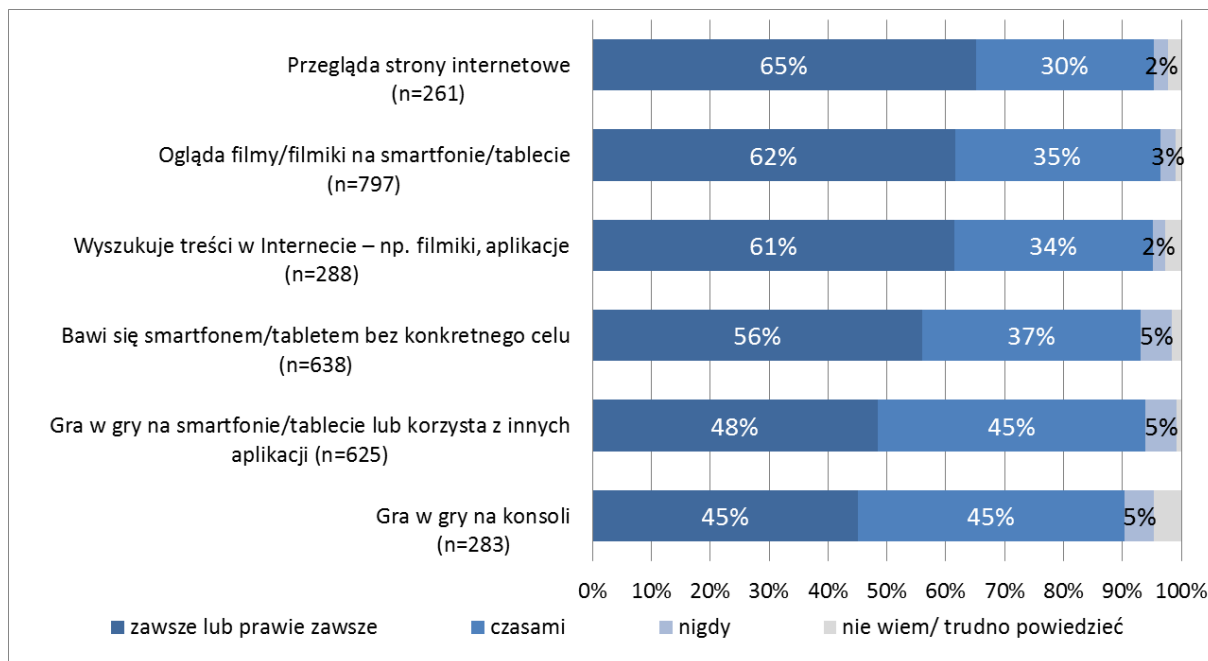
**Tabela 3.** Średni czas poświęcany w danym dniu na określone aktywności.

	średni czas w ciągu dnia		n
	średnia arytmetyczna	mediana	
Granie w gry na konsoli	1h 11 min	1h	112
Oglądanie filmów/filmików na smartfonie/tablecie	1h	1h	432
Wyszukiwanie treści w internecie – np. filmiki, aplikacje	52 min	30 min	149
Przeglądanie stron internetowych	50 min	30 min	128
Granie w gry na smartfonie/tablecie lub korzystanie z innych aplikacji mobilnych	49 min	30 min	371
Zabawa smartfonem/tabletem bez konkretnego celu	38 min	30 min	339

#### 4.5. Kontrola rodziców

Jedną z metod kontroli tego, jak dziecko korzysta z urządzeń mobilnych jest towarzyszenie mu podczas użytkowania. Dwóch na trzech rodziców, których dzieci oglądają filmy/filmiki zawsze lub prawie zawsze asystuje wtedy dziecku (62%), 35% – robi to czasami. Podobne proporcje dotyczą obecności rodzica w trakcie przeglądania przez dziecko stron internetowych lub wyszukiwania w internecie różnych treści. Nieco mniej rodziców towarzyszy dziecku przy zabawie smartfonem/tabletem bez określonego celu (zawsze lub prawie zawsze – 56%, czasami – 37%). Stosunkowo najrzadziej obecni są rodzice w trakcie grania: w przypadku każdego medium mniej niż połowa rodziców grających dzieci zawsze lub prawie zawsze towarzyszy wtedy dziecku, a około 45% robi to czasami.

**Wykres 5.** Towarzystwo dziecka w trakcie korzystania z urządzenia mobilnego, %.  
*Jak często towarzyszy Pan(i) (lub inny dorosły opiekun dziecka) dziecku, podczas gdy ...?*



Jeśli chodzi o inne metody kontroli wykorzystywane przez rodziców, to najczęściej wskazywano limity czasowe korzystania z urządzeń (70% rodziców) oraz ograniczenie dostępu do internetu (48%). Rzadziej decydowano się na bardziej skomplikowane metody kontroli, jak blokowanie określonych aplikacji/stron lub blokowanie zawartości określonych stron (po 37%). Około 30% rodziców zadeklarowało, że stosuje również inne metody kontroli rodzicielskiej, ale jeśli już wymieniano konkretne metody to większość sprowadzała się do bezpośredniego nadzoru nad dzieckiem przez osobę dorosłą. Wymieniano również: ograniczenia w dostępie do urządzenia, używanie haseł, oddzielnych kont użytkownika, instalowanie specjalnych blokad lub programów kontrolnych, wybór aplikacji przez rodzica, kontrolowanie historii logowania czy rozmowy z dzieckiem (jako relacji z tego, co robiło lub uświadamianie zagrożeń związanych z korzystaniem np. z internetu).

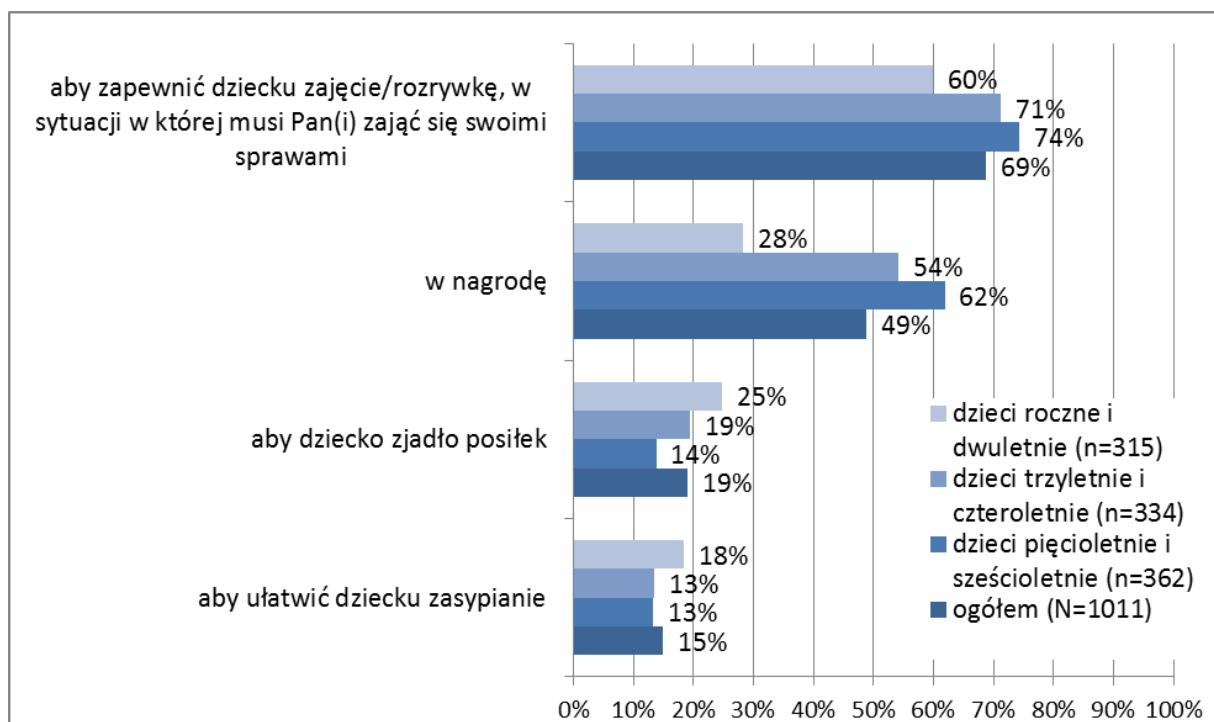
#### 4.6. Powody, dla których rodzice udostępniają dzieciom urządzenia mobilne

Niezwykle istotną kwestią poruszoną w badaniu były okoliczności, w jakich rodzice udostępniają dzieciom urządzenia mobilne (np. smartfon czy tablet). Najczęściej rodzice pozwalają dzieciom korzystać z urządzeń mobilnych, wtedy gdy muszą się zająć własnymi sprawami (69%). Połowa rodziców pozwala dzieciom korzystać z urządzeń mobilnych w nagrodę (49%). W obu sytuacjach udział są tym wyższe im starsze są dzieci. Co piąty rodzic

przyznaje też, że pozwala dziecku korzystać z urządzeń mobilnych, żeby dziecko zjadło posiłek (19%). Warto zauważyć, że odnotowano tu zależność odwrotną niż w dwóch wcześniej omówionych przypadkach – im młodsze jest dziecko, tym częściej rodzice pozwalają mu korzystać z tego typu urządzenia, by zachęcić je do zjedzenia posiłku, przy czym dla dzieci dwuletnich udział ten wzrasta do 34%. Blisko 15% rodziców stosuje urządzenia mobilne, żeby ułatwić dzieciom zasypianie, trochę częściej dzieje się tak w przypadku dzieci z rocznych i dwuletnich.

**Wykres 6.** Okoliczności w jakich rodzice pozwalają dziecku korzystać z urządzeń mobilnych, %, N=1011.

*Czy zdarza się, że pozwala Pana(i) dziecku korzystać z urządzenia mobilnego?*



## 5. Podsumowanie i wnioski

Jak pokazało badanie 64% dzieci w wieku 6 miesięcy – 6,5 lat korzysta z urządzeń mobilnych. Przy czym, podobnie jak w Stanach Zjednoczonych<sup>4</sup>, niemal co trzecie roczne dziecko (dzieci urodzone w 2014 r.) ma takie doświadczenia. Im starsze dzieci, tym większy udział tych, które korzystają z urządzeń mobilnych. W grupie dzieci między piątym a szóstym rokiem życia korzystanie z tego typu sprzętu jest właściwie powszechne, niespełna 17%

<sup>4</sup> Por. *First Exposure...*

dzieci z tej grupy wiekowej nie korzysta z urządzeń mobilnych w ogóle. Warto również zauważyć, że w prawie wszystkich domach obecne są urządzenia mobilne, a 26% badanych dzieci posiada własne.

Najczęściej dzieci wykorzystują nowe media do oglądania filmów, ale również bardzo często grają, czy po prostu bawią się tego typu urządzeniami bez specjalnego celu. Co istotne, stosunkowo duża grupa dzieci robi to dwa, trzy razy w tygodniu lub częściej. Nie więcej niż 65% rodziców deklaruje, że dzieci korzystają z urządzeń mobilnych zawsze lub prawie zawsze w ich obecności.

Czas poświęcony przez małe dzieci urządzeniom mobilnym, w dni w które dzieci korzystały z danego urządzenia, w przypadku większości badanych aktywności był bliski lub przekraczał godzinę. Średnio najwięcej czasu dzieci przeznaczają na granie na konsoli (1h 11 min) oraz oglądanie filmów/filmików na smartfonie/tablecie (1h).

Zapytani o przyczyny, dla których udostępniają dzieciom urządzenia mobilne, rodzice najczęściej przyznawali, że robią tak wtedy, gdy muszą zająć się własnymi sprawami (69%) lub stosują jako nagrodę dla dziecka (49%). Mniejsza część badanych motywowana była chęcią nakłonienia dziecka do zjedzenia posiłku (19%) lub chęcią ułatwienia mu zasypiania (15%).

Na podstawie analizy wyników można wnioskować, że szczególną grupę stanowią dzieci dwuletnie (urodzone w 2013 r.). O ile w przypadku dzieci rocznych kontakt z urządzeniami mobilnymi jest często przez rodziców limitowany, to już dzieci o rok starsze cechują w wielu przypadkach doświadczenia bardzo zbliżone do grup starszych dzieci. Na przykład dla dzieci rocznych udział oglądających filmy nie przekracza 50%, a dla dzieci dwuletnich odsetek ten oscyluje wokół 84%. Dwulatków w największym stopniu dotyczy też codzienne oglądanie filmów. Warto również zauważyć, że 34% dzieci z tej grupy rodzice pozwalają korzystać z urządzeń mobilnych, żeby zjadły posiłek, podczas gdy dla dzieci ogółem odsetek wynosi 19%. Można przypuszczać, że trajektoria rozwoju powoduje, że dzieci dwuletnie stanowią dla rodziców dużo większe wyzwanie wychowawcze, a urządzenia elektroniczne stanowią pewną asekurację w obliczu braku czasu lub kompetencji wychowawczych.

## ANEKS - kwestionariusz

### Q1. Które z wymienionych urządzeń są w Pana(i) w domu?

[możliwe wiele odpowiedzi]

1. Laptop lub komputer stacjonarny
2. Telefon typu smartfon z możliwością połączenia z internetem
3. Konsola do gier (np. X-box, Playstation)
4. Przenośna konsola do gier (np. Gameboy, PSP)
5. Tablet z możliwością połączenia z internetem
6. Żadne z powyższych

(Jeśli Q1=1-5)

### Q2. Czy Pana(i) dziecko posiada własne urządzenie mobilne (np. smartfon, tablet)?

1. Tak
2. Nie
97. Nie wiem/ trudno powiedzieć

### Q3. Z których z wymienionych urządzeń, które są w Pana(i) domu, wliczając te należące do dziecka, korzysta Pana(i) dziecko?

[możliwe wiele odpowiedzi]

1. Laptop lub komputer stacjonarny
2. Telefon typu smartfon z możliwością połączenia z internetem
3. Konsola do gier (np. X-box, Playstation)
4. Przenośna konsola do gier (np. Gameboy, PSP)
5. Tablet z możliwością połączenia z internetem
6. Moje dziecko nie korzysta z żadnego urządzenia

### Q4. Czy Pana(i) dziecko kiedykolwiek ...?

[możliwe wiele odpowiedzi]

	TAK	NIE
1. Oglądało filmy/filmiki na laptopie/komputerze stacjonarnym		
2. Oglądało filmy/filmiki na smartfonie/tablecie		
3. Grało w gry na laptopie/komputerze stacjonarnym		
4. Grało w gry na smartfonie/tablecie lub korzystało z innych aplikacji mobilnych		
5. Grało w gry na konsoli		
6. Przeglądało strony internetowe		
7. Bawiło się smartfonem/tabletem bez konkretnego celu		
8. Wyszukiwało treści w Internecie – np. filmiki, aplikacje		

(Jeśli Q4, 4=TAK )

### Q5. Zaznacz(a) Pan(i), że Pana(i) dziecko grało w gry na smartfonie/tablecie lub korzystało z innych aplikacji mobilnych.

Z jakiego typu gier i aplikacji mobilnych korzystało Pana(i) dziecko?

[możliwe wiele odpowiedzi]

1. aplikacji edukacyjnych – typu puzzle, memory
2. gier służących rozrywce
3. aplikacji rozwijających kreatywność – typu rysowanie, tworzenie muzyki
4. innych aplikacji
97. Nie wiem/ trudno powiedzieć

### Q6. Czy Pana(i) dziecko ...?

	1. Codziennie lub prawie codziennie	2. Dwa, trzy razy w tygodniu	3. Raz w tygodniu	4. Raz lub dwa razy w miesiącu	5. Rzadziej niż raz w miesiącu	97. Nie wiem/ trudno powiedzieć
1. Ogląda filmy/filmiki na laptopie/komputerze stacjonarnym (Jeżeli Q4=1)						
2. Ogląda filmy/filmiki na smartfonie/tablecie (Jeżeli Q4=2)						
3. Gra w gry na laptopie/komputerze stacjonarnym (Jeżeli Q4=3)						
4. Gra w gry na smartfonie/tablecie lub korzystało z innych aplikacji mobilnych (Jeżeli Q4=4)						
5. Gra w gry na konsoli (Jeżeli Q4=5)						
6. Przegląda strony internetowe (Jeżeli Q4=6)						
7. Bawi się smartfonem/tabletem bez konkretnego celu (Jeżeli Q4=7)						



8. Wyszukuje treści w internecie – np. filmiki, aplikacje (Jeżeli Q4=8)						
---	--	--	--	--	--	--

**Q7. W dni, kiedy Pana(i) dziecko korzysta z wymienionych poniżej urządzeń, ile czasu średnio samo lub wspólnie z rodzicem lub opiekunem spędza?**

	1. _____ godzin	2. _____ min	97. Nie wiem/ trudno powiedzieć
<b>(Jeżeli Q4=1, Q6_1=1,2,3)</b> oglądając filmy/filmiki na laptopie/komputerze stacjonarnym			
<b>(Jeżeli Q4=2, Q6_2=1,2,3)</b> oglądając filmy/filmiki na smartfonie/tablecie			
<b>(Jeżeli Q4=3, Q6_3=1,2,3)</b> grając w gry na laptopie/komputerze stacjonarnym			
<b>(Jeżeli Q4=4, Q6_4=1,2,3)</b> grając w gry na smartfonie/tablecie lub korzysta z innych aplikacji mobilnych			
<b>(Jeżeli Q4=5, Q6_5=1,2,3)</b> grając w gry na konsoli			
<b>(Jeżeli Q4=6, Q6_6=1,2,3)</b> przeglądając strony internetowe			
<b>(Jeżeli Q4=7, Q6_7=1,2,3)</b> bawiąc się smartfonem/tabletem bez konkretnego celu			
<b>(Jeżeli Q4=8, Q6_8=1,2,3)</b> wyszukując treści w internecie – np. filmiki, aplikacje			

**Q8. Jak często towarzyszy Pan(i) (lub inny dorosły opiekun dziecka) dziecku, podczas gdy ...?**

	1. Zawsze lub prawie zawsze	2. Czasami	3. Nigdy	97. Nie wiem/ trudno powiedzieć
<b>(Jeżeli Q4=1)</b> ogląda filmy/filmiki na laptopie/komputerze stacjonarnym				
<b>(Jeżeli Q4=2)</b> ogląda filmy/filmiki na smartfonie/tablecie				
<b>(Jeżeli Q4=3)</b> gra w gry na laptopie/komputerze stacjonarnym				
<b>(Jeżeli Q4=4)</b> gra w gry na smartfonie/tablecie lub korzysta z innych aplikacji mobilnych				
<b>(Jeżeli Q4=5)</b> gra w gry na konsoli				
<b>(Jeżeli Q4=6)</b> przegląda strony internetowe				
<b>(Jeżeli Q4=7)</b> bawi się smartfonem/tabletem bez konkretnego celu				
<b>(Jeżeli Q4=8)</b> wyszukuje treści w internecie – np. filmiki, aplikacje				

**Q9. Czy stosuje Pan(i) któreś z poniższym metod kontroli rodzicielskiej?**

	TAK	NIE
1. Kontrola ilości czasu, jaki dziecko może spędzić korzystając z urządzenia		
2. Blokowanie określonych programów/aplikacji		
3. Blokowanie zawartości określonych stron		
4. Kontrola dostępu do internetu		

**Q9a. Czy stosuje Pan(i) jakies inne metody kontroli rodzicielskiej?**

(pytanie otwarte)

97: nie stosuje

**Q10. Czy zdarza się, że pozwala Pana(i) dziecku korzystać z urządzenia mobilnego?**

	TAK	NIE
1. aby ułatwić dziecku zasypianie		
2. aby dziecko zjadło posiłek		
3. aby zapewnić dziecku zajęcie/ rozrywkę, w sytuacji w której musi Pan/Pani zająć się swoimi sprawami		
4. w nagrodę		