



ZBIGNIEW ŁĘSKI

Młodzież a nowe technologie. Profil korzystania z komputera przez studentów oraz uczniów szkół średnich – studium badawcze

Youth and New Technologies. A Profile of Computer Use by University and High School Students – Research Study

Doktor, Uniwersytet Humanistyczno-Przyrodniczy im. J. Długosza w Częstochowie, Wydział Pedagogiczny, Zakład Psychoprofilaktyki, Zespół Badawczy Edukacyjnej Analizy Transakcyjnej, Polska

Streszczenie

Autor przygląda się profilowi korzystania z komputera przez młodzież. Podstawą rozważań są przede wszystkim wyniki badań prowadzonych przez NASK w 2016 r. oraz badania własne prowadzone na przełomie 2017 i 2018 r. Jednocześnie autor zwraca uwagę na fakt, iż sama umiejętność korzystania z nowych technologii przez młodzież nie świadczy jeszcze o ich kompetencjach w tym zakresie, oraz podkreśla konieczność wprowadzenia na szerszą skalę programów profilaktycznych z zakresu edukacji medialnej, które swoim zasięgiem obejmą nie tylko młodzież, ale też nauczycieli, wychowawców i rodziców.

Słowa kluczowe: młodzież, edukacja medialna, profil korzystania z komputera

Abstract

The author examines a profile of computer use by young people. The basis for consideration consists primarily of the results of research conducted by NASK in 2016 and own research conducted between the years 2017 and 2018. At the same time, the author focuses on the fact that the ability to use new technologies by young people does not necessarily indicate their competence in this area and emphasizes the need for wider introduction of prevention programmes in the field of media education, which will encompass not only young people but also teachers, educators and parents.

Keywords: youth, media education, profile of computer use

Współczesna młodzież żyje w świecie poszerzonym o przestrzeń kreowaną przez nowe technologie. Jej codzienne funkcjonowanie w znacznej mierze oparte jest na dostępie do smartfona i internetu. Jest to zapewne jedna z przyczyn mitów na temat bardzo wysokich kompetencji informatycznych młodego pokolenia. Są one podsycane przez pojawiające się od czasu do czasu w różnych

internetowych portalach popularne artykuły, które opisują Generację Y oraz Generację Z. Niestety w publikacjach tych zwykle brakuje wyraźnego odniesienia do rzetelnych opracowań i badań. W niniejszym artykule spróbujemy przyjrzeć się temu, jak uczniowie i studenci wykorzystują nowe technologie. W tym celu przywołane zostaną wyniki badań autora, a także rezultaty innych inicjatyw empirycznych, które przynajmniej w pewnym stopniu pozwalają na określenie, na ile uzasadnione są powszechnie panujące opinie na temat kompetencji i sposobu korzystania z komputerów przez młodzież.

Wydaje się, iż rozważania warto rozpocząć od przywołania części wniosków z badań, jakie prowadzone były przez NASK (<https://www.nask.pl>) w 2016 r. pod hasłem „Nastolatki 3.0”. Niestety, nie napawają one optymizmem. Średni wiek inicjacji internetowej to nieco poniżej 10 lat. Nie pokrywa się to przy tym z odpowiednim przygotowaniem do interpretacji i selekcji znajdujących w sieci treści ani ze strony szkoły, ani rodziców. Większość badanych (respondentami była młodzież w wieku 13–18 lat) w celu skorzystania z internetu korzysta głównie ze smartfonów. Jak wiadomo, można je mieć przy sobie cały czas i stale być online. Jednocześnie nie da się ich tak łatwo kontrolować, jak to kiedyś miało miejsce w przypadku komputerów stacjonarnych czy laptopów. Spójrzmy na wyniki, które najbardziej napawają niepokojem i podają w wątpliwość twierdzenia mówiące o wysokich kompetencjach młodzieży w zakresie korzystania z nowych technologii. Kompetencja bowiem to nie tylko sama umiejętność obsługi urządzenia (tu niewątpliwie mamy do czynienia z wysokim poziomem), ale również odpowiednia wiedza na dany temat oraz wynikająca z niej postawa. Tymczasem młodzież to głównie bierni odbiorcy treści. Zgodnie z opublikowanymi przez NASK danymi jedynie niecałe 5% prowadzi bloga lub stronę, około 5% tworzy muzykę, nieco ponad 5% zajmuje się obróbką i tworzeniem filmów. Nieco więcej, bo niecałe 8% badanych, zajmowało się grafiką i obróbką zdjęć. Reszta ogląda, słucha, komunikuje się z innymi – innymi słowy: jedynie korzysta z zasobów i usług internetu. I tu pojawia się problem – autorzy raportu zwracają uwagę, iż młodzież nie korzysta z wartościowych Otwartych Zasobów Edukacyjnych. Przeważają: Google, Wikipedia, YouTube, Ściąga.pl, Chomikuj.pl, Bryk.pl, a więc serwisy, które niekoniecznie dają te najbardziej wartościowe i wiarygodne wyniki, a część z nich jest dodatkowo znana z tego, że służy łamaniu praw autorskich. Co więcej, ponad 36% uczniów deklaruje, że korzystając z wyszukiwarki, nie zwraca uwagi na źródła wiedzy.

Kolejnym budzącym obawy wnioskiem jest podejście badanych nastolatków do problematyki bezpieczeństwa. Większość z nich przyznaje, że była świadkiem przemocy w internecie. Jednocześnie o fakcie takim najczęściej nikogo nie informuje. Co piąty badany deklaruwał, że nie widzi potrzeby ochrony swojej prywatności w sieci. W ciągu ostatnich 2 lat dwukrotnie wzrósł odsetek nasto-

latków potwierdzających spotkanie w realnym świecie z osobą dorosłą poznaną w internecie – z 12,6 do 23,1% (Kamieniecki i in., 2017).

Powyższe wnioski wydają się studiować opinię o wysokich kompetencjach informatycznych młodzieży. Jak już bowiem wspomniano – sama umiejętność skorzystania z czegoś nie świadczy jeszcze o kompetencjach w tym zakresie. A wyniki badań NASK wyraźnie wskazują na brak wiedzy odnośnie do specyfiki treści znajdujących w sieci, brak umiejętności ich doboru, weryfikacji i selekcji. Postawa lekceważenia wobec zauważanej w internecie przemocy oraz ignorowanie zasad własnego bezpieczeństwa również nie świadczą dobrze o kompetencjach badanych. Na problem ten autor niniejszego artykułu zwracał już uwagę wraz z A. Pierzchałą w innej publikacji. Analizie poddano wtedy problemy, jakie pojawiały się wśród studentów w trakcie zajęć z technologii informacyjnej. Proste zadania związane z pracą w oprogramowaniu biurowym, a także wyszukiwaniem i selekcjonowaniem informacji sprawiały uczestnikom istotne problemy. Większość z nich nie знаła też zasad efektywnego korzystania z wyszukiwarki internetowej. A należy przecież podkreślić, iż są to zagadnienia, które teoretycznie studenci powinni opanować na poprzedzających studia szczeblach edukacyjnych. Niestety okazało się, że ich rzeczywiste umiejętności ograniczają się jedynie do kilku najczęściej używanych serwisów (Pierzchała, Łęski, s. 340). Powyższy wniosek potwierdzają również doświadczenia autora związane ze szkoleniami w zakresie technologii informacyjnych z młodzieżą oraz osobami w wieku 60+. Zauważono, iż w sytuacji, w której konieczne było przyswojenie nowej wiedzy, opór i problemy, jakie pojawiały się w grupie seniorów i młodzieży, były bardzo podobne i zgłaszane przez porównywalną liczbę uczestników – niezależnie od poziomu umiejętności na początku szkolenia (Łęski, 2016, s. 62).

Prezentowane w dalszej części artykułu wnioski to wycinek wyników badań uzyskanych na podstawie ankiety internetowej, którą przeprowadzono w grupie 391 uczniów i studentów z całej Polski w okresie od jesieni 2017 r. do wiosny 2018 r. Ich pełna analiza (oparta w znacznej mierze na koncepcji analizy transakcyjnej) opublikowana zostanie w formie publikacji zwartej jesienią 2018 r. W tym miejscu natomiast warto przyrzeć się części z uzyskanych danych pod kątem odpowiedzi na pytanie o profil korzystania z nowych technologii przez młodzież. Wśród zadanych respondentom pytań było takie, które odnosiło się do ich samooceny komputerowych umiejętności. Forma ankiety internetowej, w której brały udział osoby z różnych miejscowości na terenie całego kraju, uniemożliwia niestety weryfikację złożonych przez badane osoby deklaracji i określenie ich rzeczywistych. Niemniej to właśnie od subiektywnej samooceny użytkownika zależy to, jak traktuje on urządzenie, jak często z niego korzysta i czy stanowi to dla niego przyjemność. W świetle uzyskanych wyników znacząca większość młodzieży ocenia swoje umiejętności wysoko lub raczej wysoko (odpowiednio: 117 osób – 29,00% oraz 171 – 43,00%). Na poziomie prze-

ciętnym widzi siebie 71 respondentów (18,02%). Tymczasem odpowiedzi *slabo* i *raczej slabo* zaznaczyło odpowiednio: 11 (2,94%) i 24 (6,1%) osób.

Odnosząc ten wynik do zaprezentowanych wcześniej wniosków z badań NASK, można wysnuć wniosek, iż przyczyną przynajmniej części z problemów, jakie tam wskazano, może być właśnie zawyżona samoocena. Skoro ktoś ma poczucie, że jego poziom umiejętności w danej dziedzinie jest wysoki lub bardzo wysoki, to może to sprzyjać działaniu w oparciu o schematy, lekceważeniu i niebraniu pod uwagę spostrzeżeń innych osób, brakowi potrzeby samodoskonalenia i refleksji nad podejmowanymi za pomocą komputera aktywnościami. Swoje wątpliwości na temat kompetencji młodzieży w tym zakresie wyraził już autor we wcześniejszej części niniejszego artykułu. Warto jednak jeszcze raz podkreślić – sama „techniczna” umiejętność to stanowczo za mało, jeśli nie idzie za nią odpowiednia wiedza oraz postawa. A zarówno doświadczenia autora z pracy z młodzieżą, jak i badania NASK jednoznacznie wskazują na istotne braki w tym obszarze. Wydaje się przy tym, iż jedynym rozwiązaniem, jakie można tu zaproponować, a które miałyby szansę być skuteczne, jest położenie większego nacisku na edukację medialną oraz na poziom nauczania przedmiotów związanych z technologią informacyjną. Niedopuszczalne są sytuacje, w których nauczyciel na tego typu zajęciach wychodzi z pozycji osoby, która potrafi mniej od ucznia. Tymczasem kilka lat temu autor niniejszego artykułu wraz z Wieczorkiem przeprowadzili krótkie badania sondażowe na temat poziomu szkolnych lekcji informatyki. Uzyskane wyniki okazały się bardzo niepokojące. Spośród 84 badanych uczniów (z różnych szkół) 33 respondentów wskazało, iż na zajęciach z informatyki „każdy robi, co chce”. Z kolei odnosząc się do wiedzy nauczyciela, na poziomie wysokim oceniło ją zaledwie 11 uczniów (Wieczorek, Łęski, 2008, s. 68–71). Od wspomnianych badań minęło już trochę czasu i na pewno dobrze byłoby je powtórzyć i tym samym zweryfikować uzyskane wtedy wyniki. Niemniej kontakt i rozmowy z młodzieżą nie wskazują na to, aby w tym zakresie zaszły jakieś istotne zmiany.

Wracając do wyników aktualnie prowadzonych badań, warto przyjrzeć się również, do czego najczęściej młodzież wykorzystuje nowe technologie. W ankiecie zapytano o częstotliwość podejmowania aktywności w takich obszarach, jak szeroko rozumiana rozrywka (np. gry, muzyka, filmy), praca i/lub nauka (np. przygotowywanie się do zajęć), aktywności praktyczne (takie, które wiążą się z codziennym życiem, np. zakupy, bankowość, poszukiwanie praktycznych informacji itp.), aktywności związane z rozwojem lub poszukiwaniem pasji/zainteresowań, aktywności związane z komunikowaniem się i utrzymywaniem kontaktów z innymi. Uzyskane wyniki zaprezentowano w tabeli 1. Najczęstszym celem sięgania po nowe technologie przez badanych okazało się komunikowanie się – opcję codziennie powyżej 5 godzin wybrało aż 130 osób. Drugi z kolei rezultat w tym przedziale czasowym to rozrywka, która uzyskała

tu 59 wyborów. Na istotną rolę komunikacyjnej funkcji nowych mediów wśród młodzieży wskazują też przywołane wcześniej badania NASK. Należy przy tym przypomnieć, iż znaczna większość młodych ludzi pozostaje online praktycznie przez cały czas. Współczesne smartfony oferują w tym zakresie znacznie więcej możliwości niż komputery sprzed choćby nawet kilkunastu lat. Jednocześnie zwrócić należy uwagę na fakt, iż w ciągu ostatnich lat zupełnie zdewaluowały się zalecenia, jakie były wcześniej formułowane przez psychologów w odniesieniu do czasu, jaki dziecko może spędzić w internecie. Obecnie wskazywanie na jakiegokolwiek przedziały w tym obszarze całkowicie straciło sens i co więcej – jest całkowicie nierealne. Dbając o bezpieczeństwo dziecka, musimy zatem skupić się nie na ilości czasu spędzanego w sieci, ale na tym, jak go spędza. Istotne jest kształtowanie odpowiednich postaw w odniesieniu do podejmowanych w sieci działań w oparciu o wiedzę na temat możliwości i zagrożeń cyfrowego świata.

Tabela 1.

Częstotliwość:	Aktywności:				
	Rozrywka	Praca/nauka	Aktywności praktyczne	Pasja	Komunikowanie się
Wcale	6	5	33	17	9
Rzadziej niż raz w tygodniu	20	14	65	43	7
Raz w tygodniu	14	10	39	30	4
Kilka razy w tygodniu	37	87	108	73	22
Codziennie poniżej 1 godziny	30	46	70	55	45
Codziennie od 1 do 2 godzin	87	94	42	91	73
Codziennie od 2 do 5 godzin	141	100	27	59	104
Codziennie powyżej 5 godzin	59	38	10	26	130

Źródło: opracowanie własne.

Kategoria „codziennie od 2 do 5 godzin” wybierana była najczęściej w odniesieniu do rozrywki (141 osób). Na drugim miejscu w tym przedziale pojawia się nauka i/lub praca (100 wyborów), przy czym w przedziale od 1 do 2 godzin kategoria ta zyskuje pierwsze miejsce (94 wybory). Można zatem uznać, że młodzież wykorzystuje nowe technologie w tym celu adekwatnie do potrzeb, jakie narzucać może tryb kształcenia w szkole lub na studiach.

Niestety stosunkowo rzadko na tle innych kategorii wypada częstotliwość podejmowania działań związanych z poszukiwaniem lub rozwojem pasji i zainteresowań. Wydaje się, iż jest to istotny problem współczesnej młodzieży. Coraz rzadziej możemy spotkać się wśród nich z osobami, które poza szkołą, gronem znajomych oraz nowymi technologiami mają jakiś obszar, którym się interesują i na który chętnie poświęcają dodatkowy czas.

Wybierana przez respondentów częstotliwość podejmowania aktywności praktycznych to zwykle kilka razy w tygodniu. Warto przy tym wspomnieć, iż jest to zarazem jedyna kategoria, w której zauważono istotną różnicę ze względu

na przynależność badanych do Generacji Y lub Z. Porównania dokonano, przyjmując 2000 r. jako datę, po której mamy do czynienia z pokoleniem Z, oraz przedział pomiędzy rokiem 1990 (wtedy urodzili się najstarsi spośród badanych) a 1999 dla pokolenia Y. Starsi respondenci zauważalnie częściej podejmują aktywności praktyczne związane z codziennym życiem. Przy czym wydaje się, iż uzasadnienia należy szukać przede wszystkim w fakcie, iż wraz z wiekiem oraz koniecznością usamodzielnienia się rosną potrzeby zbierania informacji oraz podejmowania tego typu działań za pośrednictwem i za pomocą nowych technologii. Problematyka ewentualnych różnic pomiędzy powyższymi generacjami to już jednak temat na osobne opracowanie.

Podsumowując, przypomnijmy, iż młodzież wysoko ocenia swoje umiejętności, komputerów używa przede wszystkim w celach komunikowania się i rozrywki, a w dalszej kolejności do nauki. Pierwsza z wymienionych kategorii to często nawet powyżej 5 godzin dziennie. Potwierdza to zatem fakt, że młodzi ludzie są online praktycznie przez cały czas. Niestety w zestawieniu z wcześniej przywołanymi wnioskami z badań innych autorów otrzymujemy obraz nastolatka, który rzeczywiście od strony manualnej radzi sobie z nowymi technologiami świetnie, ale zarazem nie selekcionuje informacji, nie dba o własne bezpieczeństwo. Wychodzą zatem braki w zakresie edukacji medialnej. Wydaje się przy tym, iż dotyczą one nie tylko młodzieży, ale też wychowawców, nauczycieli czy rodziców. Chcąc uzdrowić sytuację, konieczne jest zatem wprowadzenie kompleksowych programów profilaktycznych, które swym działaniem obejmą wszystkie uczestniczące w procesie wychowania podmioty z naciskiem na równomierny rozwój umiejętności, wiedzy i postaw wobec cyfrowego świata.

Literatura

- Kamieniecki, W., Bochenek, M., Tanaś, M., Wrońska, A., Lange, R., Fila, M., Loba, B., Konopczyński, F. (2017). *Raport z badania Nastolatki 3.0*. Warszawa: NASK.
- Łęski, Z. (2016). Miejscowi i „odwiedzający” – pozorne kompetencje informatyczne młodego pokolenia w cyberprzestrzeni. W: E. Golbik-Madej (red.), *World Journal of Theoretical and Applied Sciences. Bezpieczeństwo dzieci i młodzieży w przestrzeni wirtualnej – teoria i praktyka* (s. 57–66). Gliwice: Gliwicka Wyższa Szkoła Przedsiębiorczości.
- Pierzchała, A., Łęski, Z. (2016). „Pokolenie wiedzy” – nadzieja, czy rozczarowanie? Diagnoza zjawiska z perspektywy analizy transakcyjnej. W: V. Tanaś, W. Welskop (red.), *Edukacja w zglobalizowanym świecie* (s. 337–346). Łódź: Wyd. Wyższej Szkoły Biznesu i Nauk o Zdrowiu.
- Wieczorek, Z., Łęski, Z. (2008). Ulica Sezamkowa kontra szkoła, czyli jeden do zera dla McLuhana. W: M. Sokołowski (red.), *Oblicza Internetu. Opus Universale. Kulturowe, edukacyjne i technologiczne przestrzenie Internetu* (s. 66–73). Elbląg: Wyd. PWSZ w Elblągu.