**Pożyteczne spędzanie wolnego czasu w sieci, nie tylko dla młodzieży szkolnej
i nie tylko w czasie pandemii**

**Sposoby spędzania wolnego czasu na przestrzeni lat bardzo się zmieniły. Nie da się ukryć, że nie tylko wśród najmłodszych, ale również u dorosłych dużą rolę odgrywa internet. Przeciętny Polak spędza w sieci aż 51 godzin tygodniowo, co w perspektywie całego życia przekłada się już dzisiaj na ponad 23 lata spędzone na konsumpcji treści ze świata online[[1]](#footnote-1). Dość sporo, ale nie oznacza to, że ten czas musi być zmarnowany. Obecnie mamy dostęp do wielu rozrywek przez internet, w tym do tych na wysokim poziomie, które zaspokajają także nasze potrzeby edukacyjne oraz kulturalne.**

Do przyspieszenia procesu cyfryzacji w tym zakresie niewątpliwie przyczyniła się pandemia COVID-19, poprzez którą pojawiło się wiele nowych sposobności spędzania czasu w sieci. Od codziennego załatwiania spraw urzędowych, korzystania z teleporad, robienia zakupów oraz przeniesienia edukacji i pracy w tryb zdalny po rozrywkę, której gałęzie są bardzo szerokie – zaczynając od najprostszych platform VOD czy streamingowych, gamingu po realizowanie koncertów, spektakli teatralnych czy wycieczek do wirtualnych galerii sztuki oraz muzeów.

Oczywiście, ostatnie trudne miesiące dały się również we znaki sektorowi kultury. Zanim pojawiły się rozwiązania i dotacje, które umożliwiły branży się utrzymać, 59,1 proc. instytucji kultury wskazało, że już w II kwartale 2020 r. doświadczyło negatywnych skutków pandemii COVID-19.[[2]](#footnote-2) Kultura to ważny obszar krajowej gospodarki z ok. 3,5-proc. udziałem w polskim PKB[[3]](#footnote-3) i 320 tys. osób zatrudnionych w różnego rodzaju instytucjach, organizacjach pozarządowych oraz przemysłach kultury i kreatywnych. Ten sektor pełni również bardzo ważną rolę, która nadaje sens społecznościom i jest kluczowy w zrozumieniu twórczego wymiaru egzystencji jednostek i zbiorowości.

Sfera kulturalna, podobnie jak pozostałe dziedziny życia publicznego, stanęła przed trudną próbą. **Wiele instytucji kultury dostosowało zasady swojego funkcjonowania poprzez zmianę formy aktywności**, tak aby umożliwić wszystkim zainteresowanym dostęp do codziennej dawki kultury oraz poszerzania swoich horyzontów**. Miejsca, takie jak muzea prężnie wdrażały coraz to nowsze aktywności w** postaci wirtualnych spacerów, udostępniania zbiorów online czy prelekcji publikowanych na dedykowanych kanałach w sieci. Do najciekawszych, rodzimych przykładów można zaliczyć wirtualne zwiedzanie Zamku Królewskiego w Warszawie czy Zachęty – Narodowej Galerii Sztuki. Warto wspomnieć, że już przed lockdownem pojawiały się podobne, wirtualne inicjatywy, jak np. Wirtualne Muzeum Gazownictwa. Jeśli chodzi o zwiedzanie online, to nie można pominąć największych, światowych przykładów, do których niewątpliwie można zaliczyć Luwr, Muzeum Van Gogha w Amsterdamie, Narodową Galerię Sztuki w Waszyngtonie czy Muzeum Brytyjskie.

**Wśród instytucji kultury w Polsce Wirtualne Muzeum Gazownictwa wyróżnia się na tle innych tego rodzaju przedsięwzięć swoją innowacyjnością. Projekt ten został przygotowany i wdrożony jeszcze przed pandemią koronawirusa, więc dostęp był możliwy już przed pierwszym lockdownem. Celem muzeum było przygotowanie platformy online, która umożliwi edukację i przekazywanie wiedzy o historii i przyszłości gazownictwa oraz gazu ziemnego. Ważnym elementem w WMG są scenariusze lekcyjne dedykowane nauczycielom i uczniom szkół podstawowych i ponadpodstawowych. To gotowe do wykorzystania konspekty zajęć wraz z dodatkowymi materiałami, które pozwalają na opowieść o wszystkich zagadnieniach z perspektywy historii, chemii czy geografii, a także pozwalają na ciekawe spędzenie czasu całym rodzinom. W muzeum czeka baza ok. 150 eksponatów oraz ilustrowane wystawy dotyczące m.in. początków gazowego światła i domowych sprzętów na gaz czy historii gazomierzy. W WMG można znaleźć również artykuły i wywiady z ekspertami oraz biogramy wynalazców i przedsiębiorców zasłużonych w dziedzinie gazownictwa, a także gazową mapę Polski.**

**Jak wiadomo, często trudno jest zorganizować taką kilkugodzinną wycieczkę z rodziną, chociażby przez brak czasu, czy długie stanie w kolejkach do najbardziej rozchwytywanych miejsc. Wizyta online nie wymaga wychodzenia z domu i to nie tylko w czasach pandemii, ale również w normalnej rzeczywistości, do której jesteśmy przyzwyczajeni. Ponadto nie wymaga często udziału osób dorosłych, więc dzieci i młodzież mogą spędzać wolny czas w sposób kreatywny. Dodatkowo dzięki dynamicznie postępującemu procesowi cyfryzacji, sektor kultury zyskuje nowe możliwości, które dzisiaj są już niemal niezbędne, zarówno aby zachować ciągłość działania i utrzymanie instytucji, jak również w celu zaspokajania wiedzy i potrzeb kulturalnych wśród społeczeństwa. Różne narzędzia i stały rozwój będą pozwalać na coraz bardziej innowacyjne rozwiązania i być może już niedługo zwiedzanie galerii sztuki czy muzeów będzie możliwe w ramach wirtualnej rzeczywistości. Już teraz pojawiają się projekty tego rodzaju, jak np. Metaverse od twórcy Facebooka, które są oczywiście na początku rozwoju, ale to tylko kwestia czasu, kiedy staną się powszechne i umożliwią szeroki wachlarz spędzania czasu w taki sposób.**

1. NordVPN, Badanie z 2021 r., https://nordvpn.com/pl/blog/czas-w-internecie/ [↑](#footnote-ref-1)
2. Fundacja GAP, Raport Kultura 2020 [↑](#footnote-ref-2)
3. https://stat.gov.pl/statystyki-eksperymentalne/rachunki-narodowe-i-regionalne/raport-z-pracy-metodol [↑](#footnote-ref-3)