

POZYSKIWANIE INFORMACJI I KOMUNIKACJA JAKO PODSTAWOWE SPOSOBY FUNKCJONOWANIA DZIECKA W ŚWIECIE NOWYCH MEDIÓW

W dzisiejszym zmediatyzowanym świecie „inicjacja” cyfrowa odbywa się praktycznie od kołyski. Już dwu–trzy-latki w towarzystwie rodziców obsługują wyszukiwarki internetowe, a jeszcze młodsze dzieci fascynują się ekranami dotykowymi. Starsze dzieci korzystają z cyfrowych mediów samodzielnie, będąc w tym zakresie, niestety, samoukami, tj. nabywają wiedzę z zakresu ich obsługi metodą „prób i błędów”, ewentualnie podpatrując kolegów, nie korzystają jednak z „fachowej” pomocy nauczycieli czy innych dorosłych. Dzieci te, jak wiemy z literatury przedmiotu (Tapscott, 2010; Prensky, 2001a i b), uważają świat nasycony cyfrowymi technologiami za naturalny i oczywisty, gdyż innego po prostu nie znają – rzeczywistość, w której nie ma tabletów, smartfonów, laptopów czy wyszukiwarki Google jest dla nich równie archaiczna jak życie w skansenie pod strzechą, bez prądu i bieżącej wody.

Już w 2001 roku Marc Prensky zauważył, iż współczesny nastolatek wychowuje się w zupełnie innym środowisku niż jego rodzic, poświęcając wiele setek tysięcy godzin na granie w gry komputerowe, wysyłanie i odbieranie e-maili, korzystanie z komunikatorów internetowych, rozmowy przez „komórkę”, oglądanie telewizji (autor wyodrębnił nawet – jako oddzielną kategorię – oglądanie reklam), podczas gdy tylko 5 000 godzin poświęca na czytanie książek (Prensky, 2001b).

Typowy cyfrowy tubylec jest online, jeżeli nie bez przerwy, to przez większą część dnia; utrzymuje stały kontakt mailowy, SMS-owy lub za pośrednictwem serwisów społecznościowych z przyjaciółmi i krewnymi, słucha przez wiele godzin dziennie muzyki, grając przy tym na konsoli lub oglądając wieczorny program telewizyjny. Zamiast budzika nastawia komórkę, po obudzeniu, jeszcze przed opuszczeniem łóżka, odczytuje najnowsze SMS-y, pozostaje przez cały dzień osiągalny i około godziny 23.00 wysyła ostatnią wiadomość, po czym zasypia przy dźwiękach muzyki z iPod'a lub telefonu (Spitzer, 2013, s. 179).

– wtóruje Prensky’emu Manfred Spitzer. Dodatkowo, na podstawie badań przeprowadzonych przez Garry’ego Smalla i Gigi Vorgan można stwierdzić, że im młodsza osoba, tym na aktywność medialną poświęca więcej czasu: „Współczesny nastolatek

* Wyższa Szkoła Humanitas w Sosnowcu.

poświęca więcej czasu na aktywność medialną niż trwa pełny, ośmiogodzinny dzień pracy” (Small & Vorgan, 2008, s. 29).

Pod wpływem zanurzenia (immersji) w nasyconej cyfrowymi mediami rzeczywistości zmienia się percepcja otaczającej rzeczywistości i sposób myślenia młodych ludzi w porównaniu do tego preferowanego przez osoby, które wychowały się w środowisku analogowym, tj. tzw. cyfrowych imigrantów (Prensky, 2001a i b), czyli rodziców i dziadków współczesnych dzieci, młodzieży i młodych dorosłych. Ta odmienna percepcja ma swoje konsekwencje w dziedzinie wychowania i kształcenia – zmienia się sposób patrzenia na świat przez młodych ludzi. Wynika to z faktu, iż przemianom podlega też sposób funkcjonowania mózgu (Small & Vorgan, 2008; Spitzer, 2013), który wpływa m.in. na sposoby odczuwania, zachowywania się czy style uczenia się.

Współczesne cyfrowe pokolenie żyje jednocześnie w dwóch, zachodzących na siebie i przenikających się wymiarach – tzw. realnym i wirtualnym. Dziś wiadomo już – w przeciwieństwie do obaw sprzed kilku, kilkunastu lat – że wirtualność nie zastępuje realności, jednak ją uzupełnia. Po prostu część (coraz bardziej znacząca) aktywności, którą podejmuje współczesny człowiek przenosi się do sfery wirtualnej. To tam robimy zakupy, poszukujemy informacji czy oglądamy filmy, jednocześnie przecież korzystając z centrów handlowych, czytając książki i gazety (choć w coraz mniejszej ilości) czy chodząc do kina.

[...] zapośredniczanie doprowadziło do głębokich przemian zapośredniczonej rzeczywistości, w taki sposób, że realność straciła na wadze i zaczęła podlegać postępującym procedurom nadawania lekkości, przestając być czymś wiążącym (Welsch, za: Babec-ki, 2014, s. 270).

Pokolenie cyfrowych dzieci żyje w świecie nadmiaru informacyjnego i szumu medialnego. Tym samym ma stały, 24-godzinny dostęp do informacji z całego świata. Jego przedstawiciele, gdy poszukują określonej, konkretnej informacji, sięgają do internetu (wyszukiwarka Google), zamiast poszukiwać wiedzy w źródłach papierowych. Owa wyszukiwarka w kilka sekund dostarcza im miliony wyników, mniej lub bardziej pasujących do pytania wyszukiwawczego. Tym samym młodzi ludzie są przystosowani do natychmiastowości i oczekują jej w innych dziedzinach swojego życia. To wielozadaniowcy, korzystający z kilku kanałów medialnych jednocześnie (np. oglądanie telewizji, rozmowa przez komunikator, odrabianie pracy domowej i przeglądanie swojego profilu w portalu społecznościowym). Kochają środowisko wielobodźcowe, mają jednocześnie problem z długotrwałym skupieniem się na jednej czynności.

[...] Są przyzwyczajeni do krótkich i treściwych komunikatów, w których forma odgrywa drugorzędą rolę w stosunku do szybkości. Oczekują szybkiej i pełnej informacji zwrotnej, także od nauczycieli (Chojnacki, 2013, s. 47).

W takiej rzeczywistości szkoła, korzystająca nadal przede wszystkim z takich środków, jak: wykład nauczyciela, tablica, kreda i papierowy podręcznik, w którym je-

dynymi elementami urozmaicającymi tekst są rysunki, zdjęcia czy wykresy jest dla współczesnego ucznia po prostu nudna i demotywuująca. Z przeprowadzonej powyżej analizy wynika, iż młodzież (choć nie tylko ona) używa cyfrowych mediów przede wszystkim w celach rozrywkowych – poszukują interesujących ich treści w internecie, słuchają muzyki, oglądają filmy, grają w interaktywne gry, ale również nawiązują i utrzymują kontakty międzyludzkie – zarówno z osobami, które już znają z kontaktów bezpośrednich, jak i z tymi, z którymi nigdy nie będą obcowali w realnym świecie. Ta medialna aktywność ma jednak wpływ na ich funkcjonowanie w szkole. Marc Prensky w swojej słynnej pozycji z 2010 roku, zatytułowanej *Teaching Digital Natives. Partnering for Real Learning*, twierdzi nawet, iż:

wielkim paradoksem jest, iż największe zmiany edukacyjne nie dokonują się w naszych szkołach. Dokonują się wszędzie, tylko nie w szkołach. Ci sami młodzi ludzie, których obserwujemy w szkołach znudzonych i wciąż stawiających opór, często ciężko pracują, ucząc się w czasie wolnym (Prensky, 2010, s. 17).

Autor ma tu na myśli nieformalne uczenie się za pomocą dostępnych młodym ludziom cyfrowych narzędzi, takich jak: internet, YouTube, telewizja, gry, telefony komórkowe.

To pozaszkolny, a nie szkolny, świat, w którym młodzi ludzie uczą się od siebie nawzajem wielu ważnych i potrzebnych rzeczy o otaczającej ich obecnej i przyszłej rzeczywistości (Prensky, 2010, s. 18).

– kontynuuje autor. Nie znaczy to jednak, iż uczniowie biernie akceptują szkołę, w której brak cyfrowych elementów dydaktycznych. Zamiast tego wymuszają ich wprowadzanie do procesu edukacyjnego. Również coraz większa ilość nauczycieli dostrzega nieuchronność włączenia nowych mediów do procesu nauczania–uczenia się. Trzeba jednak wprowadzić je mądrze, tak by nie były tylko kolejnym modnym elementem o niskiej efektywności dydaktycznej. Jak pisze na swoim blogu ekspert Banku Światowego ds. nowych technologii i edukacji Michael Trucano, powołując się na raport OECD *Uczniowie nowego tysiąclecia*:

[...] aby mądrze zdecydować, wprowadzając w szkole nowe technologie, trzeba zbadać, jak młodzi ludzie korzystają z nich poza szkołą. Inaczej nawet najlepiej wymyślony program cyfryzacji będzie chybiony (Trucano, 2012).

Tym bardziej, że istnieje szerokie pole ku temu, by nauczyciele pomagali uczniom w bardziej efektywnym korzystaniu z nowych technologii, szczególnie w kontekście edukacyjnym:

Chodzi o to, że ta komputerowa sprawność nie przekłada się automatycznie na skuteczne i etyczne korzystanie z TIK w procesie uczenia się. Co innego wyszukać informacje, co innego umieć je ocenić, przeanalizować krytycznie, odnieść do innych faktów, uogólnić i wysnuć wnioski, podzielić się ustaleniami z innymi i dalej dyskutować (Trucano, 2012).

By tak się stało, środowisko nauczycieli powinno znać nieuchronne konsekwencje, jakie wynikają z tak znacznego utożsamienia się młodych ludzi ze środowiskiem cyfrowym. Wydaje się niemożliwe choćby wymienienie, a tym bardziej poddanie analizie wszystkich konsekwencji immersji medialnej. Autorka niniejszego tekstu sądzi, iż największe wśród nich konsekwencje powoduje stały dostęp do informacji oraz zmiana sposobów komunikacji między ludźmi, gdyż są to aktywności, na których opiera się znaczący aspekt naszego życia. Elementem je łączącym jest wielozadaniowość – jedna z głównych cech cyfrowych tubyłów. Tym samym to one zostały wybrane do analizy w niniejszym artykule.

KONSEKWENCJE STAŁEGO DOSTĘPU DO INFORMACJI

Współczesna rzeczywistość ma charakter ponowoczesny. Charakteryzuje się m.in. likwidacją ograniczeń, które we wcześniejszych wiekach wyznaczały egzystencję człowieka, tj. likwidacją bariery czasu i bariery przestrzeni. Dzisiaj istnieje możliwość dowolnego przemieszczania się w bardzo szybki sposób (np. podróż do USA trwa kilka godzin, a nie jak na początku XX wieku dwa tygodnie). Z kolei dzięki internetowi możemy poznawać ludzi z całego świata lub robić zakupy w sklepach w najodleglejszych zakątkach globu bez opuszczania własnego pokoju. Tym samym współczesny świat jest określany jako „płaski” (M. Friedman) czy też malejący (zmniejszający się) (*shrinking*) (G. Small & G. Vorgan). Współczesny człowiek ma „Dostęp do wszystkiego i do każdego 24 godziny na dobę przez siedem dni w tygodniu” (Small & Vorgan, 2008, s. 26).

Z tą sytuacją wiąże się oczekiwanie, iż skoro współczesne dzieci i młodzież wykazują się – jak każde poprzednie pokolenie – ciekawością świata, a jednocześnie mają szeroki dostęp do informacji, to zasób ich wiedzy powinien być o wiele szerszy niż poprzednich pokoleń wychowujących się w środowisku, w którym informacja była dobrem rzadkim i poszukiwanym. To przekonanie podzielają zwolennicy i piewcy pokolenia sieci (Tapscott, 2010; Prensky 2001a i b, 2010), jednak rodzi ono uzasadnione wątpliwości – czy sama możliwość dostępu do informacji jest przyczyną ciekawości informacyjnej, a zatem czy świadczy o potrzebie czynnego wykorzystywania informacji? Dostępne dane wydają się temu zaprzeczać, na przykład Garry Small i Gigi Vorgan, powołując się na badania przeprowadzone przez Fundację Kaisera, twierdzą, iż mimo znaczącej ilości czasu przeznaczanego przez młodych ludzi na korzystanie z mediów cyfrowych aktywność ta ma głównie bierny charakter – na przykład na oglądanie telewizji, video i słuchanie muzyki jest przeznaczane prawie 6 godzin dziennie, podczas gdy na aktywne zaangażowanie, przykładowo granie w gry czy aktywne korzystanie z komputera, zostają poświęcane zaledwie niecałe 2 godziny (Small & Vorgan, 2008, s. 14). Oczywiście konkretne dane podlegają przemianom, jednak poza biernością zatrwającym jest fakt, iż aktywność medialna jest głównie aktywnością rozrywkową i mimo iż pokolenie sieci ma preferować prze-

nikanie się sfery pracy (nauki i rozrywki) (Tapscott, 2010, s. 167), to jednak aktywność poświęcona na pozyskiwanie i przetwarzanie informacji w wielu badaniach jest po prostu niewidoczna.

Stąd należy zadać sobie pytanie, czy sam dostęp do informacji świadczy o jednoczesnej potrzebie ich wykorzystywania? Wydaje się, że raczej nie. Pobudzanie potrzeb poszukiwania informacji i poszerzania własnej wiedzy jest jednym z podstawowych zadań współczesnej edukacji. Informacje pozyskane z internetu – jak wszystkie informacje, niezależnie od źródła, z którego pochodzą – są weryfikowane w zależności od wcześniejszych zinterioryzowanych informacji, przetworzonych przez nasz mózg w wiedzę. Na tej podstawie jesteśmy w stanie odróżnić to, co nas interesuje, od innych wyszukanych w kilka sekund rekordów, oraz odróżnić informacje prawdziwe od zafałszowanych. W związku z tym potrzebujemy podstaw utrwalonej wiedzy, do której będziemy dołączać dalsze fakty. Jednak świadomość bezustannego dostępu do informacji za pomocą kilku kliknięć wówczas, gdy jest ona faktycznie potrzebna, potęguje niechęć do pamięciowego opanowywania informacji, a nawet poczucie bezsensowności tej czynności. Tym samym możemy stwierdzić występowanie u młodego pokolenia braku trwałych podstaw wiedzy.

[...] do umiejętnego obchodzenia się z dostępnymi w sieci danymi potrzeba solidnego wykształcenia i przede wszystkim pewnej elementarnej wiedzy w obszarze, w którym poszukujemy dokładnych informacji. Ten, kto nie posiada żadnej wiedzy w określonej dziedzinie, nie nabędzie jej również przez wpisywanie haseł do wyszukiwarki Google. Jedynie wtedy, gdy wiemy już sporo na jakiś temat, możemy wzbogacić tę wiedzę o najnowsze, brakujące nam jeszcze szczegóły, korzystając z wyszukiwarki Google czy innych źródeł. [...] Fachowej wiedzy nie zastąpi żadne „prawo jazdy” na internet, nie zastąpią jej też żadne kompetencje medialne (Spitzer, 2013, s. 184).

By wiedza była trwała, potrzebny jest czas na jej utrwalenie. W życiu cyfrowych tubylców tego czasu wciąż brakuje. Poświęcanie czasu na określone zagadnienie, żmudne poszukiwanie i utrwalanie faktów jest po prostu nudne w obliczu alternatywnych możliwości, tym samym te czynności są porzucane lub od razu odrzucane na rzecz ciekawszych, bardziej interesujących poszukiwań. Cyfrowe media stwarzają nieskończoną ilość sposobów na ciekawe spędzanie czasu. Ilość alternatywnych możliwości powoduje, że cyfrowi tubylcy – zdaniem G. Smalla i G. Vorgan – stają się „poszukiwaczami rozrywki”, przez co wzrasta u nich potrzeba natychmiastowej gratyfikacji oraz utrata cierpliwości. Według cytowanych autorów, sieć neuronów w mózgu młodych ludzi zmienia się w rodzaj rozrywkowego ADHD. W tym kontekście pojawia się również nowe zagrożenie, tj. strach przed utratą możliwości, a mianowicie – poświęcając czas na jedną aktywność, jednocześnie młody człowiek rozwija frustrującą go świadomość, iż mógłby ten czas poświęcić na inne, być może bardziej ciekawe, formy rozrywki. „Niektórzy ludzie są w stanie obejrzeć jedynie półgodzinny program bez strachu, że właśnie tracą wiele z innych dostępnych opcji” (Small & Vorgan, 2008, s. 90). Identyczną opinię wyraża D. Tapscott, twierdząc,

iz szybkie tempo życia jest przytłaczające również dla pokolenia sieci, jednak mimo chęci wyłączenia telefonu i komputera nie robią tego, gdyż boją się „przegapienia” istotnej informacji lub wyobcowania ze środowiska (Tapscott, 2010, s. 171). Żyjąc w takich realiach, trudno jest poświęcić czas na dogłębne poznanie określonej grupy zagadnień i przetworzenie ich w trwałe podstawy wiedzy.

Cyfrowi tubylcy [...] klikają przez jakiś czas na oślep i nigdy nie wracają do rzetelnego źródła danych; szukają informacji w sposób horyzontalny (poruszają się po powierzchni), a nie wertykalnie (nie zagłębiają się). [...] Surfowanie i przeglądanie to procesy płytkie, nie dziwi więc, że z przyswojonych w ten sposób treści w pamięci pozostaje niewiele! (Spitzer, 2013, s. 186).

W realiach ciągłego dostępu do informacji problemem, poza ich utrwalaniem, staje się umiejętność ich selekcji. W warunkach dostępu do informacji cyfrowej, w których autorami stają się inni użytkownicy sieci, nieposiadający fachowych kompetencji w zakresie pracy nad tekstem, muszą funkcjonować obok siebie, niejako „na równych prawach”, informacje prawdziwe i rzetelne oraz te, które zostały w jakiś sposób zniekształcone, przeinaczone, jak i te zupełnie fałszywe, których celem jest w prowadzenie użytkownika w błąd lub nawet narażenie go na stanie się ofiarą, na przykład oszustwa. Zdaniem Dona Tapscotta, ze względu na sam fakt, iż młody człowiek od początku swojej egzystencji funkcjonuje w opisanych powyżej realiach, wykazuje on wyższą w porównaniu z poprzednimi pokoleniami umiejętność odróżniania prawdy od fikcji. Wydaje się, że [pokolenie sieci – dop. A.K.] cechuje dobre rozumienie świata, który ich otacza, oraz chęć głębszego poznania zachodzących w nim procesów” (Tapscott, 2010, s. 149–150). Wydaje się, iż jest to jedno z najczęściej kwestionowanych przekonań tego autora. Wyniki badań z zakresu tzw. alfabetyzacji informacyjnej (*information literacy*) świadczą, iż młodzi ludzie nie są tak biegli w rozróżnianiu informacji prawdziwych od fałszywych, jak chciałby to widzieć autor *Cyfrowej dorosłości*. Co prawda, przedstawiciele pokolenia sieci sami twierdzą, iż ich metody wyszukiwania i selekcji informacji są doskonałe, przez co nie odczuwają potrzeby poszerzania swoich kompetencji w tym zakresie, jednak raporty są bezlitosne. Przykładowo autorzy raportu *The Google Generation* twierdzą, iż przekonanie młodego pokolenia o swojej biegłości w efektywnym wyszukiwaniu informacji w środowisku internetowym jest niebezpiecznym mitem (Rowlands i in., 2008, s. 299–301). Młodzi ludzie stosują bowiem narzędzia technologiczne intuicyjnie. Według autorów, ludzie nie rozwijają swoich kompetencji informacyjnych (*information literacy*) tylko dlatego, że mają powszechny dostęp do technologii. Szybkość, z jaką młodzi ludzie wyszukują informacje w sieci, oznacza, iż je oglądają, a nie czytają, przez co mało czasu poświęcają na: ich analizę, ocenę trafności, dokładność czy rzetelność (Rowlands i in., 2008, s. 294–295). W sytuacji, w której młodzi ludzie uważają swoich rówieśników za równie, bądź bardziej, wiarygodne źródło informacji od źródeł profesjonalnych trudno sądzić, iż mogą oni jednocześnie być ekspertami w zakresie wyszukiwania i selekcji informacyjnej. W raporcie *Google Generation* potwierdza się

nawet, iż nie potrafią oni odróżnić treści sponsorowanych od niezależnych (Rowlands i in., 2008, s. 301). Tym samym głoszone przez Dona Tapscotta motto, które jakoby miałyby przyświecać młodym ludziom, tj. „Ufaj, ale zawsze sprawdzaj” (Tapscott, 2010, s. 150) jest po prostu fikcją.

WIELOZADANIOWOŚĆ

Szeroko opisywana w literaturze przedmiotu wielozadaniowość jest po prostu wykonywaniem kilku czynności jednocześnie, a zatem szybkim przeskakiwaniem uwagi z jednego zadania na drugie, co sprawia wrażenie wykonywania ich w tym samym czasie. Zawsze istnieli ludzie, którzy lubili środowisko uznawane przez nich za wielozadaniowe (choć nie posługiwali się tym terminem), jak i tacy, którzy woleli skupić się w ciszy i spokoju na jednym zadaniu. Dzisiaj przeważają ci pierwsi, szczególnie w grupie dzieci i młodzieży. Cyfrowi tubylcy są przystosowani do bardzo szybkiego odbioru informacji. Lubią wykonywać wiele czynności jednocześnie (*multitasking*). Preferują obraz (najlepiej w towarzystwie dźwięku i ruchu) nad tekstem. Jeżeli pracują z tekstem, to nie jest to tekst linearny, lecz hipertekst (zawierający wybór między różnego typu odnośnikami pogłębiającymi danej zagadnienie). Oczekują natychmiastowych i częstych nagród. Wolą wreszcie gry (zabawę) niż „poważną”, kojarzoną z obowiązkami pracę. Jednoczesne odrabianie zadania domowego, rozmawianie z koleżanką/kolegą przez telefon lub komunikator, czynna aktywność na portalu internetowym, przeglądanie strony internetowych, oglądanie telewizji... i wiele innych zadań stanowi codzienność współczesnego nastolatka. I nie tylko nastolatka, gdyż współcześnie po prostu żyjemy w środowisku wymuszającym jednoczesną, wielostronną aktywność. Według G. Smalla i G. Vorgan, życie w multimedialnym zanurzeniu, wśród bodźców, których zadaniem jest przyciągnięcie naszej uwagi (reklamy, nagłówki itp.), ogranicza nasze umiejętności i chęci do skupienia się na jednym zadaniu (2008, s. 64). Tym samym wykonywanie zadań w sposób linearny, jednego po drugim odchodzi do lamusa. Tak rozumiana wielozadaniowość potęguje opisane powyżej problemy związane z ograniczoną percepcją informacji w środowisku jej hiperpodaży:

[...] wykonywanie zbyt wielu czynności jednocześnie może prowadzić do wzrostu poziomu stresu i deficytów uwagi, przy jednoczesnym spadku efektywności w wykonywanych zadaniach. [...] Współzawodniczące, jednocześnie prezentowane informacje są pobieżnie odbierane, zamiast ich głębokiego zrozumienia. Nauczyciele narzekają, że kochająca wielozadaniowość młodzież jest mniej wydajna/skuteczna w wykonywaniu szkolnych zadań (Small & Vorgan, 2008, s. 32).

Tym samym rozproszenie uwagi, hiperaktywność, a w przypadku długiego przebywania w tym stanie po prostu wyczerpanie staje się cechą współczesnych, nie tylko młodych ludzi. Dotyczy ona wszystkich dziedzin naszego życia – od nauki i pracy, aż po życie rodzinne i spędzanie czasu wolnego.

Chociaż myślimy, iż dzięki wielozadaniowości i umiejętności podzielności uwagi możemy zrobić więcej, w rzeczywistości niekoniecznie jesteśmy bardziej wydajni (Small & Vorgan, 2008, s. 68),

tym bardziej, że – zdaniem autorów powołujących się na badania przeprowadzone przez dr Glorię Mark z Uniwersytetu Kalifornijskiego – po oderwaniu się od właściwego zadania pełen powrót do niego zajmuje 25 minut, a w efekcie na zadanie właściwe poświęcamy jedynie 11 minut (Small & Vorgan, 2008, s. 68).

Wielozadaniowość stanowi zatem szczególne wyzwanie w obrębie obecnej i przyszłej edukacji. Z jednej strony powierzchowne zapoznawanie się z informacjami, zamiast gruntownego ich poznawania musi wpływać na poziom przyswajania informacji, a zatem i na poziom wiedzy współczesnych pokoleń uczniów, mając jednocześnie wpływ na ogólną zdolność do przyswajania, zapamiętywania i utrwalania informacji. Z drugiej jednak strony wydaje się ona być po prostu wymogiem współczesności, z którą trudno walczyć. Tym samym – jak chcą niektórzy futurologicy: „Szkoła powinna więc nauczać zarządzania dużą liczbą kanałów informacyjnych” (Anderson i Rainie, za: Spitzer, 2013, s. 181).

FUNDAMENTALNA ZMIANA SPOSOBÓW KOMUNIKACJI

Sieć – jak wykazano powyżej – wykorzystywana jest przede wszystkim w celach rozrywkowych, do umiłania czasu; korzystanie z internetu kojarzy się z radością. Wraz z rozwojem internetu i powstaniem mediów 2.0 aktywność sieciowa straciła swój silnie indywidualistyczny, autonomiczny charakter. Obecnie sieć to przede wszystkim rozbudowane narzędzia komunikacyjne, dzięki którym możemy utrzymywać kontakty z osobami już poznanymi w codziennych, bezpośrednich kontaktach, jak i nawiązywać nowe, wirtualne znajomości z osobami, których prawdopodobnie ze względu na dzielącą nas przestrzeń geograficzną nie poznalibyśmy nigdy. Zatem sieć to portale społecznościowe, fora internetowe, blogi, które służą m.in. poszerzaniu sieci naszych znajomych, jak i narzędzia do prowadzenia rozmów – chaty, komunikatory internetowe, maile itd., które zastępują bezpośrednią rozmowę czy też rozmowę telefoniczną. Przewaga internetu nie polega jedynie na tym, iż omijamy barierę geograficzną czy też na fakcie, że jesteśmy w stanie komunikować się bezpłatnie (w przeciwieństwie do sieci telefonicznej). Przewaga ta jest związana z opisaną powyżej wielozadaniowością, której jednym z wymiarów jest nawiązywanie bezpośrednich kontaktów z kilkoma osobami jednocześnie, przy czym – w przeciwieństwie do form komunikacji bezpośredniej – z każdą z tych osób prowadzi się rozmowę dwustronną, sprawiającą wrażenie intymności. Zatem powstała „[...] nowa kultura komunikacji, która już nigdy nie będzie ograniczona czasem i przestrzenią [...]” (Small & Vorgan, 2008, s. 20), która nie uzupełnia, lecz zastępuje, a jak twierdzą niektórzy – nawet wypiera formy komunikacji tradycyjnej.

W dostępnych badaniach zwraca się uwagę, iż sytuacja, w której komunikacja za pośrednictwem (przez komputer lub inne cyfrowe narzędzia) wypiera tradycją powoduje szereg ujemnych skutków, które są szczególnie niepokojące w przypadku dzieci i młodzieży. Wiązą się one z brakiem umiejętności nawiązywania kontaktów interpersonalnych, tj. kontaktów bezpośrednich z innymi osobami. Ten stan rzeczy owocuje ryzykiem wystąpienia izolacji społecznej, której skutkiem jest m.in. depresja.

Poprzez internet nawiązuje się więcej związków, lecz gorszej jakości. Są one płytkie, powierzchowne – sieć m.in. daje możliwość szybkiego nawiązania, ale i szybkiego wycofania się z każdej relacji. Nie wymusza konieczności pielęgnowania zawartych związków czy dbania o relacje. W sieci liczy się „ja”, tj. podmiot nawiązujący relację, który jest głównym aktorem, natomiast podmioty, z którymi nawiązuje on kontakt przyjmują na siebie (zresztą nieświadomie) drugoplanową rolę statystów. Sieć w zakresie komunikacji to gra, w której możemy przyjąć na siebie dowolną rolę i tożsamość. Zatem możemy podawać nieprawdziwe dane o sobie (podając się za kogoś, kim faktycznie nie jesteśmy) bądź też ukrywać te cechy naszego charakteru, które uważamy za negatywne. Ta sytuacja nie jest możliwa (a jeśli nawet jest możliwa, to występuje w mocno ograniczonym zakresie) w przypadku nawiązywania kontaktów bezpośrednich. Tutaj podmioty relacji obserwują się kompleksowo, ale też oprócz cech negatywnych zauważają te pozytywne, wartościując całość osoby. Zatem jakość wynikająca z bezpośrednich relacji opiera się m.in. na tym, iż nawiązuje się je w długim okresie czasu, stopniowo, ale i bardziej dogłębnie, co praktycznie nie jest możliwe w przypadku relacji zapośredniczonych przez środki techniczne. Potwierdzeniem tych słów niech będzie wpis, który ukazał się 8 sierpnia 2015 roku na jednym z blogów promujących dobrowolne narzucanie sobie samoograniczeń, również w zakresie korzystania z internetu. Paula Kimi pisze:

internet... jest łatwiej i w ogóle więcej możliwości, ale często mnie denerwuje. Zwłaszcza, gdy chcę pogadać z chłopakiem, a on siedzi sobie na fejsiku... To co... napisać mam do niego, mimo że siedzi obok? Uzależnić idzie się bardzo łatwo... (pisownia oryginalna; Paula Kimi, 2015).

Stąd relacje nawiązywane za pomocą sieci, jeżeli nie znajdują potwierdzenia w przestrzeni realnej, mają charakter powierzchowny, przypadkowy.

Za pomocą Tweetera czy innych form komunikacji internetowej nie da się powiedzieć zbyt wiele. Prowadzi to siłą rzeczy do bardziej powierzchownej komunikacji (Chomsky, za: Spitzer, 2013, s. 64–65).

Zawieramy wiele znajomości w sensie ilościowym, jednak nie dają one takiej satysfakcji i zadowolenia jak relacje bezpośrednie.

Relacje zapośredniczone są pozbawione empatii, a wręcz uniemożliwiają jej rozwój. Mamy (jako ogół) mniejszą barierę przed negatywnym opisywaniem czy wartościowaniem innych osób. W ten sposób jesteśmy w stanie powiedzieć więcej negatywnych rzeczy innym, na co nie pozwolilibyśmy sobie w kontaktach bezpośrednich.

Nie zdajemy sobie też sprawy z negatywnych konsekwencji, które wypowiedziane przez nas krzywdzące słowa mogą wyrzucić na drugiej osobie. Stąd podkreśla się, iż:

jedynie dla 10% badanych [dziewcząt – A.K.] internetowe przyjaźnie są źródłem pozytywnych emocji. Nawet najbardziej zapalone użytkowniczki cyfrowych mediów przyznawały, że pozytywnych odczuć doświadczają przede wszystkim dzięki osobistym kontaktom w realnym świecie. Z kolei negatywne emocje wiązały się u połowy ankietowanych dziewczynek z kontaktami w internecie (Spitzer, 2013, s. 101).

Zatem zamiast źródłem szczęścia i radości kontakty internetowe stają się przyczyną stresu, izolacji, depresji i poczucia nieszczęśliwości.

Na podstawie dostępnych badań (Spitzer, 2013; Small & Vorgan, 2008) możemy stwierdzić, iż to nie sama sieciowość jest odpowiedzialna za wymienione powyżej negatywne skutki występujące w procesie komunikacji, lecz wybór tej formy kontaktów kosztem nawiązywania relacji bezpośrednich. Zdaniem badaczy jeśli nie nauczymy się nawiązywania kontaktów bezpośrednich, to zaobserwujemy, niestety, powyżej opisane skutki. A nie nauczymy się ich nawiązywać, jeśli swoją główną aktywność będziemy poświęcać sieci. Po prostu wówczas w mózgu nie rozwijają się obszary odpowiedzialne za umiejętność nawiązywania kontaktów bezpośrednich. Zatem współczesne dzieci, poświęcając na aktywność online 7 godzin dziennie, a na kontakty bezpośrednie zaledwie 2 godziny (Spitzer, 2013, s. 110), nie są w stanie rozwinąć kompetencji społecznych, tym samym przyjaźnią przestaje być głęboki, budowany latami kontakt z drugą osobą, oparty na zaufaniu i lojalności, a staje się nią liczba znajomych na portalu społecznościowym.

Te skutki nie występują w przypadku osób, które nauczyły się nawiązywać relacje bezpośrednie. W tej grupie sieć i korzystanie z kontaktów zapośredniczonych nie wywołują negatywnych skutków. Wręcz przeciwnie, wśród tych osób „ci, którzy przyjaźnili się z dużą liczbą osób na Facebooku, mieli również wielu przyjaciół w prawdziwym życiu” (Spitzer, 2013, s. 109). Osoby, które są otwarte w relacjach bezpośrednich, nie mają problemów z ich zawieraniem, w sposób pozytywny wykorzystują społecznicowe aspekty sieci, tj. mają jeszcze więcej znajomych i są zadowolone z obu form nawiązywania relacji i komunikacji.

[...] kto już w wieku dwudziestu lat ma wielu przyjaciół, ten będzie pielęgnować kontakty z nimi także za pośrednictwem portali internetowych. Facebook nie zakłóci jego związków społecznych tak samo jak korzystanie z komputera nie przeszkodzi w pisaniu referatów. [...] Dla kogoś, kto społeczne kompetencje nabył w tradycyjny sposób (offline, twarzą w twarz), korzystanie z wirtualnych sieci społecznościowych nie stanowi żadnego zagrożenia; będzie używać ich tak jak telefonu czy faksu – jedynie interfejs użytkownika jest w tym przypadku bardziej płaski (Spitzer, 2013, s. 110, 111).

Mimo iż wszyscy przenosimy część naszej aktywności w sferę wirtualną, powinniśmy nadal zwracać uwagę na rozwój kompetencji, które człowiek nabył przed stworzeniem mediów cyfrowych. Kompetencje społeczne okazują się równie ważne we

współczesnym świecie, a brak ich rozwoju szkodzi jednostce, przez co nie może ona wykorzystać pełni swoich możliwości. Umiejętność rozmowy, słuchania i wynikające z nich nawiązywanie ciepłych, głębokich, opartych na emocjach kontaktów z innymi ludźmi okazuje się być współcześnie równie ważna jak kiedyś. To one okazują się wpływać na naszą efektywność we współczesnym świecie na równi z obsługą mediów cyfrowych. Z kolei brak ich rozwoju naraża jednostkę na brak doświadczeń, które okazują się dla niej kluczowe dla osiągnięcia pełni egzystencji.

SKUTKI FUNKCJONOWANIA W ZMEDIATYZOWANEJ RZECZYWISTOŚCI

Młodzi ludzie całe swoje życie spędzili w erze ponowoczesnej, przez co nie mają skali porównawczej z czasami ją poprzedzającymi, a tym samym nie formułują wobec niej przekonań negatywnych, podchodząc do obecnych warunków życia w sposób optymistyczny, w przekonaniu, iż otaczające realia dają im wiele możliwości. Ich sposób życia oparty na korzystaniu z nowych mediów staje się popularny również wśród osób z poprzednich, tzw. analogowych, pokoleń, co też wydaje się być samo w sobie aspektem ponowoczesnym (we wcześniejszych epokach młodszy uczyli od starszych, współcześnie następuje odwrócenie tej tendencji). Choć początkowo specjaliści zajmujący się cyfrowością twierdzili, iż cyfrowość to odrębny język, z którym co prawda starsze pokolenia wychowane w rzeczywistości analogowej mogą się zapoznać, jednak nigdy nie będzie on ich językiem macierzystym (Prensky, 2001a), dziś możemy stwierdzić, iż modele życia oparte na cyfrowości, mimo negatywnych skutków opisanych w niniejszym tekście, rozprzestrzeniają się, stając się modelem życia wybieranym przez osoby z różnych pokoleń. Poszukiwanie informacji oraz komunikowanie się z innymi to kluczowe aktywności, którym poświęcamy znaczącą część naszego życia. Nie możemy też mieć złudzeń, iż opisane w niniejszym tekście zachowania rozwijają się, zatem jesteśmy zmuszeni do poszukiwania takich sposobów, by minimalizować, a nawet unikać negatywnych skutków z nich wynikających.

BIBLIOGRAFIA

- Babecki, M. (2014). Negocjowanie znaczeń a teksty medialne. *Acta Universitatis Lodziensis. Kształcenie Polonistyczne Cudzoziemców*, 21.
- Chojnacki, L. (2013). Cyfrowych Tubylców trzeba uczyć inaczej. Dlaczego i jak?. W: P. Plichta i J. Pyżalski (red.). *Wychowanie i kształcenie w erze cyfrowej*. Łódź.
- Paula Kimi (2015). Pobrano z lokalizacji: <http://wystarczy-mniej.blogspot.com/2015/08/bez-czego-da-sie-zyc-i-z-jakim-skutkiem.html>.
- Prensky, M. (2001a). Digital Natives. Digital Immigrants. Part I. *On the Horizon*, 5 (9).

Pobrano z lokalizacji: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>.

Prensky, M. (2011b). Digital Natives. Digital Immigrants. Part II. *On the Horizon*, 6 (9). Pobrano z lokalizacji: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part2.pdf>.

Prensky, M. (2010). *Teaching digital natives. Partnering for real learning*. Thousand Oaks.

Rowlands, I., Nicholas, D., Williams, P., Huntington, P., Fieldhouse, M., Gunter, B., Withey, R., Jamali, H.R., Dobrowolski, T. & Tenopir, C. (2008). The Google Generation. The Information Behaviour of the Researcher of the Future. *Aslib Proceedings. New Information Perspectives*, 4 (60).

Small, G. & Vorgan, G. (2008). *iBrain. Surviving the Technological Alteration of the Modern Mind*. Collins Living.

Spitzer, M. (2013). *Cyfrowa demencja. W jaki sposób pozbawiamy rozumu siebie i swoje dzieci* Słupsk.

Tapscott, D. (2010). *Cyfrowa dorosłość. Jak pokolenie sieci zmienia nasz świat*. Warszawa.

Trucano, M. (2012). *Ten things about computer use in schools that you don't want to hear (but I'll say them anyway)*. Pobrano z lokalizacji: <http://blogs.worldbank.org/edutech/10-things>.

POZYSKIWANIE INFORMACJI I KOMUNIKACJA JAKO PODSTAWOWE SPOSOBY FUNKCJONOWANIA DZIECKA W ŚWIECIE NOWYCH MEDIÓW

Słowa kluczowe: internet, immersja medialne, pokolenie sieci, pozyskiwanie informacji, wielozadaniowość, komunikacja

Streszczenie: W niniejszym artykule zwrócono uwagę na konsekwencje wynikające z funkcjonowania człowieka (a przede wszystkim dziecka) w warunkach immersji medialnej. Do analizy wybrano te obszary aktywności, które wydają się być najbardziej kluczowe w aktywności życiowej współczesnego człowieka, tj. pozyskiwanie informacji oraz nowe sposoby komunikowania się. Cechą je łączącą wydaje się być jedna z kluczowych cech pokolenia sieci, tj. wielozadaniowość. W artykule zwrócono uwagę na negatywne elementy wynikające z hiperaktywności medialnej, które mogą zagrażać w osiągnięciu pełni egzystencji przez współczesnego człowieka.

THE SEARCH OF INFORMATION AND COMMUNICATION AS ESSENTIAL MODES OF FUNCTIONING THE CHILD IN MEDIA IMMERSION REALITY

Keywords: internet, media immersion, the net generation, search of information, multitasking, communication

Abstract: In this article the author pays attention on the consequences of contemporary man functioning in media immersion reality. She takes for analysis these areas of activity which are the most key in activity of modern man – information search, new ways of communication and multitasking as the feature which it is linking. The author pay attention on negative elements of media hyperactivity. In her opinion these elements can threaten achieving full existence by the contemporary man.

